

LA PUERTA DE ISHTAR



RODRIGO GARCÍA CARMONA

LA PUERTA DE ISHTAR

LA NOCHE ES MÁS OSCURA JUSTO ANTES DEL AMANECER.

CRÉDITOS

Autor: Rodrigo García Carmona

Corrección: Isona Aranda, José Carlos Domínguez

Corrección adicional: Pedro Capelastegui, Gabriel García-Soto, Álvaro Navas, José Ramón Suberviola, Eva María Yáñez

Ilustración de portada: Antonio José Manzanedo

Ilustraciones interiores: Ruth García, Christian Granero, Víctor Guerra, Luis Herrero, Antonio José Manzanedo, Diego Menéndez, Luis Míguez, Alba Teresa Porta, Manuel Sáez, José Ramón Suberviola, Michael Syrigos

Mapas: Rodrigo García Carmona, Christian Granero

Hoja de personaje: José Riera

Diseño de la maqueta: José Riera, Manuel Sáez

Maquetación: José Riera, Rodrigo García Carmona

Ideas geniales: Pedro Capelastegui, Ramón Domingo, Agustín Sánchez

Pruebas de juego “alfa”: Fernando Alonso, Javier Andión, Isona Aranda, Félix Cuadrado, Andrea Fernández, Danny Rolando Fonseca, Pablo Fontanilla, Javier Gálvez, Beatriz García, Sergio Isabel Ludeña, Marc Molinero, Alejandro Morell, Jaime Oliveros, Daniel Rodríguez, Álvaro Sánchez, Elena Sánchez-Mayoral, Helena Valdés, Eva María Yáñez

Pruebas de juego “beta”: Sergi Abelló, Xavier Alarcón, Iván Alonso, Alejandro Castillo Chaves, Sergio “Terrax” de la Cruz Morales, Angel Curros Fariña, F. Andrés Domene, Cristóbal “Dipatusus” Infantes, J. Ruben Escudero, Ricardo “Bukran” Fuente Muñoz, Óscar Gómez Rodríguez, Enric Grau, José Ramón Hernández Lozano, José Herrero Rubí, Ricard Ibáñez, Arturo Jiménez, Daniel Julivert, Diego “Luktar” Lázaro Sanz, Israel López Fernández, Manuel López Martín, Antonio Carlos Lozano Martín, Fran Lozano Martín, Juan Carlos Manchado, Mayte Martín González, Aaron Martín Rodríguez, Pablo Medina Gallego, Vaishali-Narain Mirchandani Daryanani, Rubén Navarro Carretero, Andrés Pérez, Eloisa Pineño Ocaña, Manuel Pinta, Pablo Romero Pazos, Arturo “Furgo” Pulido Arribas, Ruben Sánchez Negrín, Raúl Sánchez Ruíz, Amanda “Heriss” Sebastián Gallo, Ainhoa Segura Ordoñez, Sendel, Luis “Txipotl” Uceda Rodríguez, Marcos Valverde

La Puerta de Ishtar usa el sistema
Motor de Emociones



El texto de esta publicación está disponible bajo una licencia Creative Commons 3.0 (BY-NC-SA)
Las imágenes son © de sus respectivos autores y han sido utilizadas con su permiso.



ÍNDICE

LA PUERTA DE ISHTAR	6	MOVIMIENTO	58
UN JUEGO DE ROL	6	HACER CUALQUIER OTRA COSA	58
EL MUNDO DE LA PUERTA DE ISHTAR	7	MÚLTIPLES OBJETIVOS Y SUPERIORIDAD	
AVENTURAS	8	NUMÉRICA	59
VIENTOS DE CAMBIO	8	CONDICIONES NEGATIVAS	59
ESTE LIBRO	8	CARÁCTER, PASIÓN, DETERMINACIÓN	59
DADOS	9	FINALIZAR UNA CONTIENDA	60
SESIONES Y CAMPAÑAS	9	COMBATIR HASTA LA MUERTE	60
		MORAL	61
LA FORJA DE UN DESTINO	11	ESTILOS DE COMBATE	61
NACIMIENTO	12	ARMAS	63
CULTURA DE ORIGEN	12	ARMADURAS	66
CARACTERÍSTICAS	19	CÓMO RELLENAR LA HOJA DE PERSONAJE	66
NOMBRE	20	SOBRE LAS DESCRIPCIONES	67
INFANCIA Y ADOLESCENCIA	21	CONTIENDA DE EJEMPLO	67
PROFESIÓN	21	RECUPERACIÓN	73
MADUREZ	22		
CARÁCTER	22	UN DÍA MÁS	73
PROFESIÓN	23	PASIÓN	74
CARÁCTER	23	DETERMINACIÓN	74
PUNTO DE INFLEXIÓN	24	FINAL DE SESIÓN	75
CARÁCTER	24	EXPERIENCIA	75
LEMA	24	AL FINAL DE CADA SESIÓN	76
OBJETIVOS	25	RESUMEN DE LA SESIÓN ANTERIOR	77
TOQUES FINALES	25	CAMBIOS Y AVANCES	77
DIAGRAMA DEL PROCESO DE CREACIÓN	26	MEJORANDO AL PERSONAJE	77
PERSONAJE DE EJEMPLO	27	LÍMITES AL AVANCE	78
NACIMIENTO	27	TODOS CAMBIAMOS	78
INFANCIA Y ADOLESCENCIA	27		
MADUREZ	27	ENTRE LOS RÍOS	81
PUNTO DE INFLEXIÓN	28	EL IDIGNA Y EL BURANUM	82
TOQUES FINALES	28	LOS FRUTOS DE LA TIERRA	82
CONFLICTOS	31	GEOGRAFÍA	83
		FRONTERAS	84
CONFLICTOS Y EMOCIONES	31	LOS AWILU	85
CONFLICTOS ENTRE PERSONAJES	33	EL ORIGEN DE LOS HOMBRES	85
AYUDANDO A LOS DEMÁS	35	EL ASCENSO DE SARGÓN	86
ÉXITO ABSOLUTO	35	EL IMPERIO DE AKKAD	87
ESTADO DEL PERSONAJE	36	LAS FAMILIAS Y CASAS	88
CONDICIONES NEGATIVAS	36	LAS RAZAS CREADAS	90
AGUANTE	36	LOS MUSHKENU	90
RECUPERACIÓN	37	LOS WARDU	91
MUERTE	38	ESCLAVITUD Y POSESIÓN	91
RASGOS DE CARÁCTER	38	LAS CIUDADES-ESTADO	92
PASIÓN Y DETERMINACIÓN	40	CALLES Y BARRIOS	92
PASIÓN	40	GOBIERNO	96
USAR AMBAS	42	PUEBLOS Y ALDEAS	97
¿POR QUÉ ESTARÍAS DISPUESTO A MORIR?	42	LOS SHITEM	98
		EL DÍA A DÍA	99
SANGRE Y ARENA	45	LAS DOS LENGUAS	99
ESCARAMUZAS	45	EL ARTE DE LA ESCRITURA	100
OTROS OBJETIVOS DE UNA ESCARAMUZA	49	MURALLAS Y EDIFICIOS	102
PERSONAJES EN UNA ESCARAMUZA	49	LA AGRICULTURA Y LOS CANALES	104
CONTIENDAS	50	LOS ANIMALES	105
ASALTOS E INICIATIVA	50	GASTRONOMÍA	107
ACCIONES	51	ARTES Y ARTESANÍA	108
TIPOS DE ACCIONES	54	MÚSICA	112

DEPORTES Y PASATIEMPOS	112	MÁS ALLÁ DEL IMPERIO	201
EL EJÉRCITO	113	BABYLONIA	202
LOS TRES EJÉRCITOS	113	LA CIUDAD SUBTERRÁNEA	204
LOS CINCO EJES	115	GOBERNADOS POR DIOS	205
EL COMERCIO	118	EL PODER DE LA PALABRA	205
ASSUR	118	EL CÓDIGO DE HAMMURAPI	206
TRUEQUE	119	ESCUELAS DE ESCRIBAS	207
CARAVANAS Y TRANSPORTE	121	MARINEROS DE AGUA DULCE	207
IMPORTACIONES	122	CIMMERIA	208
LAS GRANDES	122	LOS REBELDES DE GMIIRI	208
AKKAD	122	UN NUEVO HOGAR	210
ASSUR	123	UNIDOS A LA NATURALEZA	210
DUR-SHARRUKIN	125	LOS CHAMANES	212
ERIDU	125	HOMBRES LIBRES	212
ESHNUNNA	126	LOS LÍMITES DEL MUNDO	213
KISH	127	EL LAGO URMIA	214
LAGASH	129	ELAM	215
MARI	130	UNA NACIÓN DE SECRETOS	216
NIMRUD	131	EL SACRIFICIO DE UN REY	216
NINIVEH	133	UN PUEBLO MORIBUNDO	217
NIPPUR	135	EL LEJANO ORIENTE	218
SAMARRA	136	EL DESIERTO DE ERIA	218
SIPPAR	138	ARENAS ARDIENTES	218
UR	139	MORADORES DEL DESIERTO	219
URUK	141	LA TIENDA	220
LAS PERDIDAS	142	LA TRIBU	221
ARATTA	142	SHARAF, DIFAYA Y HAMASA	222
BARSIPPA	142	LOS ALRWH ALHARSH Y LOS DIOS MUERTOS	223
KUTHA	144	IRAM DE LOS PILARES	224
LARAK	144	FENICIA	225
NAGAR	145	LOS FENICIOS Y MARI	226
CRONOLOGÍA DE KISHAR	145	LA RUTA DE LOS ESCLAVOS	226
		LA CIUDAD DEL SILENCIO	226
DIOSES Y BRUJOS	151	HATTUSA	227
MISTICISMO Y SUPERSTICIÓN	151	LOS SAQUEADORES GRISES	227
NO ES CUESTIÓN DE FE	152	LA VOLUNTAD DE UN ESCRIBA	229
DESTINO Y PREDETERMINACIÓN	152	LAS DAGAS	229
EL FIRMAMENTO	153	LOS AMOS DEL FUEGO	230
MATEMÁTICAS Y ASTRONOMÍA	153	EL ÁGUILA BICÉFALA	230
EL PASO DEL TIEMPO	153	MEDA	231
LAS CONSTELACIONES Y EL ZODÍACO	154	LA MESETA NEGRA	231
LOS MALES DEL HOMBRE	156	EL RÍO ARAS	233
ASHIPU, HERBORISTAS Y AMULETOS	157	LAS MANSIONES DE CRISTAL	234
LOS UTUKKU	157	LOS MIDDU	234
VIDA MÁS ALLÁ DE LA MUERTE	158	LOS INTERCAMBIOS	235
LOS DIFUNTOS DE LAS RAZAS INFERIORES	159	SELVAS DEL SUR	235
DIOSES	159	HOSTILES HABITANTES	237
EL CULTO Y LOS SACERDOTES	160	UN GRAN PODER	239
LAS KADISHTU	161	EL DIRECTOR DE JUEGO	240
DIOSES ANTIGUOS	162	QUÉ ES UN DIRECTOR DE JUEGO	240
DIOSES DE LAS ESTRELLAS	166	QUÉ NO ES UN DIRECTOR DE JUEGO	241
BRUJERÍA	171	EL ENTORNO Y LOS JUGADORES	242
LA BRUJERÍA EN EL JUEGO	171	CREACIÓN DE PERSONAJES	244
APRENDIZAJE Y LANZAMIENTO	172	CARÁCTER, LEMA Y OBJETIVOS	245
LISTA DE CONJUROS	173	PERSONAJES NIÑOS O ADOLESCENTES	246
OBJETOS DE PODER	195	CAPACIDADES Y DEFECTOS ESPECIALES	246
LISTA DE OBJETOS DE PODER	195		

JUGAR EL PUNTO DE INFLEXIÓN	246	LAS SACERDOTISAS Y LA GUARDIA	330
CREAR PERSONAJES DURANTE UNA CAMPAÑA	247	LA NIGGINA	332
JUGANDO A LA PUERTA DE ISHTAR	248	LA ROSA DE LOS VIENTOS	333
CLAVES BÁSICAS	248	LA TRISTE HISTORIA DE ESHANNA	333
CONFLICTOS	250	EL ARCHIVISTA QUE SABÍA LEER	334
COMBATE	253	LA TRAICIÓN DE NARIA	334
LOS PJS Y LO SOBRENATURAL	257	LOS MISTERIOSOS PLANES DE ASHUR	335
MEJORANDO DÍA A DÍA	257	RUMORES	336
CUANDO LAS REGLAS NO BASTAN	258	MAPA	337
LA CAMPAÑA	258	ACTORES	338
SANDBOX Y ENCARRILAMIENTO	259	LA ANCIANA	338
DISEÑANDO EL MUNDO	261	ASHUR-NERU	339
EMPEZAR UNA CAMPAÑA	262	BELSHAAR	339
CÓMO LLEVAR UNA CAMPAÑA	262	ESHANNA	340
EL ANSIADO FINAL	268	KHEBA	341
OTRAS HERRAMIENTAS	269	MUSHEZIBTI	342
AVENTURAS	269	NARIA	343
LA SEMILLA INICIAL	270	UKTANNU	344
CONSEJOS GENERALES	270	URI	345
PASOS PARA CREAR UNA AVENTURA	271	DESARROLLO	346
USAR AVENTURAS DE TERCEROS	275	VIAJE HASTA KISH	346
PERSONAJES NO JUGADORES	277	PRESENTACIÓN ANTE KHEBA	347
LOS MALES DEL HOMBRE	277	ENCARCELADOS	348
CARACTERÍSTICAS DISTINTIVAS	278	OBSERVADOS POR URI	349
PERFILES Y OTROS ATRIBUTOS	279	ENCONTRONAZO CON NARIA	350
EXTRAS	279	EL RITUAL DE UKTANNU	351
CREAR Y DETALLAR PNJS AL VUELO	279	EL SECUESTRO DE ESHANNA	353
PNJS CREADOS POR LOS JUGADORES	280	OTRAS POSIBLES ESCENAS	353
GRANDES VILLANOS	280	TABLA RESUMEN DE ESCENAS	356
EJEMPLO DE CREACIÓN DE PNJ	281	TABLA RESUMEN DE ELEMENTOS	356
CÓMO LEER UN PERFIL	282	OBJETO DE PODER	360
CREAR UN PERFIL	282	EL FINAL DEL CAMINO	363
OPONENTES	283	FANTASÍA Y REALIDAD	363
HABITANTES DE AKKAD	283	APRENDER JUGANDO	364
GUARDIAS Y SOLDADOS	284	EL IDIOMA AKKADIO	364
GENTES DE MAL VIVIR	287	BIBLIOGRAFÍA	366
CIMMERIOS	289	SOBRE HOMBROS DE GIGANTES	367
ELAMITAS	289	JUEGOS DE ROL	368
FENICIOS	290	LITERATURA	368
HITTITAS	291	CÓMIC	369
MIDDU	292	CINE	369
URIDIMMU	292	MÚSICA	370
HASHARU	292	WEB	370
BESTIAS SALVAJES	294	AGRADECIMIENTOS	371
AÑIMALES DOMÉSTICOS	295	MECENAS	372
BESTIAS SALVAJES	296	GLOSARIO	374
REPTILES	297		
OTRAS CRIATURAS	298		
HORRORES DE PESADILLA Y SERES DE LEYENDA	299		
LISTA DE MONSTRUOS	299		
ESCLAVOS DE SUS DESEOS	327		
SITUACIÓN INICIAL	328		
LA CIUDAD DE KISH	328		
EL PAPEL DE LA MUJER	330		



LA PUERTA DE ISHTAR

- Rihat, ¿a qué te dedicabas antes de ser mi tutor?
- Fui muchas cosas, joven Shelmaneser. Fui lo que algunos llamarían un aventurero. Lo que otros llamarían bandido. Y lo que unos pocos, los menos, llamarían héroe.
- ¡Debió ser apasionante! ¿Y qué sucedió para que dejaras todo aquello y pasaras a servir a mi padre? ¿Te venció en una batalla, te compró como esclavo? ¡Cuéntame alguna de tus aventuras!
- Nada de eso, joven amo. Decidí servirle por propia voluntad. Pero no os intereséis por mí. Hay muchas historias más emocionantes que la mía. Si os complace podría hablaros de las proezas de...

Bienvenido. Estás sosteniendo en tus manos (o leyendo en tu pantalla) *La Puerta de Ishtar*, un juego que te permitirá vivir aventuras y crear fantásticas historias en el mundo de Kishar; un mundo de espada y brujería, de aventureros, héroes y buscavidas. Un mundo oscuro y hostil, donde sobrevivir conlleva una lucha constante. Un mundo similar, pero al mismo tiempo distinto, a la Edad de Bronce en el Oriente Próximo de nuestra Tierra.

UN JUEGO DE ROL

La Puerta de Ishtar es un juego de rol. Es muy probable que si estás leyendo esto sepas ya en qué consisten este tipo de juegos e incluso que hayas jugado a alguno. Pero si no es el caso, no te preocupes. Este

capítulo te explicará los conceptos básicos que necesitas saber para entender el resto del libro. Por otra parte, nadie parece ponerse de acuerdo en qué es exactamente un juego de rol. Existen casi tantas definiciones como jugadores (o juegos), por lo que este libro no te explicará qué es un juego de rol, sino qué es *La Puerta de Ishtar*, el juego de rol.

La Puerta de Ishtar es un juego de imaginación, interpretación y narración en grupo. No es un juego al que puedas jugar solo. Necesitarás al menos a otra persona, aunque probablemente resulte más divertido si cuentas con tres o más amigos con los que jugar. En teoría no existe un límite superior de jugadores, pero con más de seis el juego se hace demasiado complicado.

El objetivo del juego consiste en crear y vivir una historia entre todos vosotros, decidiendo juntos lo que en ella ocurre. Pero no os limitaréis a intercambiar ideas sobre cómo debería ocurrir o proponer modificaciones a la misma uno tras otro; eso sería simplemente escribir un guion. Tampoco os limitaréis a imaginar estar viviendo en otro mundo, sin ningún contexto o continuidad; eso sería simplemente soñar. Este juego no es ninguna de esas cosas, aunque tiene parte de ellas.

Es un juego en el que interpretaréis el papel de alguien que nunca existió, en un mundo fantástico y misterioso. Al hacerlo estaréis tejiendo una historia de manera improvisada, casi sin daros cuenta, que se apoya en un contexto común para todos los que en ella participan. Para ello, cada uno de los jugadores, con la excepción de uno, creará y controlará un personaje de ficción. Estos personajes se convertirán en los protagonistas de la historia. Y, como son personajes controlados por los jugadores, les llamaremos *Personajes Jugadores* o *PJs*.

Pero sólo con los personajes protagonistas no tenemos una historia, aunque sean la parte más importante. Necesitamos también personajes secundarios y un escenario en el que se desarrollen los acontecimientos. Uno y sólo uno de los jugadores tiene la responsabilidad de proporcionar estos elementos. Llamaremos a este jugador *Director de Juego*, o *DJ*. Este jugador describirá al resto la situación en la que se encuentran los personajes y controlará a todos los personajes que no sean protagonistas de la historia, a los que llamaremos *Personajes No Jugadores*, o *PNJs*. Es como el narrador de una novela, que proporciona todos los detalles del entorno que rodea a los personajes.

Tenemos protagonistas, secundarios y escenario. Los ingredientes necesarios para una historia. Ahora sólo falta enlazarlos. Para ello el DJ describirá la situación en la que se encuentran los PJs, y el resto de jugadores le indicarán cómo actúan sus personajes. Esto puede hacerse refiriéndose a ellos en tercera persona: «mi personaje hace esto», o en primera persona, es decir, interpretando: «hago esto», o como una mezcla de ambos. Por

último, el Director de Juego narrará lo que ocurre y dará de nuevo a los jugadores la oportunidad de decidir cómo actúan sus personajes, repitiéndose este ciclo una y otra vez.

Y ya está. Como ves, necesitas poco más que tu imaginación.

EL MUNDO DE LA PUERTA DE ISHTAR

Aunque más adelante encontrarás una extensa y detallada descripción del mundo en el que se desarrolla *La Puerta de Ishtar*, necesitas tener una idea general de la ambientación y del tipo de aventuras que podrán vivir los personajes antes de seguir leyendo.

El mundo de *La Puerta de Ishtar* se llama Kishar. La mayor parte de éste permanece salvaje y sin explorar. En el centro de las tierras conocidas se encuentra el Imperio de Akkad. Bañada por las aguas de los dos grandes ríos, el Idigna y el Buranum, esta nación se declara la mayor potencia del mundo y la civilización más poderosa. Imagina la cuna de la civilización en nuestro mundo, Mesopotamia en la Edad de Bronce. Ahora añádele brujería, aventura, misticismo, emoción y terror. Eso es Akkad.

Los amos del Imperio de Akkad son los Awilu; la primera de las razas, que trabajó cientos de miles de años para arrancarle un espacio a la tierra en el que poder poner orden y prosperar. Durante milenios las ciudades de los Awilu compitieron unas con otras. Cada una rendía tributo a un dios patrón y se enfrentaban constantemente en cruentas batallas. Sin embargo, y a pesar de sus continuos conflictos, se llamaban a sí mismas el país de Sumer.

Pero hace dos mil años un señor de la guerra de origen humilde, Sargón el Alquimista, unió a todas las ciudades bajo su puño de hierro, expulsó a los dioses que las dominaban y se proclamó Emperador de una nueva nación, el Imperio de Akkad. Los pocos Awilu que aún apreciaban a aquellos dioses derrotados huyeron con ellos a las montañas, fundaron la ciudad subterránea de Babylonia y la sellaron con la Puerta de Ishtar.

Esta fulminante victoria se debió en parte a dos nuevas razas que Sargón había creado a partir de la sangre del dios Enlil: los Mushkenu y los Wardu. Serían sus esclavos como los Awilu lo fueron a su vez de los dioses. Sargón, que lleva vivo desde entonces, se asegura de que esta situación no cambie. Generación tras generación de Awilu se suceden mientras el paso del tiempo parece ignorarle.

Hoy en día las ciudades son nidos de corrupción y fuente de hedonismo y depravación. Los Awilu han entregado sus almas a nuevas divinidades; oscuros dioses venidos de las estrellas con promesas de conocimiento y poder. Mientras ellos disfrutaban del ocio y de los placeres más exquisitos, el sudor de sus esclavos mantiene sus estómagos llenos y sus apetitos saciados.

Más allá del Imperio de Akkad la tierra se vuelve violenta y despiadada. Horribles criaturas y voraces bestias pueblan áridos desiertos, escarpadas montañas, profundas junglas y agitados mares. Sólo los más fuertes y decididos sobreviven fuera de la protección de las ciudades. No debe extrañarnos que prefieran la vida entre sus muros a una existencia alejada de la civilización, incluso para un esclavo.

AVENTURAS

En el mundo de Kishar tendrán lugar numerosas aventuras. Ya se trate de esclavos que luchan por su libertad, cazadores de tesoros perdidos o nómadas en busca de un destino, los Personajes Jugadores de *La Puerta de Ishtar* serán seres de fuertes pasiones y marcada personalidad. Y son estas características las que los meterán en problemas, haciéndolos avanzar y conseguir sus objetivos.

Se verán envueltos en intrigas de palacio, desenmascararán conspiraciones (¡o participarán en ellas!), visitarán enclaves exóticos, descubrirán terribles secretos y combatirán con extraños monstruos. Estas experiencias les harán cambiar y, al hacerlo, cambiarán también el mundo que les rodea.

VIENTOS DE CAMBIO

Kishar está a punto de sufrir grandes cambios. En qué consistirán exactamente o qué los causa-

rá permanece en el misterio. Pero lo que sí puede asegurarse es que los personajes que interpretéis estarán en el centro de esos cambios. Van a vivir tiempos interesantes y van a estar presentes en los momentos en los que se decidirá el destino de todo un mundo. Y no sólo contemplarán todo esto, sino que ellos mismos serán artífices y protagonistas de la emocionante nueva era que le espera a la tierra entre los ríos. En sus manos está el futuro.

ESTE LIBRO

Y si con la imaginación basta, ¿por qué habrías de seguir leyendo? Pues bien, este libro te proporcionará un conjunto de herramientas y ayudas que harán más fácil jugar. Te mostrará una serie de reglas con las que enfrentarte a situaciones en las que el desenlace no está claro y te describirá el mundo de Kishar, para que te sea más sencillo vivir aventuras en él.

Tras esta introducción encontrarás el capítulo *La Forja de un Destino*. Te permitirá crear un personaje que resulte divertido de jugar y pueda participar en el tipo de historias que queráis contar. Sabrás a grandes rasgos de qué es capaz y de qué no, qué le mueve a actuar y cómo se relaciona con el resto de Personajes Jugadores.

Le sigue el capítulo *Conflictos y Emociones*. Llegará un momento durante el desarrollo del juego en el que no estéis seguros de cómo va a resolverse una situación. De si el héroe logrará sus objetivos o fracasará en el intento. Para poder determinarlo de manera que todos los jugadores estén de acuerdo se emplean las reglas explicadas en este capítulo.

Un caso particular de las reglas presentadas hasta ese momento, el combate, se verá en detalle en el siguiente capítulo: *Sangre y Arena*. Tras leerlo podrás resolver tanto rápidas escaramuzas como tensas contiendas.

Tras éste se encuentra el capítulo titulado *Un Día Más*. En él se trata el tema del avance y el cambio en los Personajes Jugadores, y leyéndolo descubrirás la forma de hacerlos crecer, tanto física como emocionalmente.

A continuación podrás leer *Entre los Ríos*. Este capítulo contiene información sobre el Imperio de Akkad, la nación del mundo fantástico de Kishar en la que se ambienta *La Puerta de Ishtar*. Te permitirá entender cómo funciona su sociedad, explorar su cultura y, en definitiva, sentirte cómodo en las calles de sus ciudades y saber cómo piensan sus gentes.

El siguiente es el capítulo *Dioses y Brujos*, que presenta una descripción de la religión y la espiritualidad tal y como la entienden los ciudadanos del Imperio de Akkad. También descubrirás las claves para el dominio de las fuerzas arcanas y un compendio de los conjuros más terribles. Si lo lees, te expondrás a los secretos mejor guardados que sólo los Dioses de las Estrellas pueden revelar. Pero ten cuidado, pues a cambio de su saber siempre piden más de lo que es razonable dar.

Le sigue *Más Allá del Imperio*, donde se ofrece una breve introducción a las tierras que rodean Akkad. Sólo los exploradores más audaces o locos las han explorado concienzudamente, y sus aventuras no siempre han acabado bien. ¿Seguirás sus pasos?

La lectura de los tres capítulos anteriores no es imprescindible para todos los jugadores. Aunque sí lo es para el DJ, pues es el responsable de describir el mundo de Kishar y deberá conocerlo para poder llevar a cabo esta tarea. Esto no quiere decir que el resto de jugadores no puedan leerlos, sólo que no necesitan hacerlo para poder jugar.

Sin embargo, los siguientes dos capítulos, *Un Gran Poder* y *Los Males del Hombre*, están reservados para la atenta lectura del Director de Juego y sirven de ayuda para aquellos que vayan a desempeñar este papel. El primero explica cómo llevar a cabo tan estimulante labor, mientras que el siguiente ofrece material que podrás usar si decides portar sobre tus hombros el manto de DJ.

Esclavos de sus Deseos presenta una pequeña aventura de ejemplo que puede servir para iniciaros en el juego o daros la inspiración que necesitáis para crear vuestras propias aventuras. Este capítulo tampoco deberías leerlo si no vas a ser Director de Juego, ya que hacerlo te estropearía las sorpresas.

Por último, el capítulo *El Final del Camino* contiene un glosario, un par de apéndices y varios materiales a los que se hará referencia durante el resto del libro.

DADOS

Para jugar necesitarás dados de seis caras, que se usarán para resolver ciertas situaciones durante el juego. Lo ideal sería que cada jugador tuviera cuatro dados. Pero no pasa nada si se dispone de menos, siempre que haya como mínimo cuatro en total. Al fin y al cabo, siempre pueden compartirse.

A partir de ahora nos referiremos a los dados como “D”. Si, por ejemplo, se te indica que tienes que tirar 3D, quiere decir que tirarás tres dados.

Además, a veces tendrás que hacer operaciones sencillas con ciertos números, que pueden dar como resultado números no enteros. Siempre que esto ocurra redondea hacia abajo, ignorando los decimales.

SESIONES Y CAMPAÑAS

Se puede jugar a *La Puerta de Ishtar* de dos maneras: en forma de “partidas sueltas” o de “campañas”. Llamamos partida suelta a una aventura que se desarrolla en una sola sesión de juego, habitualmente de entre dos y cuatro horas (¡aunque hay quien ha llegado a jugar durante un fin de semana entero!). En estas partidas, por norma general, los Personajes Jugadores han sido creados previamente por el DJ y no tendrán continuidad más allá de esa sesión. Las campañas, por contra, tejen historias que abarcan muchas sesiones de juego, en las que los Personajes Jugadores, habitualmente creados por los jugadores, viven una aventura tras otra. Este tipo de partidas pueden repetirse durante años, tanto en tiempo de juego como en tiempo real, y resultan muy gratificantes. En ellas se puede ver a los personajes crecer y cambiar de maneras inesperadas y fascinantes. Requieren mucho trabajo y un alto grado de compromiso, especialmente para el Director de Juego, pero valen la pena.

La Puerta de Ishtar puede usarse perfectamente para partidas sueltas, pero ha sido diseñado teniendo en mente la idea de jugar campañas, por lo que funciona mucho mejor en este tipo de partidas.

Resumen del capítulo

- La Puerta de Ishtar es un juego de rol ambientado en el mundo de Kishar.
 - Necesitarás al menos otro amigo para jugar. Entre 4 y 6 jugadores es el número ideal.
 - Todos los jugadores menos uno controlarán cada uno a un Personaje Jugador (PJ).
 - El otro jugador será el Director de Juego (DJ) y controlará a los Personajes No Jugadores (PNJs).
 - Las aventuras se desarrollarán en el mundo de Kishar, dominado por el Imperio de Akkad.
 - Kishar está a punto de cambiar y vuestros personajes estarán en el centro de los acontecimientos.
 - Necesitarás al menos 4 dados (D) de 6 caras para jugar.
 - Podrás jugar partidas sueltas o campañas.
-
-



The illustration at the top of the page depicts a scene from ancient Mesopotamian art. On the left, a bearded man in a long, patterned robe stands with his hands raised in a gesture of prayer or offering. In the center, a large, winged creature with a fish-like head and a human-like body stands on its hind legs. On the right, another bearded man in a similar robe stands with his hands raised, holding a staff or scepter. The background is a textured, stone-like surface with a decorative border at the top and bottom.

LA FORJA DE UN DESTINO

- Rihat, ¿en qué piensas cuando te sientas a meditar?
- Pienso en mi vida, joven Shelmaneser. En lo que he logrado y lo que me queda por hacer.
- ¿Y por qué lo haces? ¿No sería mejor aprovechar el tiempo haciendo algo?
- Todo hombre ha de reflexionar sobre sí mismo. De dónde viene. Hacia dónde va. Qué sucesos de su pasado le han hecho ser quien es. Y, sobre todo, qué empresas ha de perseguir y qué desea conseguir en esta vida.
- ¿Y tú, Rihat? ¿Has conseguido lo que querías en la vida?
- Nunca se consigue todo lo que se quiere, joven amo. Pero soy feliz, y no todos pueden decir lo mismo. Si os complace podría hablaros de cierta mujer, que nació esclava y murió reina, aunque desdichada. Su historia comienza...

La creación de personajes en *La Puerta de Ishtar* no se puede hacer en solitario. No puedes crear tu personaje “en casa” y venir a la primera sesión con el personaje ya terminado. Es un proceso que debe de hacerse en grupo, y que involucra al resto de jugadores.

Sin embargo, sí conviene tener una idea general sobre el personaje que vas a querer jugar. Esa misma idea será moldeada en formas que te sorprenderán por el resto de jugadores durante el proceso de creación. No te disgustes si la idea acaba desviándose de tu concepción original, y disfruta con el proceso. Ver a tu personaje nacer con la ayuda

de los demás constituye uno de los mejores momentos de una campaña, y probablemente desembocará en una primera y emocionante sesión.

El proceso para dar vida a un PJ sigue un orden cronológico. Los pasos son los siguientes:

- Nacimiento.
- Infancia y adolescencia.
- Madurez.
- Punto de inflexión.

A continuación verás en qué consisten, pero hay algo que todos ellos tienen en común: al final de

cada uno deberás contar al resto de jugadores (incluido el Director de Juego!) lo que has hecho en ese paso y escuchar a su vez lo que han hecho el resto de jugadores.

También puedes preguntarles qué piensan sobre tu personaje en cualquier punto del proceso. Probablemente sus opiniones te den ideas que de otra manera no se te habrían ocurrido, dando más vida y color a tu personaje.

Para poder continuar necesitas tener a mano una hoja de personaje. Encontrarás una al final de este libro, o también podrás descargarla de la página web www.puertaishtar.com. Imprímela o fotocópiala y ve completándola según se te indica en los siguientes pasos.

NACIMIENTO

Imagina dónde y cómo nació tu personaje. En este paso no necesitas detallar su genealogía o todas las cir-

cunstancias que rodearon a su nacimiento, pero sí que tendrás que decidir su **cultura de origen**, sus **características**, y su **nombre**.

CULTURA DE ORIGEN

Aunque la cultura de origen no determina quién es tu personaje ni en qué puede convertirse, sí que tiene una influencia muy grande en su visión del mundo.

Para saber a dónde vamos debemos saber de dónde venimos.

A continuación tienes una lista de seis culturas. Elige una y anótala en la hoja de personaje. Cada una de ellas contiene una descripción general y, en el apartado “Personajes”, varias ideas que **puedes** usar para definir el concepto de tu personaje. ¡Pero no te limites a ellas!

También encontrarás en todas las culturas el apartado “Bonificación a característica”. Ahora no te preocupes por él. Se usará más adelante.



Nobles Awilu

Los Awilu (“ciudadanos”) son la raza dominante en el Imperio de Akkad. De una altura media de 1,45 m, por lo general son fuertes y de complexión robusta, pesando de media unos 65 kg. Creados por los Dioses Antiguos para que les sirvieran como esclavos, se rebelaron dos veces contra ellos. La primera vez fueron castigados con el Diluvio. Sin embargo, en la segunda ocasión, Sargón el Alquimista consiguió liberarlos definitivamente de este yugo.

Ahora son ellos los esclavistas. Viven sus largas vidas (unos 200 años) rodeados de lujo y opulencia, gracias a que sus razas esclavas, los Mushkenu y los Wardu, se aseguran de cubrir todas sus necesidades.

Gobernantes, generales, sacerdotes, sabios y grandes brujos, no realizan jamás una tarea menor. Incluso el más humilde de los Awilu ocupa una posición de responsabilidad, la merezca o no, y delega en sus esclavos para las tareas mundanas. Además, la familia a la que pertenece un Awilu es algo de suprema importancia, y el rechazo por parte del patriarca, el equivalente al exilio o a la muerte.

Decadentes y opulentos, los Awilu dedican mucho tiempo a cuidar su aspecto. Los hombres trenzan sus tupidas barbas y sus rizadas cabelleras y visten túnicas lo más elaboradas posible que indican la familia a la que pertenecen y su posición en la misma. Las mujeres se muestran señoriales y seductoras, potenciando su belleza con maquillaje y luciendo vestidos de suaves tejidos de más allá de Elam.

Arquitectos de la civilización, son una raza orgullosa, que considera que ninguna otra tiene parangón en su conocimiento de las artes, las ciencias y, sobre todo, de la brujería. Los brujos Awilu conocen profundamente las estrellas, sus movimientos y su significado. Los perversos conocimientos que éstas les proporcionan les dan acceso a increíbles poderes.

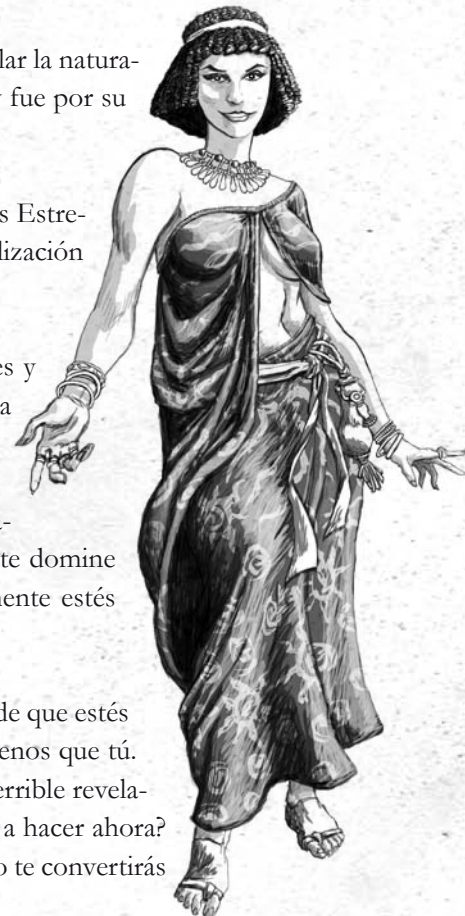
Ninguna otra raza puede construir un imperio. Ninguna otra raza puede controlar la naturaleza a su antojo. Fueron ellos los que desentrañaron el secreto de la escritura, y fue por su deseo por lo que existen las razas esclavas.

Y sin embargo, sin sus esclavos el Imperio se derrumbaría. Sin los Dioses de las Estrellas, los brujos carecerían de poder. Puede decirse que Akkad es a la vez la civilización más poderosa y más frágil de Kishar.

Bonificación a característica: los Nobles Awilu son por norma inteligentes y disfrutan de muy buena educación. Dominan las artes y las ciencias y crearon la escritura. Un personaje Noble Awilu suma **+1** a su característica de **Ingenio**.

Personajes: no es normal que un Noble Awilu abandone su posición acomodada y su aburrida existencia, pero algo te ha movido a hacerlo. Es posible que te domine el ansia de riqueza, gloria o aventuras. O cabe la posibilidad de que simplemente estés cansado de tu tranquila vida.

Quizá has caído en desgracia o cometido un crimen imperdonable. Incluso puede que estés planeando cometerlo, deseando arrebatarse el poder a quien seguro lo merece menos que tú. También podrías haber sido víctima de una conspiración, experimentado una terrible revelación o sufrido un repentino ataque de conciencia. Lo que importa es: ¿qué vas a hacer ahora? ¿A dónde te llevarán las sendas que ahora recorres? ¿Volverás a tu vida anterior o te convertirás en alguien completamente distinto?



Esclavos Mushkenu

Los Mushkenu (“mezquinos”) son una de las dos Razas Creadas y, con diferencia, la más numerosa. Moldeados por Sargón a partir de arcilla y la sangre de Enlil, uno de los Dioses Antiguos, han sido diseñados para trabajar. Su altura (1,75 m de media) les hace ideales para los trabajos de construcción y a causa de sus cortas vidas se multiplican con rapidez. Aunque corren rumores de que un Mushkenu puede llegar a vivir 75 años, la mayoría mueren antes a causa del hambre, la enfermedad, la guerra o los malos tratos que les dispensan sus amos.

Se dice que el color de la piel de un Mushkenu está determinado por la hora del día en la que se creó al primero de su linaje. Sargón mantuvo con vida a Enlil durante meses, agonizando, mientras le desangraba y usaba su esencia vital para dar vida a sus creaciones. Si la sangre se derramó al mediodía, el Mushkenu tendría la piel blanca como el marfil, y si ocurrió a medianoche, negra como el ébano, con miles de tonos entre estos dos. Pero de aquello hace ya dos mil años. Ahora ya no se crean nuevos Mushkenu mediante la alquimia, sino que las mujeres de esta raza quedan embarazadas y dan a luz a sus hijos.

Todos los Mushkenu que viven en el Imperio de Akkad son esclavos. Campesinos, albañiles, soldados, artesanos e incluso tutores, hacen todos los trabajos que los Awilu no quieren realizar. Los Awilu les tratan como a animales y les consideran al mismo nivel que un asno o un perro de su propiedad.

Está terminantemente prohibido enseñar a leer o escribir a un Mushkenu. Y no hablemos ya de artes como la alquimia o la brujería. Sin embargo, algunos Awilu violan estas leyes entrenando esclavos para enseñar a sus hijos o llevar a cabo ciertas tareas que requieran de conocimientos más complejos. Al fin y al cabo, la pena es la muerte para el Mushkenu, no para su amo.

Casi todos los Mushkenu ven a los Awilu como dioses: sabios, orgullosos y de largas vidas. Además, ningún Mushkenu existiría de no ser por ellos. Aunque cada pocos años se producen pequeñas revueltas, los amos siempre las sofocan con éxito y sólo sirven para afianzar esta creencia. La mayoría de los Mushkenu aceptan su esclavitud como el orden natural de las cosas e intentan vivir lo mejor que pueden sus cortas y brutales vidas.

Al fin y al cabo, no conocen otra cosa. Y, aunque haya veinte Mushkenu por cada Awilu, ¿quién iba a organizarles? ¿Cómo podrían unirse esas bestias bajo un propósito común?

Bonificación a característica: los Esclavos Mushkenu que consiguen alzarse sobre la esclavitud endémica de su raza son considerados individuos excepcionales. Sólo una férrea fuerza de voluntad puede haberles permitido sobrellevar el miserable día a día sin acabar rotos, tanto física como emocionalmente. Un personaje Esclavo Mushkenu suma **+1** a su característica de **Voluntad**.

Personajes: a diferencia de la gran mayoría de Mushkenu, tú no sirves a un amo. ¿Por qué? ¿Qué ocurrió? A lo mejor escapaste. A lo mejor murió. O también puede que fueras uno de esos hijos de la calle, concebidos en secreto y que no conocen señor. El caso es que ahora eres libre. ¿Cómo vas a hacer uso de esa libertad?

Aunque también puede que hayas partido de aventuras con tu señor o que te haya concedido libertades excepcionales para que hagas uso de tus “inusuales” habilidades en su nombre. En cualquiera de ambos casos, ¿por qué te ha elegido tu amo precisamente a ti?



Guardianes Wardu

Poderosos e imponentes, los Wardu (“siervos”) son, al igual que los Mushkenu, una de las Razas Creadas. De más de 2 m de altura y fuerte musculatura (unos 250 kg de peso), combinan un cuerpo humanoide con la cabeza y las extremidades inferiores de los toros, animales venerados por su poderío físico. Son máquinas de matar perfectamente diseñadas.

El cuerpo de los Wardu está cubierto casi por completo de una fina capa de vello, que algunos Awilu tiñen con los colores de su familia para indicar más claramente que se trata de su posesión.

Dada su fiereza y su marcialidad, suelen hacer carrera como soldados, gladiadores o guardaespaldas, aunque no es raro verlos desempeñando también otros trabajos para los que se necesita la fuerza física, como el de portadores o marineros.

Los Wardu escasean. La combinación de rasgos que les da su fuerza es la causa de su mayor desdicha, pues son estériles. Aunque algunos insinúan que esta característica es algo intencionado, no accidental. Sus cortas vidas (como mucho 60 años) acaban ensombrecidas por el pensamiento de que al marcharse no dejarán nada en este mundo.

Aún hoy en día son creados mediante la alquimia, usando la sangre de Enlil, conservada con cuidado desde hace dos mil años. Pero llegará el momento en que esta sangre se agote, y entonces no habrá ni un Wardu más.

Esto hace de los Wardu unos esclavos muy caros. Por esta razón, y por su enorme fuerza, los Awilu desarrollaron un método para asegurarse de que estuvieran siempre bajo control: desde el momento de su venida al mundo a cada Wardu se le somete a una serie de sortilegios y rituales que le acostumbrarán a su amo y, especialmente, al sonido de su voz. Como resultado jamás podrán desobedecer una orden directa del Awilu para el que fueron creados o realizar un acto de violencia consciente contra él.

Los Wardu son una raza condenada y más que conscientes de ello. Llevan vidas aun más violentas que los Mushkenu aunque, por suerte o por desgracia, suelen sobrevivir más tiempo. A pesar de estar obligados a servir a sus amos de por vida y ser incapaces de desobedecer sus órdenes, eso no significa que no les odien con todas sus fuerzas.

Más bien todo lo contrario. Si tan sólo pudieran deshacerse de la maldición que les priva de la libertad...

Bonificación a característica: los Guardianes Wardu son la raza más fuerte del Imperio. Pueden realizar grandes proezas de fuerza y resisten castigos que matarían a cualquier otro. Un personaje Guardián Wardu suma +1 a su característica de **Fortaleza**.

Personajes: de algún modo has conseguido escapar lejos de tu señor. Ya no puede darte órdenes, así que por fin experimentas la verdadera libertad. Cómo lo has hecho no importa ahora. Lo que sí importa es que eres demasiado valioso como para dejarte escapar. Seguro que tu amo te está buscando. ¿Cómo vas a evitar que vuelva a dominarte?

También puede que tu señor haya muerto sin llevar a cabo el ritual de herencia. ¿Aprovecharás tu recién adquirida libertad para ver mundo? Aunque cabe la posibilidad de que seas uno de esos raros Wardu que apreciaban a su amo. Si es ése el caso, ¿vengarás su muerte?



Hombres Libres Cimmerios

Por más que les pese a los Awilu, no todos los Mushkenu de Kishar los sirven como esclavos. Durante la guerra para unificar las ciudades del entonces Sumer, hubo una revuelta de Mushkenu entre las filas del ejército de Sargón. Unidos bajo la voluntad de un líder sólo conocido como Gmirri (“héroe” en la lengua Cimmeria), un gran número de soldados consiguieron escapar y huir a las Montañas Gudabak en el norte.

Han pasado muchas generaciones desde entonces, y aquellos soldados se han convertido en los actuales Cimmerios, que hablan una lengua incomprensible para los extraños y viven vidas que resultarían increíbles para los Mushkenu de Akkad.

Se vanaglorian de su libertad e independencia. El único con autoridad para decidir qué puede o no hacer un Cimmerio es el propio Cimmerio, teniendo ambos sexos los mismos derechos. Sólo confían en quienes se ganan su respeto. Con un profundo sentido del honor, no hay aliado más fiel que un Cimmerio que ha jurado lealtad. De ojos claros y oscura cabellera, han hecho de las hostiles montañas su hogar y se han adaptado a ellas. Sus cabañas de madera provocarían risas a un habitante de ciudad, pero no hay lugar mejor para pasar un invierno.

Los Cimmerios son ágiles y están acostumbrados a la actividad física, pues todos tienen la responsabilidad de cazar y defender el clan. Equipados con armas de obsidiana o hueso tan afiladas como el mejor de los cuchillos de Sippar, no hay presa que se les escape, ya sea un ciervo o una caravana Akkadia.

Unidos por un profundo vínculo a la tierra en la que viven, todo Cimmerio recibe al poco de alcanzar la pubertad la visita de un espíritu animal, que se convertirá en su tótem. El carácter del animal que el espíritu encarna marcará para siempre la personalidad y las habilidades del Cimmerio. Si, por ejemplo, su tótem es un oso, tendrá un carácter amable y tranquilo, aunque fuerte. O, si es un halcón, probablemente sea atento y ágil, aunque distante.

Con el paso del tiempo algunos Cimmerios logran una unión con su tótem más profunda que la del resto. Conocidos como chamanes, mantienen una relación muy especial con el mundo de los espíritus y son respetados en su clan por su sabiduría.

Aunque la mayoría de los Awilu considera a los Cimmerios poco más que una molestia ocasional, Sargón no comete el error de subestimarlos. Sólo espera poder acabar con ellos de una vez por todas antes de que empiecen a convertirse en un problema serio.

Bonificación a característica: los Hombres Libres Cimmerios están acostumbrados a vivir en la naturaleza y obtener lo que necesitan de ella. Correr, trepar o pelear forma parte de su vida diaria, y se encuentran en un excelente estado físico. Un personaje Hombre Libre Cimmerio suma **+1** a su característica de **Destreza**.

Personajes: ya no estás en tu aldea, con tu clan. Quizá hayas partido en busca de venganza o se te haya enviado en una importante misión. Puede que simplemente desees ver mundo o viajar en busca de fortuna.

No cabe duda de que, cuando por fin vuelvas, no serás el mismo. ¿Qué tipo de historias contarás a tu regreso? Aunque quizá te encuentres con que ya no queda nadie a quien contárselas...



Nómadas Uridimmu

No hay tierra más hostil en Kishar que Eria, el gran desierto. Sus ardientes arenas acaban con los orgullosos que osan subestimarlas y su impactante belleza maravilla a quien lo contempla. En él, el mero día a día representa una lucha por la supervivencia, y sólo los más locos o desesperados se atreven a desafiarlo. Sin embargo, los Uridimmu (“perros rabiosos”) no podrían encontrarse más cómodos en ninguna otra parte.

También conocidos como Amorreos (“los que viven en el oeste”), los Uridimmu tienen un cuerpo similar al de un Mushkenu, aunque más delgado y fibroso, y la cabeza de un chacal. Su altura está a medio camino entre la de un Awilu y un Mushkenu (1,65 m de media) y poseen sentidos tremendamente agudos, permitiéndoles detectar un invasor o una tormenta de arena a distancias increíbles.

Viven como nómadas, pasando las horas más calurosas del día y las más frías de la noche en sus tiendas, que cambian de ubicación con rapidez en cuanto la situación lo requiere. Viajan con rebaños de dromedarios, a los que veneran. Saben que sin ellos su forma de vida no sería posible. Los Uridimmu se organizan en tribus, y cada una de ellas se identifica tanto por la combinación de los colores de su pelaje y de sus ropas como por el olor que desprenden. Esconden su cuerpo del sol con unas ligeras túnicas de algodón, las thawb, y turbantes que enrollan en torno a sus cabezas.

Las mujeres son protegidas por sus maridos o padres, que las ocultan y sólo les permiten exhibirse si cubren por completo su figura y esconden sus rasgos tras velos. Sin embargo, dentro de su tienda ellas son las dueñas y señoras, y se encargan del correcto mantenimiento del hogar. La dura vida en el desierto ha hecho que los Uridimmu valoren profundamente la hospitalidad. Siempre acogerán a cualquier viajero que lo solicite. Además, defenderán su hogar y su familia con una furia casi animal.

Aunque algunos viajan al Imperio de Akkad y trabajan allí como mercenarios, piratas, comerciantes o contrabandistas, todo Uridimmu debe volver al desierto y pasar en él unos días al menos una vez cada cinco años. Es lo que denominan la llamada del desierto, y es un sentimiento casi imposible de reprimir cuando se presenta. Su relación con otras razas no les ha hecho olvidar quiénes son y de dónde provienen.

Muchos Uridimmu creen que bajo el gran desierto de Eria se encuentran las ruinas de un antiguo imperio, de cuyos habitantes descienden. Unos pocos piensan que si pudieran desentrañar los secretos de aquella civilización recuperarían el poder que un día tuvieron.

Y entonces los Awilu de Akkad, que tan únicos se creen, temblarían.

Bonificación a característica: los Nómadas Uridimmu tienen unos sentidos muy agudos. Mediante su oído, su vista y su olfato pueden percibir cosas que otras razas pasarían por alto. Un personaje Nómada Uridimmu suma **+1** a su característica de **Percepción**.

Personajes: ya no trabajas para el bien de tu tribu. Que te ganes la vida como mercenario, ladrón o guía no es relevante. Tampoco si has hecho fortuna comerciando con los Awilu o si huyes de aquel gladiador Cimmerio que te quería muerto. La llamada del desierto es lo único que ocupa tu mente ahora. ¿Vas a seguir ignorándola más tiempo?

O quizá sí que sirvas a los intereses de tu hogar, aunque te halles lejos de tu familia. Puede que estés cumpliendo una misión de suprema importancia para ellos. ¿A dónde te llevará esta tarea?



Comerciantes de Assur

Raza: a diferencia del resto de culturas, que están limitadas a una sola raza, los personajes Comerciantes Assur pueden ser Awilu o Mushkenu. Elige una y apúntalo en la hoja de personaje de la siguiente manera en el espacio dedicado a la cultura: *Comerciante Assur (Awilu)* o *Comerciante Assur (Mushkenu)*.

Assur es una ciudad distinta a todas las demás. Aunque pertenece al Imperio, en ninguna otra se trata mejor a los esclavos, o se recuerdan con más fuerza las antiguas tradiciones. No la gobierna ningún Ensi, sino que lo hace su dios patrón, Ashur.

Ashur, dios del comercio y el conocimiento, es el único de los Dioses Antiguos cuyo culto está permitido en Akkad. Se dice que Sargón y él se reunieron en privado y pasaron siete días y siete noches negociando. Como resultado de tal encuentro la ciudad de Assur gozaría de privilegios especiales a cambio de mantener su red comercial en marcha, sin la que Akkad se colapsaría. Además, Ashur obtuvo un indulto del que ningún otro dios disfrutó. Los Awilu de Assur piensan que su dios salió ganando con el trato, pues ni siquiera Sargón podía derrotar al Señor de los Mercaderes en una negociación.

Assur no es una ciudad muy poblada, pero esto se debe a que una gran parte de sus habitantes están continuamente viajando por todo el Imperio. En prácticamente todas las ciudades de Akkad se encuentra un pequeño karum, o barrio de comerciantes, para acoger a los Assures que han viajado hasta allí. Estos karum cuentan siempre con una pequeña guarnición propia y un templo a Ashur. Los karum tejen una tupida red comercial que forma, en realidad, un imperio dentro del Imperio.

Aunque los Awilu de Assur hacen uso de multitud de esclavos Mushkenu, e incluso algunos Wardu, ambos gozan de una autonomía (que no libertad) que no se da en ningún otro lugar de Akkad. Quizá porque visitar lejanas tierras les ha abierto la mente, porque aún conservan algo de las viejas costumbres, o simplemente porque son hombres prácticos, los ciudadanos de Assur permiten a sus esclavos llevar negocios por su cuenta y organizar sus propios tratos. Siempre y cuando entreguen la parte que les corresponde a sus amos, claro está.

Un mercado tan grande como el de los Mushkenu no puede ser ignorado, y no estaría bien visto que un Awilu se rebajara a negociar con un esclavo.

Los Assures tampoco tienen escrúpulos en tratar con extranjeros, como los Uridimmu o los Cimmerios, por mucho que a algunos en Akkad les horroricen estos intercambios. Si a esto se añade el súbito interés de Ashurbanipal, el actual Isshiak Ashur, en obtener tablillas escritas en lengua antigua, puede comprenderse por qué los nobles más cercanos a Sargón empiezan a sentirse inquietos.

Pero no hay nada que puedan hacer. Los comerciantes Assures son vitales para la supervivencia del Imperio.

Bonificación a característica: los Comerciantes de Assur nunca salen perdiendo en una negociación. Sus ofertas siempre parecen irresistibles y saben qué decir exactamente para atraer la atención de sus clientes. Un personaje Comerciante de Assur suma **+1** a su característica de **Carisma**.

Personajes: ¿cómo te has dejado arrastrar a esta locura? Algunos creen que fue porque tus negocios ya no iban tan bien. Otros sospechan que tuvo algo que ver esa hermosa Mushkenu. Pero no te pones a meditar la verdadera razón. Un único pensamiento ocupa ahora tu mente: ¿cómo voy a salir de ésta? O mejor dicho: ¿cómo voy a salir de ésta llevándome el máximo beneficio?



CARACTERÍSTICAS

Una vez elegida la cultura de origen es el momento de determinar las *características* del personaje. Cuáles son sus capacidades naturales y qué clase de tareas se le dan mejor o peor.

De las seis características que verás a continuación, elige dos que serán los puntos fuertes de tu personaje y dos que serán sus puntos débiles.

- *Destreza*: la destreza representa la agilidad, la coordinación y la habilidad manual. Los personajes con una destreza alta se mueven con gracia y celeridad, y poseen gran habilidad. Por el contrario, los que tienen una destreza baja actúan con torpeza y tienden a tropezarse.
- *Fortaleza*: la fortaleza indica tanto la fuerza como la capacidad de aguantar el castigo físico. Un personaje con una fortaleza elevada será musculoso y resistente, mientras que otro con una fortaleza mediocre lo pasará mal cargando peso y caerá enfermo con facilidad.
- *Ingenio*: el ingenio mide tanto la inteligencia analítica como la astucia y la capacidad de improvisación. Los personajes ingeniosos pueden entender y recordar conceptos complejos, además de tener siempre una réplica mordaz en los labios. Sin embargo, a los personajes poco ingeniosos les cuesta atar cabos y les sobrepasan los acertijos más triviales.
- *Percepción*: la percepción es una medida de la capacidad del personaje para estar atento a lo que le rodea. Una percepción elevada denota un individuo en sintonía con su entorno y al que cuesta pillar desprevenido. Por otro lado, una percepción baja caracteriza a personajes despistados o distraídos.

- *Carisma*: el carisma representa la capacidad innata para influir en los demás y conseguir que hagan lo que uno quiere. Se encuentra a menudo en líderes y oradores. Un personaje carismático puede conseguir apoyos fácilmente e infundir respeto, mientras que alguien carente de carisma tendrá complicado conservar incluso a los mejores amigos.
- *Voluntad*: la voluntad representa la fortaleza de las propias convicciones. Una voluntad alta indica seguridad en uno mismo y en sus ideales. Una voluntad baja es propia de personajes sin una opinión formada, que se dejan influir con facilidad.

Ahora deberás tirar 3D para cada una de las características de tu personaje y tomar el resultado de uno de los tres dados. Ese número (de 1 a 6) será el valor de dicha característica. El dado con el que te quedarás será:

- El dado con el número más alto si esa característica es un punto fuerte.
- El dado con el número más bajo si esa característica es un punto débil.
- El dado con el número intermedio si esa característica no es ni un punto fuerte ni un punto débil.

Una vez hayas hecho esto con las seis características, puedes repetir una de las tiradas, volviendo a lanzar los 3 dados para quedarte con uno de ellos. Pero, eso sí, ahora tendrás que quedarte con el nuevo resultado, aunque sea peor que el anterior.

De esta manera, aunque hay muchas posibilidades de que los puntos fuertes de tu personaje sean sus características más altas (y los débiles las más bajas), al final no tiene por qué ser así. Al fin y al cabo nunca somos exactamente como nos gustaría ser, ¿verdad?

REPARTO DE PUNTOS EN CARACTERÍSTICAS

Si el grupo de jugadores así lo desea y el DJ está de acuerdo, las características de los PJs pueden determinarse repartiendo 21 puntos entre ellas en vez de eligiendo puntos fuertes y débiles y haciendo tiradas.

Si se utiliza este método alternativo ninguna característica puede ser superior a 6 antes de aplicar la "Bonificación a característica" por la cultura de origen.

Además, el DJ puede imponer restricciones adicionales, como que sólo una característica pueda ser inferior a 2 o superior a 5, si cree que los jugadores tenderán a crear personajes imposiblemente descompensados.

A continuación busca el apartado “Bonificación a característica” que aparecía en tu cultura de origen y aumenta en un punto la característica indicada (por lo que ésta y sólo ésta podría alcanzar un valor de 7). Anota ahora los valores finales de las características en la hoja de personaje.

Por último, suma 10 + Fortaleza + Voluntad y apunta ese total en el cuadro indicado como Aguante de la hoja de personaje. El Aguante indica la capacidad de tu personaje para seguir adelante a pesar del cansancio o las heridas.

NOMBRE

Es el momento de elegir un nombre para tu personaje. Puedes escogerlo de la lista de nombres que tienes un poco más adelante o usar dicha lista como fuente de inspiración para crear otros nombres que suenen apropiados.

Los nombres de los Awilu pueden proceder tanto de la lengua antigua (Sumerio), como de la lengua nueva (Akkadio), aunque son más comunes los de esta última. Sin embargo, los Mushkenu y los Wardu sólo utilizan nombres Akkadios. Además tienden a elegir los más cortos y fáciles de pronunciar. Por su parte, los Assures suelen llevar los mismos nombres que el resto de ciudadanos de Akkad, pero en raras ocasiones usan ciertos nombres propios de su cultura que representan su devoción particular a Ashur.

Los bárbaros Cimmerios y Uridimmu, no conocen la civilización y tienen sus propios nombres.

Nombres Sumerios femeninos: Anu, Aruru, Ashusik, Aya, Balashni, Delondra, Digirla, Eanata, Galanna, Hanila, Inanna, Mammetu, Ninbanda, Ningal, Ninlil, Neti, Puabi, Radjni, Sabit, Shagsag, Shub-Ab, Shubure, Siduri, Silila, Zashanna.

Nombres Sumerios masculinos: Anepada, Adad, Amarshin, An, Eanatum, Belit-Sheri, Dungi, Ekur, Enmebaragisi, Enmerkar, Enmul, Gudea, Hanish, Humbaba, Ishme-Dagan, Lugulbanda, Meskalam, Namtar, Ninurta, Rigiljo, Sangasu, Shulgi, Ur-Sinnu, Utu, Ziusudra.

Nombres Akkadios femeninos: Adeshu-Dugat, Ahashunnu, Agalshu, Ahati, Alitum, Amata, Anagal-Meshshu, Arhuna, Arwia, Ashlultum, Banunu, Beleshu, Beletsunu, Dilabni, Enheduanna, Erishti-Aya, Ettu, Gamelat, Gashansunu, Gemegishkiri-Hallat, Gemeka, Gemetti, Hapati, Hanti-Adad, Humusi, Ia, Iltanni, Ishkar, Kammani, Kinati, Ku-Aya, Ku-Bada, Kulla, Lamashti, Lugal-Itu, Munawirtum, Mushezibitu, Nidintu, Ninsunu, Pashtabi, Puzannu, Ramashunnu, Sannashti, Shat-Sina, Shub-Gamelat, Tabni, Ubalnu, Ugurni, Yadidatum, Zakiti.

Nombres Akkadios masculinos: Arshaka, Appan-Il, Aristun, Arshaka, Atti, Bassia, Balashi, Balathu, Burna-Buriash, Dadanum, De-Duresh, Dipatusu, Dudu, Ea-Nasir, Ekurzakir, Enshunu, Enusat, Gina, Hilalum, Hunzuu, Ibbi-Adad, Ikkupi, Ipqu-Aya, Ishme, Isiratu, Kadashman, Kuri, Kurigalzu, Labashi, Laqip, Ligish, Manishtushu, Nidintulugal, Nikanur, Nigsummu, Nutesh, Puzur, Rihat, Rimush, Seluku, Sharrukin, Seluku, Shilasu, Sin-Nasir, Susandar, Tattannu, Ubar, Ugurnaszir, Yahatti, Zuttushu.

Nombres Assur femeninos: Ashur-Ila, Ashur-Lanara, Ashur-Sina, Bel-Gamelat, Bel-Karinni, Naquiya-Zakutu, Sharruk-Ena, Sharruk-Iltaki, Sharruk-Radja, Shin-Kuzur, Shin-Sara, Tiglat-Eribaashti, Tiglat-Innana, Tukulti-Nina, Tukulti-Ubalnu.

Nombres Assur masculinos: Adad-Nenaru, Ashur-Bel-Kala, Ashur-Dan, Ashur-Resh-Ishi, Ashur-Ubalit, Bel-Ashipu, Bel-Ninari, Bel-Shanaar, Sharruk-Ah-Eriba, Sin-Shar-Ishkun, Shamshi-Adad, Shark-Kalisarri, Tiglat-Pileses, Tukulti-Ninib, Tukulti-Ninurta.

Nombres Cimmerios femeninos: Baia, Bedisa, Borena, Chiora, Dali, Dedika, Dedisimeli, Dudukhana, Dzabuli, Dzidzia, Eldhino, Eliso, Endzela, Gedia, Gogutsa, Gulisa, Gultamze, Gvantsa, Iathamze, Irema, Judjun, Khaltamze, Kravai, Lamara, Lamzira, Maisa, Makvala, Medea, Mthvarisa, Mzexa, Mzistvala, Nani, Natia, Nugesha, Phatsia, Phirimzisa, Pikria, Shorena, Sanatha, Sandua, Sulikho, Thanana, Thathia,

Tshinara, Tsiala, Tsisana, Tsiuri, Vardo, Xatia, Zabuli.

Nombres Cimmerios masculinos: Anzori, Batchana, Bagrat, Bakhva, Bebur, Bidzina, Botso, Bukhuti, Datshi, Demna, Djavakhi, Djokia, Djurkha, Djebe, Dzaglika, Ghvinia, Giga, Glakhuna, Gotsha, Gvtisavar, Khvtiso, Invara, Ichkit, Imeda, Jarji, Katsia, Khazaberi, Kokhta, Koti, Kutsna, Kvira, Lasha, Liparit, Lukhum, Maxare, Mukhran, Naskhida, Nukri, Orbeli, Paata, Revaz, Sekhna, Shevardena, Tshalkhia, Tsotne, Ushisha, Vepkho, Xareba, Zezva, Zviad.

Nombres Uridimmu femeninos: Aaliya, Aamira, Alisha, Ameena, Ayesha, Azra, Basheera, Benazir, Bibi, Bushra, Cala, Chaand, Daryah, Deeba, Dilshad, Ebra, Faiza, Farah, Ghazala, Gulzar, Halima, Hana, Haseena, Iamar, Inayat, Jamila, Lubna, Mahjabeen, Meham, Misam, Nahaz, Nadira, Naima, Nazrana, Oadira, Parihan, Parveen, Rabina, Rehana, Ruksana, Sanaz, Shamina, Sharazad, Taalib, Taslab, Ulima, Varda, Vega, Yabisa, Zarina.

Nombres Uridimmu masculinos: Abdul-Aleem, Abdul-Fataah, Abdul-Muhaimin, Abdul-Tawaab, Abed, Akbar, Alamgir, Amir, Arif, Basheed, Basit, Bilal, Dilbar, Dost, Faiyaz, Fareed, Eijaz, Farhad, Ghallib, Ghazni, Gulzar, Hamid, Hashmat, Humayud, Ibrahim, Inthakab, Iqbal, Ishrat, Jaan, Jalin, Jamaluddin, Khalil, Khosrau, Latif, Mahtab, Mumtaz, Nabeel, Nadir, Qasim, Qutub, Raamiz, Rashad, Rehmat, Rifat, Sadik, Shaukat, Siraj, Talat, Wahid, Yusuf, Zahur.

INFANCIA Y ADOLESCENCIA

Piensa en dónde y cómo creció tu personaje. Qué hacía antes de llegar a la edad adulta. Qué aprendió y qué vivencias tuvo. ¿Creció rodeado de comodidades o en la pobreza más absoluta? Las circunstancias que rodearon la infancia y adolescencia de tu personaje empezarán a definir su personalidad y sus habilidades. En este paso determinarás la **primera profesión** y el **primer rasgo de carácter** de tu personaje.

PROFESIÓN

Tu personaje ha pasado su infancia y adolescencia aprendiendo, ya sea de un experto tutor sentado cómodamente en un jardín o de escarpados barrancos en medio de la naturaleza. Abstraemos esas habilidades que ha aprendido en forma de *profesiones*. Una profesión determinará qué sabe hacer un personaje y en qué situaciones se encontrará más cómodo.

Piensa en qué hizo tu personaje durante este periodo de su vida, con quién vivió, de quién aprendió, y qué hacía para poder sobrevivir. Con esta información elige una profesión de la tabla que está en esta página o, si no encuentras ninguna que cuadre con la idea que tenías en mente, inventa tú una.

Las profesiones pueden tener tres niveles de maestría: *novato* (1), *experimentado* (2) y *maestro* (3). Tu personaje tiene experiencia en la profesión que has elegido, así que escríbela en la hoja de personaje y pon un 2 en el cuadro que está a su derecha.

Tabla 1: Profesiones

Alquimista	Campesino	Exorcista	Mayordomo	Pescador
Artesano	Capataz	Explorador	Mercader	Pirata
Asesino	Carpintero	Gladiador	Mercenario	Posadero
Aventurero	Cazador	Guía	Minero	Profesor
Bailarina	Concubina	Herborista	Noble	Prostituta
Bárbaro	Erudito	Herrero	Nómada	Sacerdote
Bardo	Esclavo	Ladrón	Obrero	Soldado
Brujo	Escriba	Marinero	Oráculo	Torturador

Si tu personaje ha vivido unos primeros años complicados y crees que una sola profesión no le hace justicia a sus vivencias, puedes elegir una segunda profesión y anotar ambas como novato en la hoja de personaje, poniendo un 1 a la derecha de las dos.

Aun así, es recomendable que, ante la duda, elijas sólo una. Más adelante tendrás la oportunidad de elegir otra.

CARÁCTER

Los personajes en *La Puerta de Ishtar* están fuertemente marcados por su personalidad y su carácter. Ha llegado el momento de elegir el primer *rasgo de carácter* considerando la infancia y la adolescencia de tu personaje. Es una palabra que describe una fa-

ceta importante de la personalidad de tu personaje. Por ejemplo: “Cobarde”, “Curioso” o “Metódico”.

A continuación tienes una lista de rasgos de carácter entre los que puedes escoger, emparejados con sus opuestos, para que te resulte más fácil buscarlos. Elige uno de ellos y escríbelo en la sección denominada “Carácter” de la hoja de personaje.

Esta lista no es ni de lejos completa, ya que resultaría imposible catalogar todo el espectro de facetas de la personalidad humana. Por tanto, si tienes en mente algún rasgo de carácter que no aparece en ella, no te preocupes, puedes usarlo igualmente. Eso sí, a la hora de elegirlo ten siempre presente el entorno en que tu personaje se ha criado y ha pasado los primeros años de su vida. Pocas cosas marcan más a una persona que sus primeras experiencias.

Tabla 2: Rasgos de Carácter

Agresivo	Pacífico	Líder	Seguidor
Alegre	Amargado	Locuaz	Callado
Astuto	Obtuso	Lujurioso	Casto
Atento	Despistado	Nervioso	Tranquilo
Intrépido	Cauto	Optimista	Pesimista
Cabezota	Transigente	Prudente	Impetuoso
Compasivo	Cruel	Rebelde	Sumiso
Curioso	Discreto	Sacrificado	Ególatra
Estoico	Quejica	Simpático	Antipático
Generoso	Egoísta	Sincero	Mentiroso
Inocente	Desconfiado	Sociable	Tímido
Inquisitivo	Crédulo	Trabajador	Vago
Iracundo	Sereno	Valiente	Cobarde

MADUREZ

Espero que hayas estado atento a los personajes que están creando tus compañeros de partida, porque durante este paso uno de ellos pasará a formar parte de la vida del tuyo.

Piensa en cómo ha vivido tu personaje su edad adulta. ¿Qué hizo tras acabar sus años de formación? ¿A qué se dedica ahora? Este periodo de tiempo puede ser tan largo o tan corto como tú quieras. Tu personaje puede ser un jovencuelo que se quiere comer el mundo o un anciano en el ocaso de sus días. O de cualquier otra edad entre ambas.

Tienes libertad para decidir qué hizo tu personaje durante este tiempo pero, crees la historia que crees, hay una regla que tienes que cumplir: en algún momento de su madurez tu personaje tiene que haber tenido relación con **el personaje del jugador que está a tu izquierda** (sin contar el Director de Juego).

Puede que se hayan visto sólo una vez en la vida o que lleven años trabajando juntos. Lo importante es que hayan tenido algún contacto consciente. Tú decides cómo se encontraron y qué hizo el personaje del otro jugador. Aunque, claro está, su legítimo dueño puede desaprobador ciertas situaciones y hacer sugerencias de cómo los personajes pudieron relacionarse.

BRUJOS

Si lo desean, los jugadores más experimentados pueden elegir la siguiente opción en lugar de una de las dos opciones de profesión durante la madurez:

Tu personaje es novato en la profesión “Brujo” y aprende un conjuro de nivel 1. Si ya era novato (porque adquirió la profesión como novato durante su infancia y adolescencia), pasa a ser experimentado y aprende un conjuro de nivel 1. Si ya era experimentado (porque adquirió la profesión a ese nivel durante su infancia y adolescencia), no pasa a ser maestro, pero aprende dos conjuros de nivel 1 o uno de nivel 2, a elegir. Encontrarás una lista de conjuros en el capítulo *Dioses y Brujos*.

Debes tener mucho cuidado al escoger esta opción, y más aún si el personaje acaba siendo un brujo experimentado. Los brujos son seres muy poderosos, pero han de hacer grandes sacrificios para poder dominar las fuerzas arcanas. La mayoría de las veces suelen acabar locos o incluso algo peor. En caso de no estar seguro si elegir o no esta opción, háblalo con tu DJ.

Los brujos son mucho mejores enemigos que protagonistas.

Tú tienes la última palabra, pero recuerda que los personajes se están creando **en grupo** y todos tienen que acabar contentos con el resultado. ¡Recuerda que tú también estás sentado a la izquierda de alguien!

Durante la madurez tu personaje habrá aprendido una **segunda profesión** y habrá desarrollado el **segundo rasgo de carácter**. También necesitarás determinar ahora sus **habilidades de combate**.

PROFESIÓN

Elige una de las siguientes opciones:

- Tu personaje es experimentado (2) en una profesión. No puedes elegir una profesión que ya hubieras elegido durante la infancia y adolescencia.
- Tu personaje es novato (1) en dos profesiones. En caso de que ya fuera novato en una de ellas (por lo que aprendió durante la infancia y adolescencia), se convertirá en experimentado. No puedes elegir una profesión en la que tu personaje ya fuera experimentado y aumentarla hasta maestro. Tal dominio de una materia está reservado a unos pocos. Pero no te preocupes, tu personaje ya tendrá tiempo de alcanzar esos niveles de maestría durante sus aventuras.

Elijas lo que elijas, anótalo en la hoja de personaje.

CARÁCTER

Escoge un segundo rasgo de carácter para tu personaje y anótalo en la sección correspondiente de la hoja de personaje, preferiblemente no muy similar al que ya tienes. Cuanto más distintos sean, mejor definirán a tu personaje.

Por ejemplo, no escojas “Cautos” si ya habías elegido “Cuidadoso”.

Habilidades de combate

Todos los Personajes Jugadores en *La Puerta de Ishtar* saben defenderse más o menos bien llegado el momento. No importa si se debe a un intenso entrenamiento marcial, a una agilidad sobrehumana o, sencillamente, a la pura suerte. Puede que un guerrero Cimmerio sea terrible en combate cuerpo a cuerpo, pero muchas delicadas princesas han sorprendido a más de uno al no resultar ser las indefensas presas que se imaginaba.

Las *habilidades de combate* son las siguientes:

- *Cuerpo a Cuerpo*: la habilidad de tu personaje en el combate a corta distancia, ya sea un poderoso guerrero empuñando un hacha de batalla, un

experto en peleas de taberna o un humilde cocinero defendiéndose con una cazuela de bronce.

- **Distancia:** la capacidad para atacar a un enemigo que se encuentra lejos de tu personaje. Puede ser un experto tirador con su arco, un lanzador de cuchillos sin igual o un curtido cazador armado con una honda.
- **Defensa:** la habilidad para evitar recibir daño. Esquivando los golpes o aguantándolos con firmeza. Quizá sea muy fuerte, muy escurridizo, o sencillamente consiga agacharse en el momento más oportuno.
- **Maniobra:** la capacidad de analizar una situación en medio del combate y reaccionar en consecuencia. También indica la habilidad para encontrar situaciones ventajosas o engañar al rival. Puede indicar que tu personaje es un gran estratega, un astuto embaucador o que siempre se encuentra en el lugar justo en el momento oportuno.

Estas habilidades empiezan en 1 y puedes repartir 10 puntos adicionales entre ellas de la forma que quieras. La única condición es que ninguna de ellas puede tener un valor superior a 6.

Verás que en la hoja de personaje, a la derecha de las habilidades de combate, se encuentra un espacio para las armas y la armadura. De momento no tienes que escribir nada ahí. En el capítulo *Sangre y Arena*, en la sección de tiendas, se explica cómo rellenar esta parte de la hoja de personaje. Además, puede que durante la primera sesión no necesites hacerlo.

PUNTO DE INFLEXIÓN

Llega la parte más importante de la creación de tu personaje: *su punto de inflexión*. En él su vida cambia por completo. Es ese instante en el que ocurre algo que le da la vuelta a todo lo que conoce. Puede que sea el momento en el que dijo «basta ya», el día que perdió lo que más quería o el instante en que por fin consiguió lo que más anhelaba.

Decide en qué consistió este punto de inflexión; cómo acabó la antigua vida y dio comienzo el nuevo camino que ahora recorre el personaje. Pero ten en cuenta que hay una serie de requisitos que debes cumplir:

- En el punto de inflexión de tu personaje ha de tener un papel importante **el personaje del jugador que está a tu derecha**. Al igual que durante la madurez, recuerda que dicho jugador deberá aprobar las acciones de su personaje, pero la decisión final te corresponde a ti.
- Los puntos de inflexión de todos los personajes tienen que desarrollarse **cercanos en el tiempo** unos de otros. Un par de días de diferencia como mucho. No puede ser que el de un personaje suceda dos meses después del de otro.
- Todos los personajes tienen que estar juntos tras sus puntos de inflexión. No durante los propios puntos de inflexión en sí, pero sí inmediatamente después de que sucedan.

Una vez determinado el punto de inflexión, ya sólo queda elegir el **tercer rasgo de carácter**, el **lema**, y los **objetivos** de tu personaje. Después llegará el momento de darle los toques finales.

CARÁCTER

Al igual que en los dos pasos anteriores, elige un rasgo de carácter. De nuevo, procura no escoger uno demasiado similar a los dos que ya tienes. Y ten en cuenta lo que le ha ocurrido a tu personaje durante su punto de inflexión a la hora de escogerlo.

LEMA

El *lema* de tu personaje son una o dos frases que lo definen. Lo que le guía y sirve de brújula moral.

Resume sus motivaciones y su forma de ver el mundo en pocas palabras. Elige uno y anótalo en la hoja de personaje, en el espacio reservado a tal efecto.

A continuación tienes unos cuantos lemas de ejemplo para guiarte un poco en esta elección:

Podrán quitarme la vida, pero jamás me quitarán la libertad.

El conocimiento es poder. Guárdalo bien.

Todo ocurre por un motivo.

Vive y deja vivir. Ya castigarán los dioses.

Nadie dice la verdad por completo.

No temo a nada que pueda golpear con mi espada.

OBJETIVOS

Tu personaje tendrá dos objetivos en todo momento: uno a corto plazo y uno a largo plazo.

El *objetivo a corto plazo* representa lo que tu personaje quiere conseguir en el futuro cercano y debería ser plausible e ir cambiando con cierta frecuencia, según se van cumpliendo (o no) sus planes.

Piensa en uno apropiado y apúntalo en la sección correspondiente de la hoja de personaje. Habitualmente tendrá algo que ver con su situación justo al acabar el punto de inflexión. A continuación tienes unos cuantos objetivos a corto plazo de ejemplo:

- Escapar de la ciudad.*
- Desahacerme del colgante.*
- Encontrar a mi hermana.*
- Robar la daga enjoyada del Ensi.*
- Descifrar la tablilla del escriba.*
- Conseguir un trabajo como mercenario.*

El *objetivo a largo plazo* representa un anhelo profundo de tu personaje. Lo que le gustaría llegar a ser en la vida o lo que desea conseguir por encima de cualquier cosa. No siempre parecen realizables, pero eso no quiere decir que el personaje no vaya a poner todo su corazón y todas sus fuerzas en ello. El objetivo a largo plazo cambiará como mucho una (o excepcionalmente dos) veces en toda la campaña, y podría ser perfectamente el objetivo final de la misma.

Encuentra uno apropiado y escríbelo en la hoja de personaje. No temas pecar de ambicioso ni grandilocuente. Este objetivo es tu mejor herramienta para comunicarle al Director de Juego hacia dónde quieres que se dirija la campaña y qué situaciones deseas jugar. Aquí tienes unos cuantos ejemplos en los que puedes inspirarte:

- Liberar a los Mushkenu de Nippur del yugo de la esclavitud.*
- Encontrar una manera de que los Wardu puedan reproducirse.*
- Recuperar el culto a los Dioses Antiguos.*
- Descubrir el secreto de la inmortalidad de Sargón.*
- Convertirme en el líder del gremio de asesinos.*
- Unir a las tribus Uridimmu en una sola nación.*

TOQUES FINALES

Ya casi has terminado tu personaje. Sólo falta perfilar unos cuantos detalles.

Si quieres volver atrás y modificar algún aspecto de tu personaje (como el nombre o algún rasgo de carácter), aun estás a tiempo. Habladlo entre todos y cambiad lo que sea necesario.

Lo único que falta por hacer es:

- Anota las **posesiones** de tu personaje. Considera su pasado y su situación actual y escribe algo razonable en la hoja de personaje. No dispone de lo mismo un noble que un mendigo. Pero tampoco hace falta que detalles absolutamente todo lo que lleva encima, sólo lo más relevante.
- Rellena el espacio reservado para los **Puntos de Carácter** con un 3, que son con los que empiezan todos los personajes. Aunque más adelante este número variará.
- Apunta los **rasgos físicos** de tu personaje, como su altura o el color del pelo.
- A lo largo de este proceso has ido creando la **historia** de tu personaje. Escríbela para no olvidarla. Pronto crecerá con nuevas hazañas.

Además, tu personaje también cuenta con dos atributos llamados Pasión y Determinación, que se encuentran en la parte inferior de la hoja de personaje, cerca del lema. Ambos tienen tres usos, que vienen indicados por los círculos que se encuentran debajo de cada uno de ellos.

Como aprenderás más adelante, la Pasión y la Determinación permitirán a tu personaje lograr increíbles proezas y convertirse en un héroe. Por el momento tan sólo necesitas saber que existen y en qué parte de la hoja se encuentran.

Y ya está. ¡Comienza la aventura!

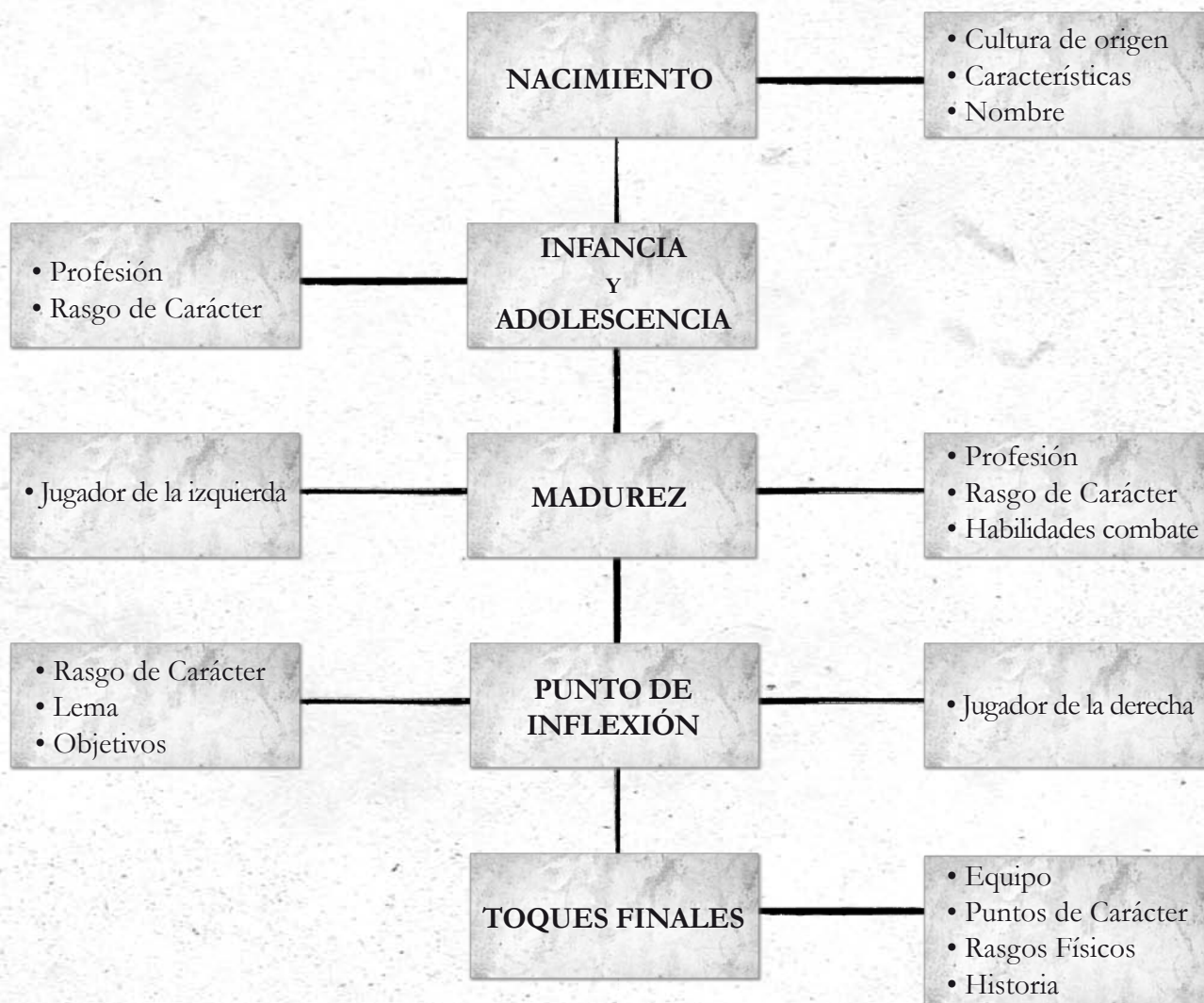
Tras este paso empieza la primera sesión de la campaña, la nueva vida de vuestros personajes. Seguro que sus puntos de inflexión les han dejado en una situación muy interesante.

OTRAS RELACIONES

Aunque un Personaje Jugador debe tener obligatoriamente algún tipo de relación con otros dos PJs, los de los jugadores sentados a la izquierda y la derecha, no tiene por qué limitarse únicamente a estas dos relaciones.

Si durante el proceso de creación deseáis establecer alguna otra relación (con el PJ del jugador que está en frente, por ejemplo), hacedlo sin miedo. Como resultado tendrás un personaje más rico y mejor integrado con sus compañeros de aventuras.

DIAGRAMA DEL PROCESO DE CREACIÓN



PERSONAJE DE EJEMPLO

A continuación tienes un ejemplo de un personaje creado siguiendo estos puntos para darte una guía de cómo funciona el proceso en la práctica.

Andrea va a crear a su personaje: Ia, la antigua esclava de Naram-Sin.

NACIMIENTO

Ia nació esclava. Pero por poco tiempo. Instantes después de salir del vientre de su madre, unos asesinos entraron en casa de su amo y acabaron con la vida del Avilu. Lo habitual en estos casos es que la familia del asesinado herede sus esclavos junto con el resto de sus propiedades; pero la madre de Ia, aprovechando que su hija no estaba registrada, se la entregó a un mendigo Mushkenu que vivía en las calles de Nippur.

Ia es una Esclava Mushkenu. Ágil e inteligente, sus puntos fuertes son la Destreza y el Ingenio. Pequeña y tímida, sus puntos débiles son la Fortaleza y el Carisma. Andrea hace las siguientes tiradas para sus características:

- **Destreza:** Obtiene 1, 3 y 4 en los dados. Como es uno de sus puntos fuertes, se queda el 4.
- **Fortaleza:** Obtiene 2, 2 y 5 en los dados. Como es uno de sus puntos débiles, se queda el 2.
- **Ingenio:** Obtiene 1, 2 y 2 en los dados. Como es uno de sus puntos fuertes, se queda el 2.
- **Percepción:** Obtiene 1, 3 y 6 en los dados. Como no es ni un punto fuerte ni uno débil, se queda el 3.
- **Carisma:** Obtiene 3, 6 y 6 en los dados. Como es uno de sus puntos débiles, se queda el 3.
- **Voluntad:** Obtiene 1, 3 y 3 en los dados. Como no es ni un punto fuerte ni uno débil, se queda el 3. Le suma uno por ser Esclava Mushkenu, así que acaba con un total de 4.

Como Andrea ha visto que le ha salido un Ingenio muy bajo a pesar de ser uno de sus puntos fuertes, decide repetir la tirada, obteniendo 1, 4 y 6 en los dados. Así que sustituye el 2 que tenía por un 6.

Para acabar con este paso, Andrea calcula el Aguante de Ia, que suma $10 + 2$ (Fortaleza) + 4 (Voluntad) para un total de 16.

INFANCIA Y ADOLESCENCIA

Ia creció bajo los cuidados de Diipani, un anciano Mushkenu que la enseñó el prohibido arte de la escritura. Ia adoraba a Diipani y conoció la felicidad a su lado. Desgraciadamente, un día Diipani sufrió un accidente y no pudo caminar más, por lo que Ia tuvo que encontrar la manera de conseguir comida y agua para los dos. Como era pequeña y escurridiza consiguió que ambos sobrevivieran a base de lo que lograba robar de los puestos del mercado de la ciudad.

Andrea decide que Ia tendrá dos profesiones a nivel novato: “Ladrona”, por la comida que lograba robar de los puestos del mercado, y “Escriba”, por las enseñanzas que le inculcó Diipani.

Como primer rasgo de carácter elige “Inocente”. Hasta ahora Ia se ha limitado a vivir una existencia feliz junto a Diipani, y su concepción sencilla e inocente del mundo formará parte de ella durante muchos años.

MADUREZ

Una tarde Ia estaba entreteniéndose, como hacía a menudo, escribiendo en la arena de las calles. Fue entonces cuando Naram-Sin, el nieto de Sargón, se fijó en ella. Éste pensó que una esclava que supiera escribir podría resultar muy útil, así que se acercó a ella y le preguntó amablemente dónde estaba su amo. Ia le guió inocentemente hasta Diipani. Una vez llegaron a su destino, Naram-Sin la puso en brazos de su Wardu más fiel y le dijo que la llevarían a un sitio maravilloso. Ya fuera de la vista de la chica, Naram-Sin mató al anciano.

Ia fue entrenada durante meses en el hogar de Naram-Sin en las artes de las plantas y los ungüentos. Tras finalizar con éxito su educación se le encargó la tarea que realizaría durante el resto de su vida como esclava: inculcar ese conocimiento a los dos hijos de Naram-Sin, a los que con el paso del tiempo aprendió a amar.

Durante los años que estuvo sirviendo a Naram-Sin y educando a sus hijos, Ia vio varias veces a un misterioso Mushkenu de gesto hosco y enorme barriga reunirse en secreto con su amo. ¿Qué querría un hombre así de su señor? ¿Quién sería para merecer la audiencia del nieto de Sargón?

Andrea ha incluido a Kuri el Gordo, el personaje del jugador de su izquierda (Pablo) en el relato de la madurez de Ia.

Como segunda profesión, Andrea elige “Herborista” a nivel experimentado, ya que Ia ha pasado su edad adulta educando en este arte a los hijos de Naram-Sin.

Para el segundo rasgo de carácter de Ia, Andrea escoge “Amable”. Su personaje es consciente de su condición como esclava, pero los niños a los que ha visto crecer se han ganado su corazón, y no puede evitar tratarles bien y quererles de manera sincera.

En lo que a habilidades de combate respecta, Andrea distribuye los diez puntos que tiene disponibles para Ia de la siguiente manera:

- *Cuerpo a cuerpo*: años de cortar y preparar hierbas le han dado cierta habilidad con el cuchillo: 3
- *Distancia*: no tiene especiales conocimientos en este aspecto: 1
- *Defensa*: Ia es más difícil de agarrar de lo que parece: 5
- *Maniobra*: siempre un paso por delante, Ia está acostumbrada a escapar de situaciones difíciles: 5

PUNTO DE INFLEXIÓN

La vida de Ia transcurría con relativa normalidad hasta que, por un descuido, dejó a los niños cerca de un cuenco con hierbas. Cuando volvió a la sala donde se encontraban no pudo creer lo que estaba viendo. El más pequeño de ellos, Amar-Sin, yacía en el suelo sin vida. ¡Pero no podía ser! ¡Las hierbas no eran venenosas! ¿O se había equivocado con la mezcla?

Ia supo en aquel momento que no tenía otra opción salvo la huida. Ella quería a aquel niño con toda su alma, pero su amo no atendería a razones. Y, al fin y al cabo, puede que ella tuviera la culpa de su muerte...

En medio de la carrera, chocó con Razak, un Mushkenu al que había entregado alguna vez unas tablillas con oraciones por orden de su jefe de esclavos. Parecía tan nervioso como ella e intentó explicar lo que le pasaba, pero no consiguieron entenderse. Ia sólo acertó a decirle que tenían que huir de allí, y rápido.

Escaparon todo lo deprisa que pudieron y se refugiaron en el cuchitril en el que vivía Razak. Ahora tienen que pensar en la manera de salir de la ciudad. ¡Espera! ¿Ése de ahí

afuera no es aquel Mushkenu que hablaba con Naram-Sin...?

En su punto de inflexión Andrea ha incluido a Razak, el personaje del jugador de su derecha (Félix). La razón por la que ya lo conocía es que Félix incluyó a Ia en el relato de la madurez de Razak. Durante este punto de inflexión puede verse cómo también se está desarrollando el de Razak (que a su vez ha incluido a Kuri, ya que son 3 jugadores) y cómo están a punto de encontrarse todos los personajes: Ia, Kuri el Gordo y Razak.

Como tercer rasgo de carácter Andrea escoge “Nerviosa”, ya que el suceso ha traumatizado profundamente a Ia, que está huyendo tras creer haber matado a una de las personas que más quería.

Para el lema Andrea elige: “Todos somos iguales”, ya que el tiempo que ha pasado educando a los hijos de Naram-Sin ha hecho que Ia se dé cuenta que los Awilu no son sólo los tiranos esclavistas que ella pensaba. Como objetivo a corto plazo Andrea escoge “Escapar de la ciudad”, ya que quiere alejarse lo máximo posible de Naram-Sin y su área de influencia mientras trabaja para lograr su objetivo a largo plazo, que es “Convencer a Naram-Sin de que no soy responsable de la muerte de su hijo”. ¿O sí lo es? Parece que primero tendrá que convencerse a sí misma.

TOQUES FINALES

Por último, Andrea da los toques finales a su personaje.

Las únicas posesiones de Ia son sus raídas ropas, un cuchillo y un saquito con hierbas y semillas, así que lo anota en la hoja de personaje. Después de hacerlo, Andrea también escribe un 3 en el espacio reservado para los Puntos de Carácter.

Finalmente, rellena los espacios dedicados a la apariencia física de su personaje y escribe en la parte de atrás de la hoja un breve resumen de la historia de Ia, tal y como se ha desarrollado durante el proceso de creación. En la página siguiente puedes ver la hoja de personaje de Ia ya terminada.

LA PUERTA DE ISHTAR

NOMBRE: Ja CULTURA DE ORIGEN: Esclava Mushkenu
 ALTURA: 1.55 metros PIEL: Morena ROPAJES: Una túnica raída
 PESO: 40 kilos CABELLOS: Negros
 MARCAS DISTINTIVAS: Ojos verdes y una cicatriz en la mejilla
 JUGADOR: Andrea CAMPAÑA: Vientos de Cambio EXPERIENCIA: 0

CARACTERÍSTICAS

DESTREZA **4** INGENIO **6** CARISMA **3**
 FORTALEZA **2** PERCEPCIÓN **3** VOLUNTAD **4**

PROFESIONES

Ladrona **1**
Escriba **1**
Herborista **2**
 _____ **0**
 _____ **0**
 _____ **0**

CONDICIONES

AGOTADO ENVENENADO ATERRORIZADO
 HERIDO ENFERMO

CARÁCTER

RASGOS **3**
Inocente
Amable
Nerviosa

COMBATE

CUERPO A CUERPO	DISTANCIA	AGUANTE 10+FOR+VOL INICIAL	ARMAS	V. ATAQUE	V. DEFENSA	V. MANIOBRA
3	1	16	<u>Cuchillo (a una mano)</u>	3	5	6
5	5	0	<u>Cuchillo (arrojado)</u>	1	5	5
			ARMADURA		ABSORCIÓN	PENALIZACIÓN

OBJETIVOS

OBJETIVO A KORTO PLAZO
Escapar de la ciudad

OBJETIVO A LARGO PLAZO
Convencer a Naram-Sim de que no soy responsable de la muerte de su hijo

PASIÓN

LEMA
Todos somos iguales

DETERMINACIÓN

Resumen del capítulo

- La creación de personajes consta de los siguientes pasos: nacimiento, infancia y adolescencia, madurez y punto de inflexión.
- En el nacimiento se determina la cultura de origen y las características.
- En la infancia y adolescencia se eligen la primera profesión y el primer rasgo de carácter.
- En la madurez participa el personaje del jugador que se encuentra a la izquierda y se escogen la segunda profesión, el segundo rasgo de carácter y las habilidades de combate.
- En el punto de inflexión participa el personaje del jugador que se encuentra a la derecha y se definen el tercer rasgo de carácter, el lema y los objetivos.
- Todos los personajes empiezan con 3 puntos de carácter.
- Todos los personajes tienen dos objetivos, uno a corto plazo y otro a largo plazo.





CONFLICTOS Y EMOCIONES

- Rihat, ¿por qué siempre que intento hacer algo me sale mal? ¿Es que soy torpe?
- No, joven Shelmaneser. Vuestra habilidad es más que notable.
- ¿Y entonces por qué fracaso?
- La habilidad no es lo único que importa. Los verdaderos maestros no hacen bien las cosas sólo porque dominen su arte, sino porque ponen toda su pasión, toda su alma y todo su corazón en lo que hacen.
- ¿Y con eso basta, Rihat? ¿Con hacer las cosas con pasión?
- No siempre, joven amo. A veces la pasión por sí misma no es suficiente. A veces también hay que perseverar y volver a levantarse una y otra vez, hasta que se consigue lo que de verdad se quiere. Si os complace podría contaros la historia de cierto hombre famoso por su determinación...

La mayor parte del tiempo que paséis jugando a *La Puerta de Ishtar* no necesitaréis ninguna regla. El sentido común os bastará para resolver la mayoría de las situaciones. El Director de Juego describirá a los jugadores una situación, éstos le indicarán qué hacen sus personajes, y finalmente el DJ describirá qué ha cambiado y cuál es el resultado de dichas acciones.

Sin embargo, en ciertas ocasiones, el resultado de las acciones de los Personajes Jugadores no estará claro de antemano y no se podrá resolver únicamente con el sentido común. Puede ser porque estén llevando a cabo una actividad de cierto riesgo o cuyo resultado sea incierto, o porque se estén

enfrentando directamente a otros personajes, ya sean PNJs o el PJ de otro jugador.

En estas situaciones se hace necesaria la existencia de una serie de reglas que permitan determinar si los personajes consiguen lo que pretendían o, por el contrario, fracasan en su empeño. Llamaremos a estas situaciones *conflictos*.

CONFLICTOS

Un conflicto es toda situación de resultado incierto en la que se ve envuelto un personaje. Lo más importante que hay que saber con respecto a un

conflicto es qué objetivo persigue el personaje que lo inicia. Es decir, qué pretende conseguir del mismo.

Teniendo esto presente, el jugador que controla al personaje explica cuál es su objetivo e indica qué intentará hacer su personaje para conseguirlo: su acción. Tras escuchar esto, el Director de Juego estima la dificultad de la actividad que va a llevar a cabo el personaje, teniendo en cuenta las circunstancias que la rodean. Esta dificultad será un número entre 9 y 21, tanto mayor cuanto más complicada sea la tarea, siendo 13 la dificultad media. El Director de Juego puede anunciar este valor o mantenerlo en secreto y dar simplemente una indicación general de la dificultad elegida. En la siguiente tabla puedes ver la lista de grados de dificultad posibles:

Tabla 3: Dificultad

GRADO DE DIFICULTAD	RESULTADO NECESARIO
Rutinario	9
Fácil	11
Dificultad media	13
Difícil	15
Muy difícil	17
Extremadamente difícil	19
Casi imposible	21

Además de determinar la dificultad de la situación, el Director de Juego también deberá especificar cuál de las seis características del personaje será la más apropiada para el conflicto en cuestión.

En este momento, el jugador dueño del personaje puede intentar razonar que una (¡y sólo una!) de las profesiones del personaje puede ser aplicada en la situación en la que éste se encuentra. Si el Director de Juego está de acuerdo, podrá utilizarla para aumentar las probabilidades de éxito.

Con toda esta información, ha llegado el momento de resolver el conflicto. El jugador hace una tirada de 3D, suma el resultado de los dados y añade el valor de la característica adecuada del personaje y de una de sus profesiones, si se ha decidido que es apropiada. Si el total iguala o supera el número de dificultad que indicó el Director de Juego, el conflicto se resuelve con éxito para el personaje. En caso contrario habrá fracasado.

CONFLIKTO

3D + Característica + Profesión (si procede)
 >= Dificultad : Éxito
 < Dificultad : Fracaso

Ahora el Director de Juego narrará lo que sucede teniendo en cuenta el resultado del conflicto. Puede hacerlo como prefiera, siempre y cuando se respeten las siguientes condiciones:

- Si el resultado del conflicto ha sido un éxito, el personaje **realiza la acción de forma correcta y consigue su objetivo**.
- Si el resultado del conflicto ha sido un fracaso, el personaje **no consigue su objetivo**.

Fíjate en que en el segundo de los casos no se especifica si el personaje ha llevado a cabo su acción con éxito o no, sólo que no consigue su objetivo. En este caso el personaje no tiene por qué haber fallado al llevar a cabo la acción propiamente dicha, sino que una complicación de otro tipo puede haberle hecho fracasar. Puede parecer complicado, pero observa el siguiente ejemplo para entender mejor cómo funciona esto:

Kuri el Gordo ha conseguido infiltrarse en la mansión de Naram-Sin, el nieto de Sargón. Ha logrado con éxito llegar a su sala de trofeos. Aunque se oyen los pasos de los guardias en la lejanía, por fin está a punto de conseguir el objeto por el que ha corrido tantos riesgos. Se fija en un enorme cofre que se encuentra en el centro de la sala y sabe a ciencia cierta que la Daga del Viento se encontrará en su interior. Pero, ¡maldita sea!, el cofre está cerrado a cal y canto, ¡y menuda cerradura! Kuri necesitará hacer gala de sus habilidades de latrocinio para obtener el preciado tesoro...

Como el objetivo de Kuri el Gordo es conseguir la Daga del Viento, el DJ le dice a Pablo, el jugador que controla al PJ, que se trata de un conflicto de Destreza de dificultad 17. Pablo argumenta que la experiencia de Kuri como ladrón puede servirle para esta situación, por lo que el Director de Juego le permite añadir 2 puntos a la tirada de dados, ya que el personaje posee la profesión "Ladrón" a nivel experimentado.

Tras tirar los dados y sumar la Destreza y la profesión “Ladrón” de Kuri el resultado total es 19, por lo que tiene éxito. El DJ narra el siguiente resultado a los jugadores:

Haciendo gala de una habilidad casi sobrehumana, Kuri abre la compleja cerradura del cofre que custodiaba la Daga del Viento y se hace con ella sin hacer el más mínimo ruido. Con su premio escondido entre las ropas, sale con cuidado de la sala de trofeos.

Pero supongamos que Pablo hubiera sacado un 16 y hubiera fallado. En este caso el DJ decide que Kuri no va a fracasar en su intento de abrir el cofre, pero tampoco va a permitir que se escape con la Daga, que es su objetivo. Por lo tanto, el Director de Juego narra lo siguiente a los jugadores:

Como ladrón experto que es, Kuri consigue abrir el cofre y esconder la Daga del Viento entre sus ropas, pero al darse la vuelta para dirigirse a la salida de la estancia, choca con algo. O más bien alguien. Parece que había tres guardias (uno de ellos un Wardu!) observando atentamente sus progresos con la cerradura... Todo apunta a que va a hacer una visita a Naram-Sin antes de lo que esperaba.

En este ejemplo Kuri ha fracasado en conseguir su objetivo (hacerse con la Daga del Viento), aunque su acción (abrir la cerradura) sí que ha tenido éxito. Como puedes ver, el resultado de la tirada determina la consecución del objetivo del personaje pero no cómo se alcanza.

CONFLICTOS ENTRE PERSONAJES

En ocasiones se producirán conflictos entre personajes. Sus intereses se oponen frontalmente y el objetivo de uno es incompatible con el de otro. Para resolverlos se emplea el mismo sistema que en el caso del resto de conflictos, pero con ligeros matices.

En el caso de que el conflicto sea entre un PJ y un PNJ, la dificultad del conflicto será de 10 más la característica apropiada del PNJ más el valor de una profesión apropiada, si la poseyera. Si se trata de un conflicto entre dos PJs o entre un PJ y un PNJ importante, no habrá un valor de dificultad contra el que se compare el resultado de la

tirada, sino que ambos jugadores harán una tirada normal de conflicto (3D + Característica + Profesión) y tendrá éxito el personaje del jugador que obtenga el resultado mayor. En este último caso, la característica que usan ambos personajes no tiene por qué ser la misma. Si ambos resultados son iguales deberá repetirse la tirada.

Si uno de los dos personajes es un PNJ, será el Director de Juego el que hará la tirada por ese personaje. Este tipo de conflictos se dan habitualmente cuando dos jugadores enfrentan a sus PJs o cuando los jugadores se relacionan con PNJs tan importantes para el desarrollo de la partida que merecen ser tratados con el mismo nivel de detalle que un PJ.

Además, en cualquiera de los dos casos el Director de Juego puede decidir que uno de los personajes posee ventaja sobre el otro, por la razón que sea. Si es así, otorgará una bonificación a aquel que se encuentre en la posición ventajosa. Esta bonificación se sumará a su tirada (o a la dificultad del conflicto si se trata de un PNJ), y puede ser desde +1 hasta +4, aunque prácticamente siempre será +2.

CONFLICTO ENTRE PERSONAJES

PJ vs PNJ:

Dificultad = 10 + Característica del PNJ + Profesión del PNJ (si procede).

PJ vs PJ o PNJ importante:

3D + Característica + Profesión (si procede)
VS

3D + Característica + Profesión (si procede).

Personaje con ventaja:

+1 a +4 (habitualmente +2).

A continuación tienes un ejemplo de ambos::

Ashur-Liana quiere que el guardia que se encarga de vigilar la puerta de la mansión de Rasheb la deje pasar. Para convencerlo de que es una buena idea permitirle el paso a pesar de no estar en la lista de invitados, recurre a sus habilidades de seducción. Se le insinúa y le muestra lo agradecida que estaría con el guardia de hacer una excepción con ella.

El DJ pide a Eva, la jugadora que interpreta a Ashur-Liana, una tirada de Carisma para intentar engatusar al guardia. Determina que la dificultad del conflicto será de 14: 10 más la Voluntad del Guardia (2) más su profesión de "Guardia" (2), que le hace estar acostumbrado a este tipo de avances. Eva obtiene un resultado de 14 y Ashur-Liana consigue que la dejen pasar, aunque a duras penas.

Ya dentro de la fiesta, y aprovechando la concurrencia, Ashur-Liana se acerca sigilosamente a Rasheb, el anfitrión, e intenta apuñalarle sin que éste se dé cuenta de su presencia. Armada con una daga envenenada, está segura de que el maldito brujo morirá instantáneamente. La rabia y la alegría crecen en su interior al verse tan cerca de acabar con el asesino de su padre...

Para resolver este conflicto, tanto Eva como el DJ deberán hacer una tirada, ya que Rasheb es un personaje muy importante para la trama de la campaña. En el caso de Ashur-Liana, la tirada tendrá que ser de Ingenio, porque su habilidad para pasar desapercibida determinará el éxito de su acción; mientras que en el de Rasheb la tirada será de Percepción, pues lo que importa es su capacidad para darse cuenta de que lo están acechando. Eva saca un 9 en la tirada, a la que suma el Ingenio de Ashur-Liana (4) para un total de 13. El DJ por su parte obtiene un 16!, así que a pesar de la pésima Percepción de Rasheb (tan sólo 1), es él el que obtiene un resultado mayor con un total de 17:

Justo cuando Ashur-Liana estaba a punto de clavar el arma envenenada en los riñones de su odiado enemigo,



¡éste se da la vuelta súbitamente! Le agarra la muñeca con fuerza y le susurra calmadamente: «¿Qué crees que estás haciendo, niña?».

AYUDANDO A LOS DEMÁS

A veces un personaje no tendrá que afrontar un conflicto en solitario, sino que podrá obtener la ayuda de otros personajes, lo que le facilitará las cosas. Para representar esto, el Director de Juego puede decidir reducir la dificultad del conflicto. El DJ reducirá la dificultad en un grado si le parece convincente la forma en la que los jugadores han descrito cómo se ayudan sus personajes y cree que esta ayuda aumentará las posibilidades de éxito (ya que en ocasiones la ayuda también puede ser contraproducente). O, lo que es lo mismo, **restará 2 al número de dificultad**.

Aunque varios personajes participen en un conflicto en el mismo bando, sólo uno, el que lidere los esfuerzos, hará la tirada. Si varios personajes quieren ayudar, el Director de Juego tendrá la decisión sobre si es posible hacerlo o no, ya que a veces demasiada gente ayudando en realidad estorba. Si le parece adecuado, entonces reducirá la dificultad en 1 punto adicional (medio grado) por cada personaje por encima del primero que ayude. Eso sí, no suele ser recomendable bajar la dificultad en más de 4 puntos, es decir, con 3 personajes ayudando.

AYUDA

Un personaje ayudando resta 2 a la dificultad.
Cada personaje por encima del primero resta 1 a la dificultad.

El gas venenoso salía a borbotones de las pequeñas aberturas del suelo. No tenían tiempo que perder. Sin pensarlo un segundo más, Itanni corre hacia la pesada puerta que les encerraba mientras grita a sus compañeros: «¡Ayudadme a echarla abajo! ¡Si no salimos rápido de aquí, estamos muertos!».

Isona, la jugadora que controla a Itanni, decide que su personaje va a intentar echar la puerta abajo. Inspirados por su grito, Ishme y Chaz se unen a ella y la ayudan a empujar. Derribar la pesada puerta parece algo casi imposible (dificultad 21). Sin embargo,

como Ishme y Chaz están ayudando a Itanni, el Director de Juego decide bajar la dificultad del conflicto en 3 puntos (18). Dado que la iniciativa ha surgido de Isona, será ella quién tire los dados. ¡Saca un 19!

Parece que el peso de los tres juntos es demasiado para la antigua puerta de bronce. Tras un par de embestidas se sale de sus goznes. Por fin pueden respirar aire puro de nuevo. ¿Con qué otra trampa les sorprenderá ahora el malvado Rasheb?

ÉXITO ABSOLUTO

Cuando un personaje tiene éxito en un conflicto con un resultado tres o más grados de dificultad por encima del necesario (es decir, el total es igual o superior a la dificultad más 6), el personaje habrá obtenido un éxito absoluto. Para representar esto, además de conseguir su objetivo, el Director de Juego recompensará al personaje con otra situación ventajosa independiente de su objetivo original.

ÉXITO ABSOLUTO

Se obtiene una situación ventajosa al superar la dificultad por 6 o más.

El aplicar o no esta regla queda siempre sometido al criterio del Director de Juego. Éste puede considerar que, por ejemplo, obtenerlo en un conflicto de dificultad rutinaria (9) no tendría por qué merecerlo. Aquí tienes un ejemplo dónde sí es apropiado:

Kalú había recibido la orden de conseguir para su ama unas sedas adecuadas para su fiesta del día siguiente. Tenía que estar preciosa, así que sólo una prenda de la más alta calidad la dejaría satisfecha. Aunque ya casi ha llegado la hora de que los puestos del bazar cierran, Kalú echa un vistazo a su alrededor. Más le vale encontrar algo adecuado o su ama se enfadará con ella.

En este ejemplo, Kalú, el personaje de Danny, tiene que tener éxito en un conflicto de Percepción para conseguir la prenda que busca. Siendo la dificultad de 15, parece pan comido para la experta Kalú. Danny tira los dados y obtiene ¡6, 6 y 5!, que sumados a la Percepción de Kalú (5) hacen un total de 22. Como 22 es más que 15 + 6, obtiene un éxito absoluto. El Director de Juego narra lo siguiente:

Con la soltura que le da haber hecho esto durante años, Kalú encuentra con rapidez el vestido que andaba buscando. Con paso firme se dirige al puesto elegido, pero se lleva una sorpresa mayúscula al llegar allí, pues el tendero no es otro que Seluku. Maldito ladrón, había estado buscándole desde hace días... Esta vez no se le escapará tan fácilmente.

ESTADO DEL PERSONAJE

A lo largo de sus aventuras los personajes se fatigan, tanto mental como físicamente, y llega un momento en el que no pueden seguir adelante y tienen que descansar. Además, como resultado de sus agitadas vidas y su tendencia a exponerse a peligros, podrían acabar gravemente heridos o incluso enfermos.

CONDICIONES NEGATIVAS

Probablemente los PJs no se encuentren siempre al máximo de sus capacidades. El peligro abunda en todos los rincones de Kishar, y un personaje puede verse afectado por venenos y enfermedades, sufrir heridas, estar cansado, o simplemente tener miedo. Esto se representa en el juego mediante cinco *condiciones negativas*: Agotado, Herido, Aterrorizado, Enfermo y Envenenado. Para indicar que un personaje se encuentra afectado por una de ellas, marca el círculo del mismo nombre en la hoja de personaje. Si un personaje está bajo una de estas condiciones negativas, se incrementa en 2 puntos la dificultad que tiene que superar en todos los conflictos en los que participe (el equivalente a un grado). Si está bajo los efectos de dos condiciones negativas, se incrementará en 3 puntos. Y en 4 puntos si está sometido a tres o más. Un PJ podrá acabar sufriendo cualquiera de las condiciones (salvo Agotado) como consecuencia de un conflicto o de las situaciones vividas durante el juego. Esta decisión la toma el DJ. Así, si un personaje se dedica a cuidar de unos leprosos podría acabar enfermo o, si mezcla las hierbas equivocadas, envenenado.

CONDICIONES NEGATIVAS

Agotado, Aterrorizado, Herido, Enfermo y Envenenado.
Una incrementa la dificultad en 2.
Dos en 3. Tres o más en 4.

AGUANTE

El *Aguante* representa la capacidad de los personajes para seguir adelante. Mide su resistencia, tanto física como mental, ya que, la mayoría de las veces, lo que nos impide actuar es la falta de voluntad y no la imposibilidad física.

Aunque el *Aguante Inicial* de un personaje es siempre 10 más la suma de sus características de *Fortaleza* y *Voluntad*, su *Aguante Temporal* (a partir de ahora simplemente *Aguante*) variará con frecuencia. En determinados momentos el Director de Juego puede indicar a los jugadores que sus personajes pierden cierta cantidad de *Aguante*, ya sea a causa del resultado de un conflicto o por la forma en que se está desarrollando la historia. Los jugadores deberán restar la cantidad que les indique el DJ, apuntando el nuevo valor de *Aguante* en la hoja de personaje.

Si el *Aguante* de un Personaje Jugador desciende hasta 0, el personaje sufrirá la condición *Agotado* y permanecerá en este estado mientras su *Aguante* no vuelva a valores positivos. Le fallan las fuerzas y no puede seguir adelante. Y lo que es peor, si mientras se encuentra *Agotado* sufre otra pérdida de *Aguante*, el personaje pasará a estar *Herido*, no dejando por ello de estar *Agotado*.

Fíjate en que, a diferencia del resto de condiciones, *Agotado* no puede aplicarse directamente. Un personaje sólo la sufrirá cuando su *Aguante* sea 0. Además, el *Aguante* no puede tener valores negativos. Redúcelo a 0 en el caso de la cantidad perdida sea superior al restante, nunca por debajo.

AGUANTE

Si el *Aguante* llega a 0,
el personaje estará *Agotado*.
Si pierde *Aguante* estando *Agotado*,
el personaje estará *Herido*.

Kuri el Gordo ve cómo el barco en el que debería escapar de Nippur se aleja rápidamente del puerto. Siendo súbitamente consciente de que puede darse por muerto si no sube a esa nave,

corre hasta el borde del muelle y salta con todas sus fuerzas, intentando aterrizar sobre la cubierta de una pieza...

Ahora Kuri se enfrenta a un conflicto de Destreza. Pablo hace su tirada, pero fracasa, obteniendo un resultado inferior a la dificultad requerida. Como el objetivo de Kuri era alcanzar el barco sano y salvo, el Director de Juego narra la siguiente escena:

En el último momento Kuri consigue agarrarse a un cabo y, tras ser arrastrado durante unos metros por las agitadas aguas del Idigna, es izado a bordo por los marineros. Kuri ha tragado mucha agua y lo ha pasado fatal. Al fin y al cabo, no sabe nadar. Tras su agitada huida ésta ha sido la gota que ha colmado el vaso: está agotado.

Como consecuencia de este conflicto, el DJ determina que Kuri debe restar 5 a su Aguante. Dado que el Aguante de Kuri era de sólo 3, este valor disminuye a 0 y el personaje pasa a sufrir la condición Agotado.

RECUPERACIÓN

Como el Aguante representa el cansancio, la falta de voluntad y, a lo sumo, heridas leves, un personaje recuperará todo el Aguante perdido tras una noche de descanso. Restablece su Aguante al valor de Aguante Inicial. Además, y como consecuencia de esto, dejará también de estar Agotado. Además, si así lo desea, el Director de Juego puede decidir que haya otras maneras de recuperar Aguante. Por ejemplo, mediante el uso de hierbas medicinales. Además, aunque unas pocas horas de tranquilidad no sirvan para reponer todo el Aguante perdido, sí que podrían bastar para recuperar cierta cantidad. Pero, ¿cómo se libra un personaje del resto de condiciones negativas? Eso depende de cuál se trate:

- **Aterrorizado:** cuando un personaje se encuentra bajo esta condición es porque hay algo que le provoca un fuerte miedo y no le deja actuar con normalidad. Para librarse de ella tendrá que conseguir que desaparezca el origen de su terror o tener éxito en un conflicto de Voluntad. Si ocurre esto último, habrá recuperado su valor y ya no estará bajo esta condición. El Director de juego decidirá cuándo un personaje puede intentar afrontar este conflicto, así como la dificultad del mismo, pero lo más normal es que sea necesario haberse alejado del origen de su miedo y encontrado

un lugar en el que sentirse seguro. En algunos casos (como ciertas criaturas monstruosas), la propia fuente del miedo te indicará cuánto tiempo dura la condición y en esos casos no hará falta superar un conflicto para sobreponerse al miedo, salvo que se especifique.

- **Herido, Enfermo o Envenenado:** ahora estamos hablando de algo más serio. Estas condiciones no son algo de lo que uno pueda librarse durmiendo unas horas. Cuando el Director de Juego lo encuentre apropiado, presentará a tu personaje un conflicto de Fortaleza con una dificultad determinada, tanto por la gravedad de la condición, como por los tratamientos que esté recibiendo. El objetivo del conflicto es eliminar la condición negativa, así que si se resuelve con éxito, el personaje se habrá librado de ella.

Cuando un personaje esté bajo los efectos de alguna de las tres condiciones más graves (Herido, Enfermo y Envenenado), se encontrará en una situación muy peligrosa. Ten mucho cuidado, porque se encuentra en una situación de riesgo y es especialmente vulnerable. Podría incluso llegar a morir.

RECUPERACIÓN

Tras una noche de descanso el Aguante vuelve al valor inicial.

Agotado se recupera al aumentar el Aguante por encima de 0.

Aterrorizado se recupera tras superar un conflicto de Voluntad.

Herido, Enfermo y Envenenado se recuperan tras superar un conflicto de Fortaleza.

Tsiuri yace en la cama convaleciente. Lleva más de veinte días así. Orbeli, el chamán de su clan, la ha estado velando y ha hecho todo lo que estaba en su mano para ayudarla a luchar contra la enfermedad. Ha preparado los ungüentos y consultado a los espíritus. Mientras aparta la estera para salir de la casa de su paciente se da cuenta de que esta noche será crítica. Si sobrevive hasta el amanecer, habrá triunfado sobre la enfermedad. Si no, se convertirá en otro cadáver más al que llorar.

Tsiuri, la Cimmeria de Bea, sufre la condición Enferma desde hace casi un mes; ha llegado el momento de intentar recuperarse de ella. El Director de Juego, considerando los cuidados del chamán y

la virulencia de la enfermedad, decide que la dificultad será de 15. Bea tira los dados, y obtiene un resultado de 5, 4 y 3, que sumado a la Fortaleza de Tsiuri (4), arroja un total de 16. Esta vez ha habido suerte. Tsiuri se recupera y Bea borra la marca de la condición Enferma en su hoja de personaje.

Tras una tensa noche, Orbeli se acerca a la cabaña temiendo lo peor. Al acercarse un poco más, su corazón da un vuelco cuando ve que, aunque visiblemente cansada, Tsiuri se encuentra de pie; su rostro se ilumina con esa sonrisa tan característica.

MUERTE

No nos gusta pensar en la muerte, pero es algo que al mismo tiempo no podemos ignorar. Los personajes de *La Puerta de Ishtar* se exponen con frecuencia a peligros que podrían conducirles a ella y por eso es necesario definir claramente las situaciones en las que puede darse el destino final.

Como ya has podido leer en la sección de condiciones negativas, hay tres de ellas que resultan especialmente peligrosas: Herido, Enfermo y Envenenado. Si un PJ se encuentra bajo una de ellas y vuelve a sufrir esa misma condición, morirá.

Excepcionalmente, y si está justificado por el contexto, el Director de Juego puede decidir que un Personaje Jugador que se encuentre en esta situación no muera. Si, por ejemplo, un personaje estuviera Herido por haber sufrido un corte que le ha inutilizado un brazo y volviera a ser Herido perdiendo un ojo, el DJ podría indicar al jugador que su personaje no muere. Pero estos casos son los menos frecuentes y en ellos el Director de Juego impondrá algún otro tipo de penalización al personaje a cambio de su supervivencia. En el ejemplo antes indicado podría hacer perder al PJ uno o dos puntos de Percepción de forma permanente en vez de matarlo. Usad el sentido común.

Además, el DJ tiene el derecho a decidir que un PJ muera como consecuencia del resultado de un conflicto. Situaciones de este tipo son, por ejemplo, el intentar recuperarse de una enfermedad especialmente virulenta o un salto sobre un abismo sin fondo. El director de Juego deberá avisar

a los jugadores implicados siempre que vaya a tomar una decisión así, para que tengan la opción de prepararse adecuadamente. Aun así, estos casos deberían ser muy raros.

También hay un par de formas más de morir que verás más adelante en este mismo capítulo y en el titulado *Sangre y Arena*, que trata del combate.

En lo que respecta a los PNJs, son mucho menos importantes que los Personajes Jugadores, y pueden morir en cualquier momento si es conveniente para el desarrollo de la historia.

En resumen: sé cauteloso cuando tu personaje no esté en buenas condiciones. Hay un límite al castigo que puede recibir.

MUERTE

Salvo excepciones, un PJ morirá si sufre Herido, Enfermo o Envenenado ya estándolo.

RASGOS DE CARÁCTER

Los Personajes Jugadores de *La Puerta de Ishtar* son seres de marcada personalidad. Tanto sus defectos como sus virtudes les empujan a la acción y determinan en gran medida si tienen éxito o fracasan en lo que se proponen. En el juego, la forma de ser de cada personaje se traduce en los rasgos de carácter que figuran en su hoja. Un PJ tendrá en todo momento tres rasgos de carácter, aunque éstos pueden variar durante sus aventuras y así hacer evolucionar su personalidad.

Acompañando a estos rasgos están los *puntos de carácter*, o *PCs*, un número que, a grandes rasgos, representa un “karma” que sirve para que los personajes se vean tanto beneficiados como perjudicados por su carácter.

Antes de tirar los dados para resolver un conflicto, un jugador puede indicar que su personaje se ve afectado positiva o negativamente por uno de sus rasgos de carácter. El jugador describirá cómo el rasgo elegido afecta a la situación, facilitándole las cosas o complicándole la vida a su personaje. Este

uso del rasgo tendrá uno de los siguientes efectos en la tirada del conflicto:

- Si el rasgo afecta positivamente al personaje, el jugador tirará 4D en vez de 3D y se quedará con los 3 resultados mayores. Además restará 1 a su total de PCs.
- Si el Rasgo afecta negativamente al personaje, el jugador tirará 4D en vez de 3D y se quedará con los 3 resultados menores. Además sumará 1 a su total de PCs.

De esta forma, aunque todo Personaje Jugador comienza sus aventuras con 3 PCs, este total variará con frecuencia durante la partida. Como jugador siempre querrás gastar estos puntos para mejorar las posibilidades de éxito de tu personaje en los momentos más dramáticos e importantes de la partida. Por otro lado, también preferirás ganar PCs para usarlos más adelante empleando los rasgos negativamente en momentos menos críticos.

A consecuencia de esto los personajes sacarán lo mejor de sí mismos cuando más lo necesitan, pero al mismo tiempo sus defectos darán lugar a situaciones divertidas que pueden llevar la aventura por inesperados (y divertidos!) derroteros. No debes olvidar que **fallar una tirada en un conflicto es divertido**, ya que a menudo produce resultados mucho más interesantes que un éxito. Además, y como se explicará en el capítulo *Un Día Más*, usar rasgos de carácter también puede proporcionar al personaje otras ventajas.

Por último, ten en cuenta que el DJ tiene derecho a recompensar una buena interpretación de los rasgos de carácter de tu personaje otorgándote PCs y a penalizar el ignorarlos haciéndote perder alguno. Podrás encontrar más información sobre esto en el capítulo *Un Gran Poder*.

RASGOS DE CARÁCTER

Uso de forma positiva: tira 4D y toma los 3 mayores. Resta 1 a los PCs.

Uso de forma negativa: tira 4D y toma los 3 menores. Suma 1 a los PCs.

Pero como la mejor forma de verlo es con un ejemplo, observa cómo usa sus rasgos de carácter Chaz, el personaje de Pablo:

Chaz ha conseguido rastrear a los secuestradores de Piras, su ama, hasta su guarida. Una vez allí se los encuentra conversando en voz baja mientras atan a su prisionera. Son cinco Mushkenu con pinta de mercenarios y muy bien armados. Viendo la situación, decide esperar entre las sombras hasta que los secuestradores hayan acabado y se vayan para entonces acercarse a ella y rescatarla deshaciendo sus ataduras.

El objetivo de Chaz es evitar que los secuestradores le vean. El Director de Juego le pide a Pablo una tirada de Ingenio para que Chaz pueda encontrar rápidamente un lugar en el que esconderse y pasar desapercibido. Pablo considera que es un buen momento para usar el rasgo de carácter “Curioso” de Chaz de forma negativa e indica cómo su personaje no puede resistirse a intentar oír lo que están hablando los secuestradores, así que elige un escondite cercano a ellos para poder escucharlos. Quizá demasiado cercano para su propio bien...

El Director de Juego impone una dificultad de 15 y Pablo tira los dados, obteniendo 6, 4, 2 y 2. Como ha usado “Curioso” de forma negativa se queda con 4, 2 y 2 y suma su Ingenio (4), obteniendo un total de 12, insuficiente para resolver el conflicto con éxito. Pablo suma 1 a los Puntos de Carácter de Chaz y el DJ narra lo siguiente:

Chaz no puede evitar que su curiosidad le domine y se oculta justo detrás de los secuestradores para poder oír su conversación con claridad. Sin embargo, al intentar acercarse tanto a ellos, pisa un hueso de rata que cruje bajo su peso. En ese instante los cinco Mushkenu se dan la vuelta y le miran fijamente mientras desenfundan sus armas y se mueven para rodearle. Dado que no está muy acostumbrado a pelear y los mercenarios le superan ampliamente en número, Chaz prefiere no resistirse. Aun así, sabe que le van a interrogar y no quiere revelarles su relación con Piras, pues si lo hace le apresarán a él también y sus oportunidades de rescatarla se desvanecerían. Tendrá que resistir el duro escrutinio de los secuestradores y hacerles creer que «sólo pasaba por allí y sentía curiosidad». Al menos una parte de aquella afirmación era verdad.

Ahora el objetivo de Chaz es convencer a los Muskhenu de que no tiene nada que ver con Piras. El Director de Juego determina que para convencer a los secuestradores tendrá que superar con éxito un conflicto de Carisma. Vaya, parece que Chaz no es el más adecuado para esta tarea, dado que su Carisma es sólo de 2. Pablo decide que lo mejor será usar el rasgo de carácter "Imperturbable" de Chaz para que le ayude a tener éxito en el conflicto.

Describe a Chaz mostrándose ignorante de todo lo concerniente a la prisionera y da una impresión muy convincente de no conocerla, a pesar de las miradas de súplica que Piras le dedica. En este caso la dificultad es de 17, bastante difícil. El resultado de la tirada es 6, 6, 3 y 1, así que Pablo se queda con los tres dados mayores: 6, 6 y 3. Sumando el total de esta tirada a su Carisma de 2 obtiene un 17. ¡Lo necesario para convencerles! El Director de Juego describe la escena:

Chaz insiste en que ni tiene nada que ver con esto ni quiere tenerlo. Los mercenarios, que no acaban de estar convencidos, deciden comprobar de manera definitiva si dice la verdad. Como su contrato no decía nada de que la Awilu tuviera que estar ilesa empiezan a golpearla con violencia mientras observan la reacción de Chaz. Como éste permanece imperturbable ante la paliza que le están propinando a Piras no albergan ninguna duda de que, efectivamente, este Wardu no conoce de nada a la mujer. Chaz se marcha del escondite. Camina despreocupadamente, pero jamás podrá olvidar cómo Piras le miraba en aquel momento.

PASIÓN Y DETERMINACIÓN

Pero los protagonistas de las partidas de *La Puerta de Ishtar* no sólo tienen marcadas personalidades, sino que también son criaturas de emoción y sentimientos. Un Personaje Jugador es un ser humano (sí, aunque se trate de un Wardu o un Uridimmu) y muchas veces lo que le permite tener éxito en sus empresas no es su habilidad, sino su persistencia y su deseo de seguir adelante.

Los libros y películas están llenos de héroes que consiguen sus objetivos por la pura fuerza de su determinación o por la intensidad con la que de-

sean tener éxito. Por esto les cogemos cariño y deseamos ver cómo se desarrollan sus aventuras. Para representar esto, los Personajes Jugadores poseen dos atributos emocionales que les permiten imponerse allí donde sus capacidades naturales o la suerte por sí solas no se lo permitirán: la *Pasión* y la *Determinación*.

Tanto la Pasión como la Determinación pueden ser utilizadas tres veces cada una. Por eso en la hoja de personaje puedes ver tres círculos a su lado. Cuando uses cualquiera de las dos tendrás que tachar uno de los círculos correspondientes, para indicar que tienes una oportunidad menos de recurrir a ella. No te preocupes demasiado por que su uso sea limitado ni dudes en emplearlas. Más adelante aprenderás formas de recuperar Pasión y Determinación.

PASIÓN

La Pasión es una emoción muy poderosa. Representa la capacidad del personaje para superarse a sí mismo por el puro deseo de alcanzar sus objetivos. Sabe que normalmente no sería capaz de superar el desafío al que se enfrenta, pero se niega a darse por vencido; así que a pesar de ello lo intenta con todas sus fuerzas. Está en una situación límite y sabe que hay mucho en juego.

Se dice que las personas sólo damos lo máximo de nosotros cuando estamos en este tipo de situaciones, y en lo que respecta a este juego es completamente cierto. Puede que se deba a un milagro, la muestra de una habilidad desconocida incluso para el propio personaje, un capricho del destino o una simple descarga de adrenalina. El resultado es que se logra aquello que parecía imposible.

Un jugador puede declarar que su personaje va a usar Pasión antes de realizar la tirada de un conflicto. Si lo hace, podrá volver a tirar todos los dados que hayan obtenido un resultado de 6 en la tirada, sumando al total tanto el 6 original como el nuevo resultado. Si en el dado vuelve a salir un 6, se sumará al total y se volverá a repetir de nuevo, tantas veces como haga falta. Esto permite a un personaje llevar a cabo hazañas de otra manera imposibles. Con Pasión y un poco de suerte se pueden

obtener resultados superiores a 18, el máximo normal en tres dados.

A la hora de marcar la Pasión como utilizada, tacha el círculo sólo si has sacado al menos un 6 en uno de los dados de la tirada. Si no es así, no se considera que hayas gastado uno de los usos de Pasión disponibles, a pesar de haber declarado que querías emplearla.

PASIÓN

En un conflicto, volver a tirar todos los dados con un resultado de 6 y sumarlos también al total.
Se indica su uso antes de tirar los dados.
Sólo se marca como usada si se obtiene algún 6.

Para ilustrar esto aquí tienes una situación que parece pedir el uso de Pasión a gritos:

Razak está siendo perseguido por los Nasharu-nimru, la guardia de élite del Ensi de Ur. Mientras huye, empieza a darse cuenta de que quizá no fuera tan buena idea hacer ese discurso en contra de los Avilu a las puertas del palacio. Pero dicho pensamiento desaparece rápidamente de su cabeza para dejar paso a problemas más inmediatos como, por ejemplo, la muralla que le cierra el paso.

Razak tiene que trepar por encima de la muralla y saltar al otro lado. Si no, puede darse por muerto. O algo peor. El Director de Juego decide que se trata de un conflicto de Fortaleza de dificultad 21, ya que escalar las murallas de Ur sin ayuda solo puede clasificarse como locura. Teniendo en cuenta la dificultad de la tirada y dado que Razak no puede permitirse fracasar, Félix (el jugador que lo controla) decide usar Pasión. Así que tira los dados, rezando para conseguir al menos un 6, y obtiene: 6, 4, 1. Menos mal. Vuelve a tirar el 6 y obtiene ¡otro 6! Así que vuelve a tirarlo otra vez más y obtiene un 4. El resultado final, teniendo en cuenta que Razak tiene 4 de Fortaleza es de 25 (6+6+4+4+1+4). Por tanto, ha superado el conflicto con éxito.

Sintiendo la muerte tan cerca, Razak olvida por un momento todo el cansancio acumulado y se lanza de un salto a trepar por la muralla con las manos desnudas. Haciendo gala de una

fuerza que no creía poseer, tira de sí mismo hacia arriba agarrándose a grietas tan pequeñas que son casi invisibles. Al llegar a la cima, casi sin aliento, ve cómo los Nasharu-nimru le miran frustrados, sabiendo que ya no podrán alcanzarle.

DETERMINACIÓN

Además de la Pasión, los personajes pueden recurrir a su Determinación. La Determinación es una emoción que nace de la seguridad en las propias capacidades. Representa la certeza que tiene un personaje en su habilidad para hacer algo. Es perfectamente consciente de que la tarea que afronta entra dentro de sus posibilidades y, por tanto, no va a fracasar. Es sólo cuestión de esfuerzo. La Determinación está compuesta a partes iguales de confianza en uno mismo y fuerza de voluntad. Cuando un personaje hace uso de ella puede que esté analizando la situación fríamente, que se esté concentrando al máximo o que el temor a ver herido su amor propio añada un nivel más de motivación.

Un jugador puede declarar que su personaje va a usar Determinación después de realizar la tirada de un conflicto. Si lo hace, podrá repetirla y usará el nuevo resultado, aunque sea inferior. Esto permite a un jugador asegurarse de que su personaje completa con éxito una acción que, por su dificultad, debería entrar dentro de sus posibilidades, evitando una mala tirada. A diferencia de la Pasión, debes marcar la Determinación como usada incluso aunque el nuevo resultado siga sin ser suficiente para superar el conflicto con éxito o sea inferior al original. No se puede usar Determinación para repetir una tirada por segunda vez.

DETERMINACIÓN

En un conflicto, repetir una tirada. Se aplica el nuevo resultado, aunque sea inferior.
Se anuncia su uso después de tirar los dados.
Siempre se marca como usada.

En el siguiente ejemplo Ashai-Ettu, el personaje de Javier, va a hacer uso de su Determinación:



Asbai-Ettu estaba agotado y el sudor corría por su frente. El Anilu nunca había sentido antes tanta tensión durante una partida de Las Ocho Pirámides, su juego favorito. Pero no se debía a la habilidad de su rival, sino a lo que estaba en juego. Ese enfermo de Eanatum sólo quería divertirse a su costa y le había retado a una partida del famoso juego. Con una condición: el que ganara podría disponer de la vida del otro.

Contemplando el tablero, Ashai-Ettu se dio cuenta de que la siguiente jugada era crucial y probablemente determinara el ganador. Observó con cuidado la situación de las fichas y estudió los posibles movimientos.

Ashai-Ettu necesita encontrar la jugada maestra que le dé la victoria. El Director de Juego establece que será un conflicto de Ingenio de dificultad 17. Difícil, sí, pero no para alguien de tan elevado Ingenio (6) como Ashai-Ettu. Javier tira los dados confiando en sus posibilidades y obtiene 3, 2 y 2, para un total de 13. ¡No ha logrado encontrar el movimiento adecuado!

Sin embargo, Javier decide usar Determinación y repite la tirada. El resultado ahora es 5, 4 y 2. Un total de 17. Ahora sí. Ashai-Ettu supera el conflicto con éxito.

Desesperado, Asbai-Ettu no sabe qué hacer. Con tanta presión no es capaz de encontrar el movimiento deseado. Sus manos empiezan a temblar. «Idiota», se dice a sí mismo. «Conoces este juego como la palma de tu mano. Has ganado a los mejores maestros. No vas a venirte abajo ahora». Tras respirar hondo durante unos segundos, la expresión de su rostro cambia. Con decisión, mueve una de las fichas del tablero. Eanatum le mira con los ojos abiertos como platos; sabe que ha perdido.

USAR AMBAS

La Pasión y la Determinación pueden utilizarse en el mismo conflicto: la Pasión antes de tirar y la Determinación después de hacerlo. En este caso la Pasión se aplicará a ambas tiradas (la original y la obtenida mediante Determinación), pero sólo se gastará un uso, y únicamente en el caso de que en alguna de ellas se obtenga un 6.

¿POR QUÉ ESTARÍAS DISPUESTO A MORIR?

Habrán situaciones en las que tu personaje **necesite** tener éxito, que no pueda aceptar el fracaso bajo ninguna circunstancia. Lo que está en juego es lo más

importante para él, es su condición sine qua non. Si falla en alcanzar su objetivo, su existencia carecerá de sentido. Le importa más que su propia vida.

Si crees que tu personaje se encuentra en una situación de este tipo, hay una regla a la que puedes apelar para tener éxito en el conflicto automáticamente; se llama *sacrificio heroico*. Cuando se invoca, se considera que el personaje se está jugando la vida y el conflicto se resolverá con éxito independientemente del resultado de la tirada.

Sin embargo, el total de dicha tirada sigue siendo relevante, ya que ahora determinará si el personaje sobrevive o no. Si el resultado no hubiera bastado para superar el conflicto, el personaje morirá.

Ni que decir tiene que ésta regla no debe aplicarse a la ligera ni con mucha frecuencia (a menos que se trate de un personaje suicida). Además, para poder recurrir a esta regla tienen que darse las siguientes condiciones:

- Que sea posible pensar una forma adecuada en la que entregar la vida. Por ejemplo, no parece haber una forma en la que morir vaya a ayudar a forjar una espada, aunque a un jugador imaginativo se le podría ocurrir una situación, como un rito en el que tenga que entregar su sangre.
- Que el conflicto no ponga ya de por sí la vida del personaje en juego. Si un PJ va a saltar sobre un abismo sin fondo, su vida ya dependía del resultado del conflicto.

En el caso de que varios personajes quieran sacrificarse heroicamente, sólo podrá hacerlo aquel cuyo jugador se ofreciera primero. Si más de uno se ofreció a la vez, entonces los propios jugadores deben decidir qué personaje lo lleva a cabo finalmente.

Ten cuidado al usar esta regla. Es muy poderosa. No sólo por las repercusiones que la muerte de tu personaje puede tener en la campaña, sino porque sólo se puede morir una vez. Si fallas la tirada, la historia de tu personaje llegará a su fin. Haz que sea por algo importante. Aún así, no temas recurrir a ella si tienes la sensación de que puede ser el momento adecuado. Piensa que aún cabe la posibilidad de que sobreviva. Si lo hace, se convertirá en todo un héroe. Y si no, siempre es más divertido retirar a un PJ con una muerte épica que simplemente porque os aburrís de jugar y decidís terminar con la campaña.

Alégrate, tu personaje tiene el privilegio de decidir cómo y por qué causa morir. Pocos pueden decir algo así.

SACRIFICIO HEROICO

El conflicto siempre se resuelve con éxito. La tirada determina si el personaje vive o muere.

Para inspirarte, puedes ver a continuación una buena forma de jugarse la vida:

Uri contempla horrorizado cómo el Wardu se marcha con Eshanna en brazos. A donde la lleva le espera un destino peor que la muerte. No puede permitirlo. No puede permitir que la única mujer a la que ha amado, la única persona que le ha tratado bien en este mundo de locos, acabe así. Las poderosas piernas del Wardu están a punto de impulsarle más allá de su alcance. Si no consigue realizar ese salto, Eshanna estará condenada. Sin pensarlo dos veces, Uri se lanza sobre el Wardu en el último momento...

Rodrigo, el jugador que controla a Uri, decide que bajo ningún concepto su PJ va a permitir que el Wardu escape con Eshanna. Por tanto, va a llevar a cabo un sacrificio heroico. El Director de Juego le informa de que tendrá que superar un conflicto de Destreza de dificultad 17, ya que el Wardu le lleva mucha ventaja. Rodrigo va a gastar un uso de Pasión para aumentar las posibilidades de supervivencia de su personaje. El resultado de la tirada es 4, 4 y 2, que junto con la Destreza de Uri (3) hace un total de 13. Rodrigo querría recurrir a la Determinación, pero no puede hacerlo porque no le quedan más usos de la misma.

... impactando contra su espalda con tal fuerza que éste suelta a Eshanna, que aterriza sana y salva en el techo del edificio en el que se encontraban. Sin embargo, no puede decirse lo mismo de Uri o el Wardu, pues el impulso de la embestida les lleva más allá del borde, precipitándose ambos contra el suelo.

Cuando Eshanna se asoma a ver qué ha sido de ellos, estalla en lágrimas. Abajo yacen los cadáveres de ambos contendientes, empalados al caer en la lanza de la bestia que buscaba llevársela prisionera. Aun después de lo que le había hecho, había dado su vida por salvarla. Una furia incontenible se apoderó de Eshanna. «No dejaré que tu sacrificio haya sido en vano», murmuró para sus adentros.

Resumen del capítulo

- Cuando el resultado de una situación es incierto, se resuelve mediante un conflicto.
- Para resolver un conflicto se tira $3D + \text{Característica} + \text{Profesión}$ contra una dificultad determinada. Si el resultado es mayor o igual, la acción del personaje tiene éxito. Si es menor, no consigue su objetivo, aunque su acción tenga éxito.
- En conflictos entre jugadores la dificultad se determina mediante las capacidades del personaje rival. $10 + \text{Característica} + \text{Profesión}$ si es un PNJ. $3D + \text{Característica} + \text{Profesión}$ si se trata de un PJ o un PNJ importante.
- Si un personaje ayuda a otro en un conflicto, disminuye la dificultad en 2. Si son dos, en 3. Si son tres o más, en 4.
- Una tirada igual o superior a la dificultad +6 es un éxito absoluto y el personaje obtiene otro beneficio además de conseguir su objetivo.
- Hay cinco condiciones negativas: Agotado, Aterrorizado, Herido, Enfermo y Envenenado.
- Una condición aumenta la dificultad de todos los conflictos en 2. Dos en 3. Tres o más en 4.
- Si un PJ sufre Herido, Enfermo o Envenenado dos veces, probablemente morirá.
- El Aguante representa la capacidad de un personaje para seguir adelante. Si el Aguante llega a 0, el personaje estará Agotado.
- Los rasgos de carácter permiten tirar 4D y escoger los 3 mejores si se usan positivamente, o los 3 peores si se usan negativamente.
- Cada personaje empieza con 3 Puntos de Carácter (PC). Restará 1 al usar un rasgo de carácter positivamente y sumará 1 al usarlo negativamente.
- La Pasión permite repetir los 6 y sumar el nuevo resultado a la tirada, y su uso se anuncia antes de tirar. Sólo se considera usada si se obtiene al menos un 6.
- La Determinación permite repetir una tirada, y su uso se indica después de tirar.
- Cuando un personaje lleva a cabo un sacrificio heroico siempre consigue su objetivo y la tirada determina si sobrevive al conflicto o no.





SANGRE Y ARENA

- Rihat, ¿has matado alguna vez a alguien?
- Por desgracia, así ha sido, joven Shelmaneser.
- ¿Y cómo fue? ¿Qué sentiste?
- La primera vez que maté a un hombre fue luchando por defender mi vida. Sentí miedo y asco a partes iguales.
- ¡Eres un cobarde, Rihat! ¡Cuando crezca seré un gran guerrero! ¡Derrotaré a mis enemigos con la fuerza de mi brazo y todos reconocerán que soy el más fuerte!
- Un gran guerrero es aquel que no pelea, joven amo. Un auténtico guerrero intenta buscar una solución pacífica a los problemas y sólo combate cuando no hay más remedio. ¿Acaso habéis visto luchar a vuestro padre alguna vez? Si os complace, podría hablaros del hombre más fuerte que jamás ha existido...

Habrán momentos durante las aventuras de los Personajes Jugadores en los que no quedará más remedio que recurrir a la violencia. Quizá puntos de vista irreconciliables les lleven a pelear contra otros seres inteligentes, o simplemente deseen evitar convertirse en la próxima comida de una terrible bestia. Estos enfrentamientos no dejan de ser conflictos como los explicados en el capítulo anterior, pero precisan de ciertas reglas adicionales.

En *La Puerta de Ishtar* hay dos tipos de combates: las escaramuzas, o combates rápidos, y las contiendas, o combates detallados. Durante el desarrollo de las sesiones de juego se utilizarán ambos,

escogiendo el Director de Juego entre uno y otro en función de cual crea más adecuado para cada combate en particular.

ESCARAMUZAS

Las escaramuzas son combates de relativamente baja importancia. Se resuelven muy rápidamente (con una única tirada) y permiten continuar con el resto de la partida sin detenerse mucho en ellos. Por eso también los llamamos combates rápidos. Se usan para aquellos enfrentamientos en los que los enemigos son comunes o no presentan un gran desafío. La victoria de los personajes está clara,

sólo queda saber lo que les cuesta conseguirla. Si es más importante mantener la historia en marcha y no detenerse en los detalles de un combate, el Director de Juego lo resolverá usando estas reglas.

Cuando los personajes se vean envueltos en una pelea, el Director de Juego podrá declarar que dicho enfrentamiento va a resolverse como una escaramuza. Una vez hecho esto, cada uno de los jugadores describirá qué va a hacer su personaje, cómo va a reaccionar ante lo que está ocurriendo y de qué manera va a intentar derrotar a sus enemigos. En función de cómo de inteligente y efectivo le parezca el plan al Director de Juego, éste aplicará una bonificación (de como mucho +4) o una penalización (de como mucho -4) a la tirada para resolver la escaramuza. Los valores más extremos, +4 y -4, se reservan para ideas excepcionalmente buenas o terriblemente malas.

Tras esta descripción, y en base a ella, los jugadores deben decidir cuál de los Personajes Jugadores actúa como líder para ese combate. El jugador que controle al PJ líder tira 3D y suma al resultado que obtenga el valor de la mayor habilidad de combate (Cuerpo a Cuerpo, Distancia, Defensa o Maniobra) de cada uno de los personajes que luchen en su bando. Este total se compara con una dificultad de 10 más la suma de la *Efectividad en Combate* (o *EC*) de cada uno de los oponentes. La Efectividad en Combate es un atributo propio de los PNJs, y no lo encontrarás en la hoja de personaje de un PJ.

Por último, busca en la tabla al pie de esta página la diferencia entre los dos totales (el de los jugadores menos el de los enemigos). Frente a ella se indica el total de Aguante perdido por los personajes.

Esta pérdida de Aguante se repartirá entre los personajes que hayan participado en la escaramuza. Cuántos puntos pierde cada PJ, es decir, la forma de repartirlo, queda a discreción del Director de Juego. En función de cómo hayan descrito los jugadores la forma en que sus personajes afrontaban el combate, y la narración del mismo, asignará más o menos Aguante perdido a cada PJ. En caso de duda lo más normal es que la pérdida se reparta equitativamente entre todos los personajes, asignando cualquier exceso al líder. No olvides que si el Director de Juego ha decidido aplicar una bonificación o una penalización a la tirada, se aplicará al total antes de consultarlo en la tabla.

El Aguante combinado de los enemigos es la suma del Aguante de cada uno de ellos. Si se trata de, por ejemplo, 4 enemigos con un Aguante de 5, el Aguante combinado será 20. En caso de que el Aguante perdido no sea un número entero, se redondeará hacia abajo.

En lo que respecta a los enemigos de los personajes, tras una Escaramuza se les considera siempre derrotados. Pueden haber muerto, estar heridos o haber huido con el rabo entre las patas. Los detalles concretos se dejan a la imaginación del Director de Juego.

ESCARAMUZA

3D + La mayor habilidad de combate de cada PJ VS 10 + EC de cada oponente.

-4 a +4 en función de la descripción de los jugadores.

Buscar en la tabla de Escaramuzas el Aguante perdido. Si no es un entero, redondear hacia abajo.

Repartir el Aguante perdido entre los jugadores. Los enemigos se consideran derrotados.

Tabla 4: Escaramuzas

DIFERENCIA	AGUANTE PERDIDO POR LOS PJ
+6 o superior	Ninguno
+2 a +5	La cuarta parte del Aguante combinado de los enemigos
-1 a +1	La mitad del Aguante combinado de los enemigos
-2 a -5	Aguante combinado de los enemigos
-6 o inferior	Una vez y media el Aguante combinado de los enemigos

Ashur-Liana, Ishme e Itanni se han adentrado en las catacumbas, donde el terrible alquimista Eanatum lleva a cabo sus más infames experimentos. Súbitamente detienen su avance. Les ha parecido oír un ruido proveniente del pasadizo que se encuentra a su izquierda. La trémula luz de sus antorchas no les permite dilucidar qué se esconde en sus profundidades, pero tras unos segundos de incertidumbre ven sus peores miedos confirmados. ¡Desde el fondo del pasadizo, cuatro delgaduchos Mushkenu cubiertos por poco más que harapos se lanzan sobre ellos! Que sus dientes son demasiado afilados y sus bocas están cubiertas de sangre es lo único en lo que alcanzan a pensar los tres aventureros antes de tener que defenderse de la brutal acometida de las criaturas.

El Director de Juego indica que este combate va a ser resuelto como una escaramuza, por lo que pregunta a los jugadores qué va a hacer cada uno de los personajes y quién liderará al grupo durante este combate. Entre los tres deciden que la experiencia previa de Ishme como soldado lo convierte en el más indicado para dirigir sus esfuerzos. También declaran que éste sacará su escudo y se colocará en medio del pasadizo, cubriendo con su cuerpo a las más débiles Itanni y Ashur-Liana. Por su parte, ellas dos se dedicarán a atacar de lejos a sus oponentes, Ashur-Liana con su fiel cerbatana e Itanni arrojando piedras, haciendo gala de la puntería que la caracteriza.

Viendo que es una estrategia válida, pero tampoco sobresaliente (podrían, por ejemplo, haber aprovechado sus antorchas para repeler a unas criaturas poco acostumbradas a la luz), el DJ decide que tendrán una bonificación de +1 en la tirada. Las habilidades de combate de cada uno de los personajes son las siguientes:

- Ashur-Liana: Cuerpo a Cuerpo 2, Distancia 4, Defensa 4 y Maniobra 4.
- Itanni: Cuerpo a Cuerpo 2, Distancia 5, Defensa 4 y Maniobra 3.
- Ishme: Cuerpo a Cuerpo 6, Distancia 2, Defensa 4 y Maniobra 2.

Sacan en los dados un 7, que sumado a la Habilidad de Combate más alta de cada uno (4 de Ashur-Liana, 5 de Itanni y 6 de Ishme) y a la bonificación de +1 arroja un total de 23. Por su parte, los cuatro Caníbales Mushkenu tienen una EC

de 4. Su total es de 10 más cuatro veces este valor: 26. Como la diferencia entre los dos valores es de -3, los PJs pierden el Aguante combinado de sus enemigos. En este caso cada caníbal Mushkenu tiene un Aguante de 5, por lo que los jugadores pierden 20 (4x5) puntos de Aguante, que el Director de Juego reparte de la siguiente manera:

- Ishme pierde 10, ya que sufre la mayoría de los ataques de los Caníbales.
- Ashur-Liana e Itanni pierden 5 cada una, ya que al final los Mushkenu han conseguido superar la defensa de Ishme y se han lanzado sobre ellas.

El Director de Juego narra la siguiente escena:

Con un rápido gesto, Ishme interpone su escudo entre los hambrientos Mushkenu y sus compañeras. Mientras utiliza su superficie para protegerse de la mayoría de los golpes de las criaturas, decapita a una de ellas con un certero golpe de su espada. Mientras tanto, detrás de él, tanto Itanni como Ashur-Liana se esfuerzan en atacar de lejos, una con piedras, la otra con su cerbatana, a los horribles seres. Pero desgraciadamente la oscuridad les hace errar. Pronto las fuerzas de Ishme empiezan a flaquear y uno de los caníbales se lanza sobre él, tirándole al suelo. Los otros dos Mushkenu restantes, aprovechando el hueco, se abalanzan sobre las dos mujeres, que estaban fuera de su alcance. Uno de ellos empuja con todo su peso a Itanni, que cae derribada y se da un fuerte golpe a la cabeza. Medio aturdida, contempla cómo su oponente se inclina sobre ella y la mira mientras se relame. Movida por la desesperación, palpa el suelo nerviosamente en busca de algo con lo que golpear al engendro. Un instante antes de que las fauces de la bestia se cierren sobre su cuello, consigue agarrar una piedra y la estrella contra el cráneo del caníbal, que yace inmóvil.

El otro arremete contra Ashur-Liana, que suelta su cerbatana para echar mano de su daga. Temblando, da unos cortes al aire. Está nerviosa y suda profusamente, pues nunca ha tenido que usarla para cortar nada que no fuera un filete. Por suerte para ella, poco tiene que hacer, ya que el ímpetu de la carga hace que sea el propio Mushkenu el que se ensarte en su filo. Abrumada por el desagradable olor de la criatura y la situación que la rodea, no puede evitar dejarse caer al suelo, ausente de lo que le rodea. Mientras tanto Ishme ha conseguido acabar con el último de los seres. Respira pesadamente y sus brazos están cubiertos de pequeños cortes, causados por las uñas de sus asaltantes.



OTROS OBJETIVOS DE UNA ESCARAMUZA

Una escaramuza no tiene por qué saldarse únicamente con la pérdida de Aguante, ya que cualquiera de los dos bandos puede tener objetivos más allá de simplemente derrotar a sus enemigos. Tanto los jugadores como el Director de Juego pueden decidir buscar en el combate un *objetivo* adicional; los primeros para sus personajes y el segundo para los oponentes.

Entre estos objetivos puede contarse cualquier cosa por la que sea concebible luchar, como evitar que los enemigos sobrepasen una posición, proteger la vida de un inocente o escapar con un objeto intacto. Además, no necesariamente tienen que resultar beneficiosos para los que los buscan, sino que también pueden ser algo que perjudique a sus enemigos. Por ejemplo, robar algo aprovechando una distracción o haber obligado a los oponentes a perder suficiente tiempo para que no lleguen a tiempo a impedir algún suceso. A menudo estos objetivos y no la victoria en sí son el verdadero motivo de muchos combates.

Si son los jugadores los que deciden perseguir uno de estos objetivos, éstos deberán aplicar una penalización de -2 a la tirada. Y si lo persiguen los rivales, los jugadores obtendrán una bonificación de +2. En el caso de que ambos busquen un objetivo estos dos modificadores se cancelarán entre sí y la tirada no se verá afectada. Es decir, que ambos bandos están dispuestos a hacer una concesión a cambio de lo que desean conseguir.

Tanto los jugadores como el DJ deberán indicar si persiguen algún objetivo antes de que la tirada se lleve a cabo, no una vez se conoce el resultado. Si ambos bandos desean obtener la misma ventaja, o ventajas incompatibles entre sí, sólo uno de los dos podrá hacerlo.

Si la diferencia entre el resultado obtenido en la tirada y la dificultad impuesta es de 0 o un número positivo, entonces los Personajes Jugadores se habrán salido con la suya. En caso contrario, serán los oponentes los que habrán logrado conseguir lo que planeaban.

OTROS OBJETIVOS EN ESCARAMUZAS

Objetivo perseguido por los PJs:

-2 al resultado de la escaramuza.

Objetivo perseguido por los oponentes:

+2 al resultado de la escaramuza.

Si el DJ lo aprueba, un bando puede perseguir más de un objetivo a la vez, pero no es recomendable porque podría hacer el combate demasiado difícil. En el ejemplo anterior, el Director de Juego podría haber decidido que los caníbales perseguían algún objetivo, como extinguir las antorchas de los PJs. De ser así, los jugadores habrían disfrutado de una bonificación de +2 a la tirada, obteniendo en total un resultado de -1 en la tabla, que en este caso habría conllevado una pérdida de Aguante de 10 en vez de 20. Pero a cambio, durante el combate las únicas fuentes de luz que llevaban los personajes se habrían apagado... Dejándoles a oscuras.

PERSONAJES EN UNA ESCARAMUZA

A diferencia del resto de conflictos, en una escaramuza no entran en juego ni las características ni las profesiones de los personajes. Sólo importan sus habilidades de combate y cómo se enfrentan a sus enemigos.

Por otro lado, el personaje que está liderando una escaramuza (el que tira los dados) puede usar de forma normal sus rasgos de carácter (tanto de forma positiva como negativa), su Pasión y su Determinación en la tirada, y tendrán los mismos efectos que en cualquier otro conflicto. Sin embargo, sólo ese personaje podrá hacerlo, así que elegid con cuidado a quién seguís.

Además, el jugador que controla al personaje líder podrá invocar la regla de sacrificio heroico, aunque es algo poco probable, ya que las Escaramuzas suelen representar combates poco importantes. Si el jugador decide hacerlo, se considerará que se ha obtenido automáticamente un resultado de (+6) en la tabla, por lo que el resto de personajes que participen en el bando del que pone su vida

en juego no sufrirán ninguna pérdida de Aguante. Además, el jugador podrá elegir un objetivo para su grupo sin que el resultado disminuya a +4.

Sin embargo, las condiciones negativas de los personajes que están participando en la escaramuza se aplican con normalidad, actúen o no como líder. Resta de las habilidades de combate de cada personaje que sufra una o más condiciones el penalizador correspondiente (de -2 a -4) antes de añadir la habilidad de combate mayor al total de su bando.

Por último, las reglas de ayuda no se aplican durante una Escaramuza. Si un personaje participa en el combate ya está contribuyendo al éxito del mismo.

Y si no, ¡la mejor forma de ayudar es luchando!

PERSONAJES Y ESCARAMUZAS

Características y profesiones:

no afectan a una escaramuza.

Rasgos de carácter, Pasión y Determinación:

sólo el personaje que lidera.

Sacrificio heroico: sólo el personaje que lidera. +6 automático y un objetivo.

Condiciones negativas:

se aplican las de todos los personajes.

Ayuda: no se aplica a una escaramuza.

CONTIENDAS

En el polo opuesto a las escaramuzas se encuentran las contiendas. Si las unas son rápidas y frenéticas, las otras son tensas y detalladas.

Las contiendas representan combates muy importantes, cruciales para la historia. En este caso los oponentes no son enemigos anónimos ni prescindibles, sino importantes antagonistas o terribles monstruosidades. Estos combates son siempre momentos dramáticos, en los que el tiempo invertido para su resolución no estorba el fluir de la historia, ya que las propias contiendas son a menudo los momentos más intensos e importantes de cualquier aventura.

Pero antes de que sigas leyendo, un aviso: las reglas para resolver contiendas son las más complejas del juego. Por eso, si quieres, puedes saltarte las secciones restantes de este capítulo y seguir a partir del siguiente, sobre todo si nunca has jugado a un juego de rol. Si es tu caso, lee el resto del libro y haz al menos una partida de prueba sin ninguna contienda.

Tras esta primera sesión te encontrarás mucho más cómodo con el funcionamiento de *La Puerta de Ishtar* y te resultará mucho más fácil entender cómo funcionan las contiendas. Lee entonces el resto de este capítulo y prepárate para vivir combates mucho más intensos.

ASALTOS < INICIATIVA

Durante una contienda el paso del tiempo se divide en *asaltos*. El tiempo que dura cada asalto dentro del mundo del juego no es importante y variará en función del ritmo del combate. Pueden representar unos instantes o un periodo de tiempo más largo: varios segundos o incluso minutos. Lo importante de un asalto es que todos los participantes en una contienda tienen la oportunidad de actuar una vez durante cada uno de ellos. Una vez lo han hecho, se da por concluido el asalto y comienza uno nuevo. Este proceso se repite una y otra vez hasta que uno de los bandos de la contienda dé el combate por terminado, ya sea porque se retire, se rinda o cualquier otra razón.

Aunque durante un asalto todos los combatientes estén en realidad actuando a la vez, impondremos un orden artificial a las acciones de los participantes llamado *iniciativa*. La iniciativa representa la capacidad de un personaje para anticiparse a las acciones de sus enemigos, analizar la situación y actuar en consecuencia. En otras palabras, a “verlos venir”.

Al comienzo de cada asalto, cada jugador tirará 1D. El resultado de ese dado es la iniciativa de su personaje. El Director de Juego por su parte también tirará 1D por cada uno de los oponentes para determinar su iniciativa, aunque normalmente hará una única tirada por cada grupo de enemigos similares, o incluso para todos ellos.

Cuanto mayor sea este valor, antes podrá actuar un personaje. En primer lugar actuarán los que tengan la iniciativa más alta, y después de ellos los que tengan la siguiente más alta en orden. Y así sucesivamente. Si dos combatientes tienen la misma iniciativa pueden actuar en el orden que prefieran, aunque los Personajes Jugadores siempre tendrán precedencia sobre el Director de Juego en caso de empate.

Un jugador puede decidir retrasar la iniciativa de su personaje, haciendo que éste actúe después del momento en el que le correspondería normalmente.

Una forma fácil de tener controlada la iniciativa de cada personaje es, una vez hecha la tirada, colocar el dado con el resultado delante del jugador que controla al PJ, o delante del Director de Juego si se trata de la iniciativa de los enemigos de los personajes.

ASALTOS ◀ INICIATIVA

Iniciativa: 1D al principio de cada asalto.
Cada combatiente actúa una vez por asalto en orden de iniciativa.
En caso de empate tienen precedencia PJs sobre PNJs.

ACCIONES

Cuando llegue su turno de Iniciativa, cada combatiente tendrá derecho a una *acción*. Las acciones son conflictos especiales y se resuelven de forma diferente a los conflictos que ya conoces.

El primer paso a la hora de resolver una es declarar un *objetivo*. El jugador que controla al combatiente ha de indicar en cuál de sus oponentes se quiere centrar en este asalto. A partir de ahora nos referiremos al personaje que está llevando a cabo la acción como *atacante* y al objetivo de la misma como *defensor*.

Una vez declarado el objetivo, el siguiente paso es describir qué hace el atacante. Esta descripción la llevará a cabo el jugador que lo controla, y consistirá simplemente en una explicación de qué va a intentar

hacer durante el asalto. En este momento no se hablará en forma de mecánicas de juego, sino narrando lo que el personaje intenta hacer. Por ejemplo:

Razak va a correr hacia Mushezibti tan deprisa como le permitan sus piernas, intentando empujarla escaleras abajo antes de que logre llegar arriba. Después, cuando ya haya caído hasta el pie de las escaleras, saltará buscando aterrizar encima de ella con todo su peso, a ser posible con la espada por delante.

Después de esta descripción el jugador tendrá que escoger un *tipo de acción* que represente lo que ha descrito (como un ataque especialmente poderoso o un intento de poner a un enemigo en desventaja) de una lista que se encuentra más adelante. Ya sólo queda averiguar si la acción se ha realizado con éxito y narrar el resultado.

Para determinar esto es necesario conocer en primer lugar una serie de valores de combate para cada combatiente, tres en total. De estos tres un personaje usará unos u otros en función de si se trata del atacante o el defensor, y todos ellos parten de una de las habilidades de combate de los combatientes:

- *Valor de Ataque*, o *VA*: la habilidad Cuerpo a Cuerpo o Distancia del personaje, además de cualquier modificador por arma o estilo de combate. Se usa una u otra en función del arma que esté utilizando. Lo usa el **atacante**.
- *Valor de Defensa*, o *VD*: la habilidad Defensa del personaje, además de cualquier modificador por arma, armadura o estilo de combate. Lo usa el **defensor**.
- *Valor de Maniobra*, o *VM*: la habilidad Maniobra del personaje, además de cualquier modificador por arma, armadura o estilo de combate. Lo usan **el atacante y el defensor**.

Normalmente estos valores ya los tendrás calculados previamente y los habrás apuntado en la hoja de personaje. A partir de ellos se obtienen cuatro totales para cada acción, dos para el atacante (*Total de Ataque*, o *TA*, y *Total de Maniobra*, o *TM*) y dos para el defensor (*Total de Defensa* o *TD*, y

Total de Maniobra, o *TM*), de manera ligeramente distinta en función del tipo de personaje que se trate:

- Si es un PJ o un PNJ muy importante, se hace **una única** tirada de 3D para los dos valores y el resultado se suma a cada uno de ellos para obtener el total correspondiente.
- Si es un PNJ poco importante, se suma 10 a cada uno de los valores para obtener el total correspondiente.

Es importante que tengas en cuenta que se usa la misma tirada de 3D para calcular los dos totales, y que no se hace una tirada diferente para cada uno. Además, los PJs y PNJs importantes tirarán 3D y los PNJs sumarán 10 siempre, independientemente de si son atacantes o defensores.

CÁLCULO DE TOTALES

Resultado = 3D (PJ o PNJ importante) o 10 (PNJ).

TA = Resultado + VA

TD = Resultado + VD

TM = Resultado + VM

La mayoría de las acciones tienen dos partes, un *ataque* y una *maniobra*. Para decidir si una de estas partes (o ambas) ha tenido éxito, se comparan los totales obtenidos:

- Si el TA del atacante es superior al TD del defensor, el ataque habrá tenido éxito y el defensor reducirá su Aguante en tantos puntos como la diferencia entre ambos.
- Si el TM del atacante es superior al TM del defensor, la maniobra habrá tenido éxito. Qué efectos tiene una maniobra depende del tipo de acción escogida, como verás más adelante.

Y ya está, así se resuelven las contiendas. El resto de este capítulo simplemente detalla los tipos de acciones, armas, armaduras y estilos de combate que se pueden usar, además de aclarar un par de puntos conflictivos.

Puede que todo este proceso te parezca complicado, pero en realidad no es tan difícil.

A continuación tienes un diagrama que resume los pasos a seguir.

RESULTADO DE LA ACCIÓN

Ataque: TA atacante - TD defensor = Aguante perdido por el defensor.

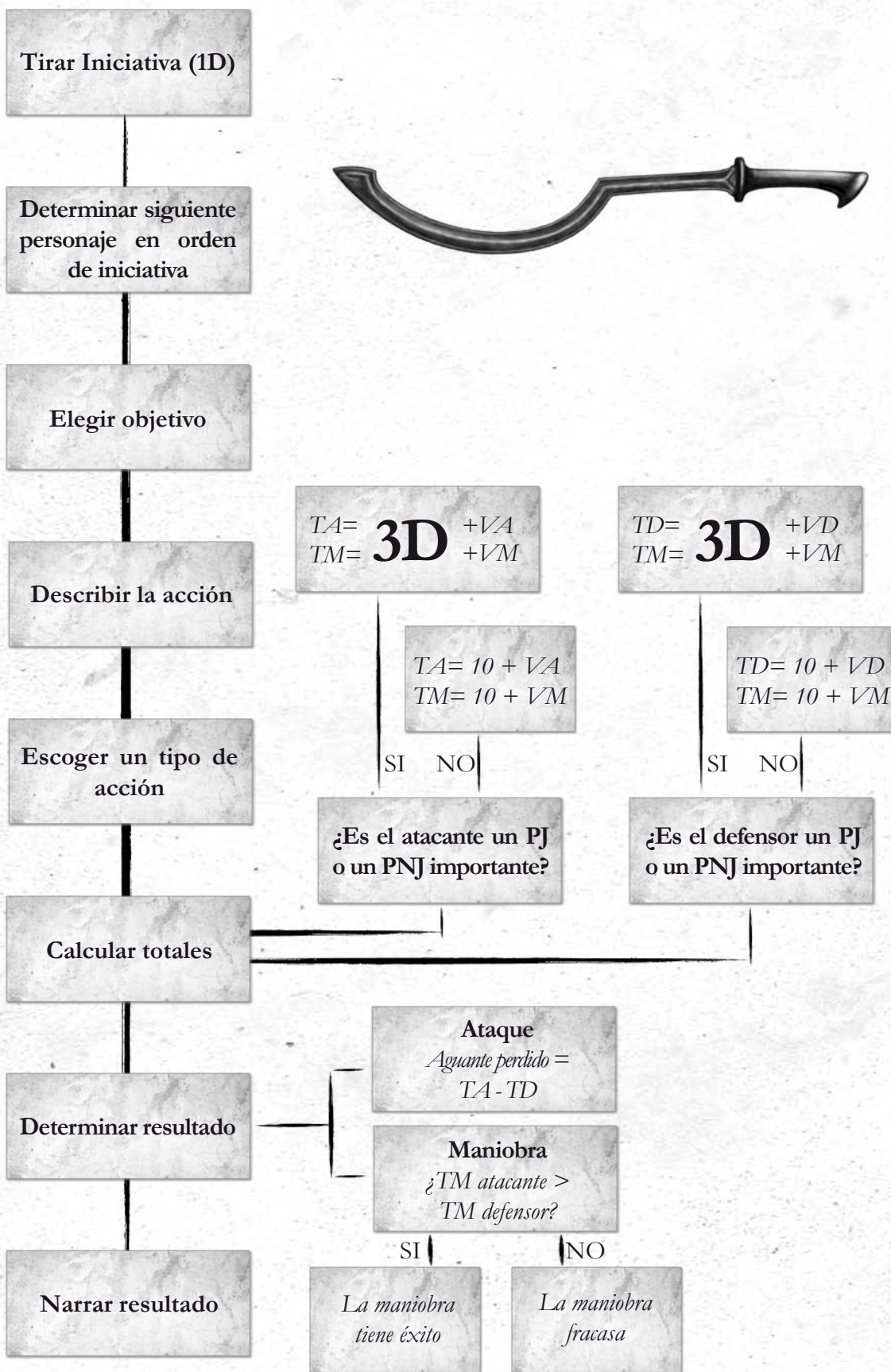
Maniobra: TM atacante > TM defensor = Maniobra realizada con éxito.



DIAGRAMA DE COMBATE



REPETIR MIENTRAS QUEDEN PERSONAJES



TIPOS DE ACCIONES

Hay diez acciones distintas, que encontrarás detalladas a continuación. Junto a su explicación también verás algunos ejemplos de descripciones que se pueden asociar a cada una de ellas y que pueden servirte de inspiración a la hora de narrarlas.

Ataque Implacable

En un *Ataque Implacable* el atacante se centra en hacer todo el daño posible a su objetivo, sin tener en cuenta ninguna otra consideración y dejando de lado opciones más sutiles. El personaje ataca con todas sus fuerzas, intentando dar un golpe decisivo que deje fuera de combate a su enemigo definitivamente.

Esta acción, a diferencia de la mayoría, **no está compuesta de un ataque y una maniobra, sino sólo de un ataque**. Por tanto, no será necesario comparar los TMs. A cambio, **el atacante puede sumar +2 a su TA**, haciendo que los ataques que hubieran fallado encuentren a su objetivo y que los que de por sí hubieran tenido éxito hagan perder todavía más Aguante al defensor.

Puedes describir esta acción como cualquier acto ofensivo que parezca lo suficientemente brutal y persiga más el ataque en sí que perjudicar a tu enemigo de otra forma. Agarrar un arma con las dos manos y golpear con todas las fuerzas, buscar una brecha en su armadura o aprovechar esa posición que te costó tanto ganar el asalto anterior para dar por fin el golpe de gracia. Si se está usando un arma a distancia, esta acción puede consistir en apuntar cuidadosamente para asegurarse de no errar el tiro.

Defensa Férrea

La *Defensa Férrea* es la acción opuesta al Ataque Implacable. El atacante no deja de acosar y hostigar a su enemigo, pero centra la mayoría de sus esfuerzos en sus defensas. Analiza con cautela los movimientos de sus enemigos, manteniéndolos a distancia y desviando sus golpes.

Esta acción, al igual que la anterior, **sólo está compuesta por un ataque** y no será preciso que calculéis los TMs. Para compensar esto, **para el resto de ataques que reciba el personaje desde ahora hasta que vuelva a ser su turno el**



asalto siguiente podrá sumar +2 a su TD. Ten presente que aunque el personaje esté llevando a cabo una Defensa Férrea seguirá realizando un ataque contra un oponente.

Para describir una Defensa Férrea explica cómo tu personaje, a pesar de seguir atacando a su enemigo, se cubre tras su escudo, se parapeta tras una mesa o se sitúa espalda contra espalda con un compañero. No importa qué hace exactamente, sólo necesitas transmitir la idea de que la principal de sus preocupaciones es defenderse.

Mejorar la Posición

Al *Mejorar la Posición* un combatiente intenta buscar algo en su entorno que le dé una ventaja (a él o a uno de sus compañeros de armas) que usar contra sus enemigos. Puede ser una posición elevada, un mejor ángulo de tiro o simplemente la distancia más apropiada para golpear a su oponente. Al igual que en la mayoría de las acciones, el personaje no deja de intercambiar golpes con sus rivales, sino que al tiempo que lo hace busca alguna ventaja que explotar.

Si la maniobra de esta acción tiene éxito, **el personaje podrá otorgarse a sí mismo o a un aliado una bonificación de +2 a todas las acciones hasta el final del combate** (o hasta que sea víctima de *Empeorar la Posición*). Esta bonificación se aplicará a todos sus totales (TA, TD y TM) y un personaje no podrá beneficiarse de ella más de una vez al mismo tiempo, incluso aunque sea objetivo de *Mejorar la Posición* varias veces. La única forma de obtener una bonificación superior a +2 es combinar *Mejorar la Posición* con *Ataque Implacable* o *Defensa Férrea*, o usar un arma de asta (como se verá más adelante).

Si el personaje al que se le otorga la bonificación estaba afectado por una acción de *Empeorar la Posición*, en lugar de recibir el +2 dejará de sufrir la penalización de -2 causada por dicha acción.

Sé imaginativo cuando describas esta acción. Hay infinitas formas de mejorar tu posición o la de un aliado. Un movimiento táctico digno de un genio,

levantarse del suelo tras ser derribado, subirse encima de una montura (o una mesa), así como saltar sobre el lomo de esa bestia que ataca son buenas formas de *Mejorar la Posición*. Además, no pienses únicamente en la posición como algo físico. Una arenga en el momento adecuado o entretener al enemigo que está acosando a tu compañero también son formas de *Mejorar la Posición*.

Empeorar la Posición

Empeorar la Posición es la acción opuesta a la anterior. En este caso, en vez de concentrarse en conseguir una ventaja para sí mismo, el personaje intenta hacer que uno de sus oponentes se encuentre en desventaja. Quizá le esté empujando escaleras abajo, intente hacerle tropezar, le eche tierra sobre los ojos o le obligue a descubrir su punto débil para que uno de sus compañeros pueda aprovecharlo.

Si la maniobra de esta acción tiene éxito, **el atacante podrá imponer al defensor una penalización de -2 a todas las acciones hasta el final del combate** (o hasta que consiga *Sobreponerse*, *Tomar Aliento* o *Mejorar la Posición*). Esta penalización se aplicará a todos sus totales (TA, TD, TM) y un personaje no podrá ser víctima de ella más de una vez al mismo tiempo, incluso aunque sea objetivo de *Empeorar la Posición* varias veces.

Si el personaje al que se le impone la penalización estaba afectado por una acción de *Mejorar la Posición*, en lugar de recibir el -2 dejará de beneficiarse de la bonificación de +2 causada por dicha acción.

La cantidad de formas que ha desarrollado el ser humano para perjudicar al prójimo es casi infinita, así que probablemente no tengas mucha dificultad en encontrar formas de describir cómo tu personaje empeora la posición de un enemigo: atacarle con el sol a la espalda, ponerle la zancadilla, obligarle a luchar contra la pared o sobre terreno inestable, derribarle del caballo que monta, dispararle tantas flechas que le obligue a mantenerse a cubierto, etc. También hay formas de *Empeorar la Posición* del objetivo usando a otro enemigo. Tu personaje podría, por ejemplo, empujar a un oponente contra otro para que pierda el equilibrio.

Desarmar

El objetivo de *Desarmar* es privar a tu oponente de uno de sus recursos. Habitualmente ese recurso será un arma, pero no tiene por qué ser siempre así. Un escudo puede ser un buen candidato, así como la antorcha que le permite ver en la oscuridad de la cueva. También puede consistir en tirar a un jinete de su caballo o anular una de las temibles armas naturales de un enorme monstruo.

Si la maniobra de esta acción tiene éxito, **el atacante impedirá al defensor usar uno de sus recursos**. Si se trata de un arma, estará desarmado y tendrá que recurrir a otra o luchar con sus puños. Si es otro tipo de recurso, perderá todos los beneficios asociados al mismo. Si se trata de una de las capacidades naturales de un monstruo, tampoco podrá hacer uso de ella hasta que logre *Sobreponerse* o *Tomar Aliento*, o hasta el final del combate.

La descripción de esta acción dependerá mucho del tipo de recurso que quieras anular. Si es un arma, puedes explicar cómo tu personaje intenta desarmar a su oponente con un giro de muñeca, arrojando un cuchillo contra sus manos o usando cualquier otra treta parecida.

Los momentos en los que podrás dar más rienda suelta a tu imaginación se producirán cuando tu personaje se enfrente a un monstruo u otra bestia similar. Piensa en cómo anular esas mandíbulas o ese afilado aguijón. Una estaca de madera y una cuerda podrían resultar muy útiles en este caso...

Inmovilizar

Similar a la anterior, con *Inmovilizar* se busca impedir los movimientos de uno de tus oponentes. Tirar a alguien al suelo suele ser la opción más común, pero hay otras, como empujarle contra un muro u obligarle a pisar una trampa, que son igual de efectivas, si no más.

Si la maniobra de esta acción tiene éxito, **el defensor estará inmovilizado hasta el final del combate** (o hasta que consiga *Sobreponerse* o *Tomar Aliento*). Cuando un combatiente está

inmovilizado sólo puede atacar usando *Cuerpo a Cuerpo* a aquellos enemigos que estén a su lado. Si quiere atacar a un oponente que esté más lejos, tendrá que usar la habilidad de combate *Distancia* y un arma apropiada.

Puedes describir una inmovilización de muchas maneras. Piensa en primer lugar en el arma que tu personaje está usando y cómo podría utilizarla: unas boleadoras son ideales para esto, pero una daga (o una flecha) clavada en las ropas de tu enemigo podrían mantenerle pegado a una pared, y un palo sirve muy bien para hacer tropezar a la gente y mantenerlos en el suelo. Como en el resto de casos, no olvides que además de inmovilizar a tu oponente, esta acción también le hace perder *Aguante*, así que descríbela con la fiereza adecuada.

Interponerse

Interponerse es la más heroica de las acciones. Al llevarla a cabo, un personaje se olvida de su propia seguridad y se pone a sí mismo en peligro para proteger a otro. Esta acción puede consistir en un guardaespaldas que interpone su escudo entre un enemigo y su señor, un bravucón que provoca a su oponente con insultos para que le ataque a él, o un pastor que gesticula a un león para que le preste atención a él en vez de a su rebaño.

Si la maniobra de esta acción tiene éxito, **el defensor tendrá que elegir como objetivo al atacante para su siguiente acción**. Si el defensor no llegara a tener la oportunidad de actuar antes de la siguiente acción del personaje que ejecuta esta maniobra, no estará obligado a elegir como objetivo al atacante a menos que éste vuelva a ejecutar esta maniobra con éxito.

Para describir esta Acción créate en la heroicidad del acto. Al fin y al cabo, tu personaje va a recibir un golpe que estaba destinado a otro. Explica cómo atrae la atención del oponente, sin olvidar que la misma artimaña no tiene por qué funcionar en todos los casos. Por ejemplo, es fácil provocar a un camorrista borracho con unos insultos, pero vas a necesitar algo distinto para atraer la atención de los muertos vivientes que están atacando a tus

compañeros. Quizá en estos casos ponerse en medio sea la única salida. Como la mejor forma de atraer la atención de un enemigo es golpearlo, recuerda al describir esta acción que el ataque también forma parte de ella.

Sobreponerse

El objetivo de un personaje que lleva a cabo *Sobreponerse* es recuperarse de una circunstancia negativa que le pueda estar afectando, posiblemente como consecuencia de las acciones de sus oponentes.

Dependiendo de qué se esté intentando recuperar, el personaje hará una cosa u otra. Para sobreponerse de una inmovilización se librá de aquello que le impide moverse o se levantará del suelo, mientras que para sobreponerse de un desarme recogerá su arma perdida o recuperará el uso del recurso que le habían anulado.

Si la maniobra de esta acción tiene éxito, **el atacante o uno de sus aliados dejará de estar afectado por una acción de Desarmar o una acción de Inmovilizar.**

Aunque en esta acción se sigue llevando a cabo una única tirada, **en este caso el TM del atacante no se comparará con el TM del defensor, sino con un valor fijo: 13.** Además, en el caso de que esté intentando sobreponerse a una acción de Inmovilizar sobre sí mismo, si la maniobra fracasa y el atacante está intentando usar Cuerpo a Cuerpo contra un defensor que no esté a su lado, el ataque fallará automáticamente. Esto se debe a que no ha conseguido librarse de aquello que le mantenía inmóvil y acercarse a su enemigo. Usar Sobreponerse de esta manera es una apuesta arriesgada, que bien podría salir mal.

A la hora de describir esta Acción ten en cuenta dos cosas: qué personaje se va a recuperar y de qué acción va a hacerlo. No tendrá las mismas consecuencias recuperarse uno mismo que ayudar a un compañero a hacerlo. Por ejemplo, si es el propio personaje el que está inmovilizado por haber sido derribado, se levantará de un salto y

cargará contra su enemigo. Sin embargo, si uno de sus compañeros está desarmado, tu personaje podrá coger el arma perdida y lanzársela, atrapándola su aliado justo a tiempo para bloquear el ataque de un enemigo.

Por último, no importa cómo se haya descrito el Desarmar o la Inmovilización original, un personaje siempre podrá recuperarse de ella. Si tu oponente describió una Acción muy rimbombante, supérole con una más espectacular.

Y recuerda que, como en la mayoría de acciones, Sobreponerse también incluye un ataque.

Cambiar de Arma

Cuando un combatiente recurre a la acción *Cambiar de Arma* busca el momento apropiado para, sin dejar de luchar, cambiar el arma y el estilo de combate que está usando por otro. Puede que sea necesario recurrir a un arma más corta para luchar en un espacio más pequeño, o cambiar súbitamente la protección de un escudo por el poder bruto de un arma a dos manos.

Si la maniobra de esta acción tiene éxito, **el atacante podrá cambiar de arma, de estilo de combate o de ambos.** La nueva combinación se aplicará a partir del final de esta acción. Ten en cuenta que aunque la acción se llama Cambiar de Arma, también puede incluir empuñar o soltar un escudo.

En el momento de describir un cambio de arma puedes darle todo el impacto y la espectacularidad que quieras a la acción. Podrías, por ejemplo, narrar cómo tu personaje mira fijamente a su enemigo mientras desenfunda lentamente su hacha de batalla justo antes de lanzarse contra él. O también cómo embiste con fuerza a su oponente con su escudo para, antes de que pueda recuperarse, desfundar una daga y clavársela en el cuello.

En esta descripción puedes incluir tanto el arma y estilo de combate que abandona tu personaje como los que acaba de adoptar.

Tomar aliento

Al *Tomar Aliento* el personaje intenta encontrar un momento de tranquilidad en medio del combate y replantearse la situación. Esta acción, a diferencia del resto, **no incluye un ataque**, pero a cambio **la maniobra tendrá éxito siempre**, sin necesidad de tirar.

La maniobra de Tomar el Aliento proporciona los siguientes beneficios al combatiente:

- Si estaba afectado por la acción Inmovilizar, dejará de estarlo.
- Si había sido víctima de la acción Desarmar anteriormente, podrá recuperar uno (y sólo uno) de los recursos perdidos.
- Si estaba bajo los efectos de la acción Empeorar Posición, dejará de estarlo.

Además, seguirá teniendo derecho a defenderse de todos los ataques que le hagan los enemigos durante el asalto.

A la hora de narrar esta acción ten en cuenta que tu personaje abandona la posibilidad de atacar y en su lugar toma aliento. Esto quiere decir que durante este asalto su principal prioridad es volver a estar en una situación adecuada para seguir combatiendo.

Describe cómo se toma un respiro y deja de acosar a sus enemigos para poder estar en mejor situación en futuros asaltos. Puedes indicar que tu personaje se retira momentáneamente del combate para recoger un arma perdida, levantarse del suelo o salir de una situación comprometida.

Tabla 5: Resumen de Acciones

NOMBRE	ATAQUE	DEFENSA	MANIOBRA
Ataque Implacable	+2	-	No.
Defensa Férrea	-	+2	No.
Mejorar la Posición	-	-	+2 a uno mismo/aliado.
Empeorar la Posición	-	-	-2 a un enemigo.
Desarmar	-	-	Anula un recurso del objetivo.
Inmovilizar	-	-	Inmoviliza al objetivo.
Interponerse	-	-	Es objetivo del siguiente ataque del objetivo.
Cambiar de Arma	-	-	Cambia de arma y/o estilo de combate.
Sobreponerse	-	-	TM vs 13. Elimina un Desarmar o Inmovilizar.
Tomar Aliento	No	-	Éxito automático. Elimina Empeorar Posición, Inmovilizar y un (y sólo un) Desarmar.

MOVIMIENTO

Independientemente de qué acción esté llevando a cabo, un combatiente podrá moverse a cualquier lugar del campo de batalla como parte de la misma, a no ser que el Director de Juego considere que se encuentra demasiado lejos. En ese caso puede decidir que tardará un número determinado de asaltos (dos o tres, por ejemplo) en llegar a donde se encuentran sus enemigos. Sin embargo, esta situación es muy poco común y sólo se dará cuando los combatientes estén realmente lejos.

La única excepción a esto es si el personaje se encuentra inmovilizado. Si es así, no podrá moverse en absoluto hasta que se sobreponga de dicho estado.

HACER CUALQUIER OTRA COSA

Habrán ocasiones en las que un jugador querrá que su personaje haga algo que no puede ser considerado como una de las acciones que aparecen más arriba. En ese caso, en lugar de llevar a cabo una, un personaje que esté participando en una contienda puede hacer cualquier otra cosa. Si ocurre esto, resuelve la situación como si se tratara de un conflicto normal, al igual que se hace fuera del combate. O, si el Director de Juego decide que no hace falta, ni siquiera tiréis y asumid que el personaje logra con éxito lo que se propone.

Ejemplos de esto pueden ser coger al vuelo un valioso jarrón antes de que caiga al suelo y se rompa, animar a la rebelión a una turba de esclavos, o abrir la cerradura

de un cofre mientras tus compañeros entretienen a los enemigos. Las posibilidades son infinitas.

Además, aquí también se incluyen tareas que normalmente formarían parte de una de las acciones explicadas anteriormente, siempre y cuando ésta no se haga como parte de un ataque. Ejemplos de esto son subirse a una montura (que podría traducirse durante el combate como Mejorar la Posición) o cambiar de arma. Si quieres que tu personaje haga este tipo de cosas sin tener por ello que atacar a un oponente, se considerarán como fuera del combate y el DJ decidirá cómo se resuelven. Él dictaminará de qué tipo de conflicto se trata y su dificultad.

Ten presente que jamás debéis de dejar de intentar algo con vuestros personajes sólo porque no pueda resolverse con las reglas de acciones. Estos momentos suelen ser precisamente los más emocionantes y divertidos de una contienda, y muchas veces una estrategia original resuelve problemas para los que un enfoque más “directo” podría no ser el más adecuado.

MÚLTIPLES OBJETIVOS Y SUPERIORIDAD NUMÉRICA

Habrà veces en las que un atacante querrà afectar con sus acciones a varios objetivos a la vez, o al menos intentarlo. Hacer algo así puede ser complicado, ya que el personaje deberá dividir sus atenciones entre todos sus oponentes, que no le van a facilitar las cosas. Es una tarea compleja, pero si es claramente superior a sus contrincantes, podría tener éxito.

Un atacante puede hacer objetivo a más de un defensor con la misma acción, pero al hacerlo aplicará una penalización a su TA y a su TM de -2 por cada objetivo por encima del primero. Una vez se hayan calculado el TA y el TM del atacante se comparará con los TDs y TMs de cada defensor, determinando así cómo afecta a cada uno. En el caso de que el atacante sea un PJ o un PNJ importante sólo se realizará una única tirada, cuyo resultado se aplicará a todos los oponentes, y no una para cada uno.

En la situación opuesta, la de muchos contra uno, no se puede ofrecer ayuda como tal en un

combate, pero sí hay que tener en cuenta si un objetivo ha sido atacado anteriormente durante un asalto. Un atacante obtiene una bonificación de +2 a su TA y su TM si al menos un aliado ha atacado ya a su objetivo durante el mismo asalto.

Esto representa la dificultad de combatir contra varios enemigos a la vez. Una gran masa de enemigos débiles puede acabar con el héroe más poderoso por la mera fuerza del número.

MÚLTIPLES OBJETIVOS Y SUPERIORIDAD NUMÉRICA

- 2 a TA y TM del atacante por cada objetivo por encima del primero.
- +2 al TA y el TM del atacante si su objetivo ya ha sido atacado este asalto.

CONDICIONES NEGATIVAS

Las tiradas realizadas por los PJs durante una contienda también se verán penalizadas por cualquier condición negativa a la que estén sometidos, al igual que durante un conflicto normal. Es decir, que si sufren una condición, restarán -2 a sus TA, TD y TM. Si sufren dos, restarán -3. Y si sufren tres o más, restarán -4.

Sin embargo, la tirada de iniciativa nunca se verá afectada por estas condiciones.

CARÁCTER, PASIÓN, DETERMINACIÓN

Los personajes podrán utilizar normalmente sus rasgos de carácter, su Pasión y su Determinación en cualquiera de las tiradas que se llevan a cabo durante una contienda, salvo la que se hace para determinar el orden de iniciativa. De hecho, suelen ser muy buenos momentos para hacerlo. Hay pocas cosas más peligrosas en una contienda que una buena tirada en la que se use Pasión. Además, en los momentos de más tensión, como son los combates, es cuando florecen las emociones más fuertes.

Sólo hay una excepción a esta regla: sólo podrá utilizarse una vez cada rasgo de carácter en la misma

contienda. Con esto se busca evitar que ciertos rasgos de carácter (como “Valiente” o “Cruel”) se usen una y otra vez de forma indiscriminada en cada una de las tiradas de una contienda.

CARÁCTER, PASIÓN Y DETERMINACIÓN EN CONTIENDAS

Pasión y Determinación:

Uso en cualquier tirada salvo iniciativa.

Rasgos de carácter:

Uso en cualquier tirada salvo iniciativa.

Sólo una vez por rasgo y contienda.

FINALIZAR UNA CONTIENDA

Durante una contienda, cuando el Aguante de un combatiente llega a 0 se considera que está *fuera de combate* y **no puede seguir luchando**. Dicho personaje no podrá llevar a cabo más acciones a menos que de alguna manera consiga que su Aguante vuelva a ser superior a 0.

Si un PNJ queda fuera de combate se puede considerar que está gravemente herido, muerto o simplemente inconsciente; lo que el Director de Juego encuentre más apropiado para la situación que se está desarrollando.

Si es un PJ el que ha acabado fuera de combate **como consecuencia de un ataque enemigo**, además sufrirá la condición negativa Herido. No olvides que el hecho de tener su Aguante reducido a 0 hace que también esté sometido a la condición negativa Agotado.

Ten en cuenta que este sistema sólo se aplica en las contiendas. Si el Aguante de un personaje cae a 0 al resolver una escaramuza no estará Herido, simplemente Agotado, como en el caso normal. Qué hacen los oponentes con los Personajes Jugadores si todos quedan fuera de combate lo decidirá el Director de Juego en función de quiénes sean los enemigos y qué tipo de combate estén librando. Podrían abandonarlos a su suerte, darlos por muertos en el caos de la batalla, hacerlos prisioneros o incluso ayudarlos a levantarse con una palmada en la espalda.

Aunque parezca extraño, en las batallas de la antigüedad (y en la mayoría de las historias de las que bebe *La Puerta de Ishtar*) muchos de los soldados que acababan fuera de combate no solían estar muertos, sino heridos o simplemente agotados.

Si el Director de Juego decidiera que como resultado de perder una contienda los personajes mueren, deberá comunicarles que sus enemigos no van a tener piedad con ellos, para que tengan la oportunidad de usar la regla de combatir hasta la muerte, que se explica a continuación.

FUERA DE COMBATE

Un combatiente está fuera de combate si durante una contienda su Aguante cae a 0. Adquiere la condición negativa Herido si el Aguante ha bajado a 0 por causa de un ataque.

COMBATIR HASTA LA MUERTE

Dado que durante una contienda se resuelven muchos conflictos, los jugadores no podrán recurrir a un sacrificio heroico. Sin embargo, a cambio pueden usar otra regla llamada *combatir hasta la muerte*.

Un jugador puede decidir que su personaje va a combatir hasta la muerte cuando su Aguante llega a 0. Normalmente estaría Herido y fuera de combate, pero si decide combatir hasta la muerte, su Aguante volverá a ser la mitad del Aguante Inicial, redondeando hacia abajo (aunque seguirá Herido), y podrá seguir combatiendo. Pero esto entraña un gran riesgo, ya que si el Aguante del personaje vuelve a bajar a 0 durante la contienda, en lugar de quedar fuera de combate, morirá.

Para que resulte más claro, en realidad lo que ha pasado es que el personaje ha sufrido la condición Herido por segunda vez.

Recuerda también que, al ser de nuevo el Aguante del personaje superior a 0, éste no estará Agotado. La súbita descarga de adrenalina le permite volver a ponerse en pie y continuar luchando.

Recorre a esta regla sólo en los momentos más dramáticos, cuando lo que está en juego es muy importante o tu personaje no tenga otra salida. Está haciendo algo muy peligroso, así que más vale que aquello por lo que lucha valga la pena.

COMBATIR HASTA LA MUERTE

Aguante vuelve a ser la mitad del Aguante Inicial, redondeando hacia abajo.
Continúa Herido (pero no Agotado).
Si el Aguante cae a 0 de nuevo morirá (sufrirá la condición Herido por segunda vez).

MORAL

Un combate puede terminar antes de que todos los combatientes de un bando queden fuera de combate si en lugar de seguir luchando deciden rendirse.

Los Personajes Jugadores pueden rendirse cuando prefieran (¡o no hacerlo!), pero para saber si un grupo de PNJs se retira el Director de Juego resolverá un *conflicto de moral*.

Para ello hará una tirada de 3D y la comparará con la Moral de los enemigos. Si el resultado es mayor o igual que la Moral, los oponentes continuarán luchando; si es menor, huirán.

Esta comprobación deberá hacerse cuando se den por primera vez las siguientes situaciones en cada contienda:

- Cuando más de la cuarta parte de los PNJs queden fuera de combate.
- Cuando más de la mitad de los PNJs queden fuera de combate.

Si hay varios PNJs con distinta Moral luchando juntos, usa el resultado de una tirada para todos ellos, pero compárala en cada caso con la Moral correspondiente. Como consecuencia de esto podría resultar que algunos PNJs se retiraran y otros siguieran luchando. Esto es normal, ya que los enemigos más cobardes suelen ser los primeros en salir corriendo.

Como en cualquier otro conflicto, el Director de Juego puede aplicar, si cree que es necesario, bonificaciones o penalizaciones a esta tirada, aunque no es recomendable que sea superior a +2 o inferior a -2.

MORAL

Cuando más de la cuarta parte y cuando más de la mitad de los PNJs queden fuera de combate.
3D >= Moral: Siguen luchando.
3D < Moral: Se rinden o se retiran.

ESTILOS DE COMBATE

Como las contiendas representan combates muy detallados, en ellos se presta más atención a factores que en las escaramuzas no se tenían en cuenta. Uno de estos factores son los *estilos de combate*, o lo que es lo mismo, las diferentes formas en las que puede luchar un personaje. Cada uno de estos estilos proporciona una ventaja distinta al que los emplea, aunque algunos también conllevan ciertas desventajas.

Todos los Personajes Jugadores estarán siempre usando uno de estos estilos. Los PNJs importantes también podrán usarlos, pero en la mayoría de los casos no tendrás que tenerlos en cuenta, dado que probablemente ya estarán calculados de antemano. Los cuatro estilos de combate disponibles son los siguientes:

Con un arma a una mano

El personaje lucha con una sola arma en una de sus manos, dejando la otra libre. Esta forma de luchar da mucha libertad al combatiente. Al no tener que concentrarse en coordinar ambas manos está más pendiente de su entorno, y la ligereza de una única arma le da velocidad.

Un personaje que esté luchando usando este estilo de combate tendrá una bonificación de **+1 a su tirada de iniciativa** en cada turno. Además, y como es lógico, podrá sujetar objetos con su mano libre.

Un atacante que emplee este estilo utilizará su habilidad de combate Cuerpo a Cuerpo para calcular su VA.

Con dos armas

Al usar este estilo de combate el personaje está empuñando un arma en cada una de sus manos. Aunque la mayoría de los ataques los hará con el arma que sostiene en su mano buena, luchar con dos armas le dota de una gran flexibilidad. Puede decidir utilizar el arma de su mano mala tanto para lanzar un ataque por dos lados a la vez como para detener los golpes del contrario.

La primera vez que un personaje que use este estilo de combate tenga que atacar en cada asalto podrá elegir obtener durante el resto del mismo una bonificación de **+1 a su VA o a su VD**. A cambio recibirá una penalización de **-1 a su VD o a su VA**, el contrario al que escogió para la bonificación. Estos modificadores seguirán activos hasta que le llegue el turno de actuar de nuevo en el siguiente asalto. En ese momento, si lo desea, podrá cambiar qué valor recibe la bonificación, pero no antes.

Un atacante que emplee este estilo utilizará su habilidad de combate Cuerpo a Cuerpo para calcular su VA.

Con arma y escudo

Cuando un personaje usa este estilo de combate está usando su mano libre para sujetar un escudo. Con él puede protegerse de la mayoría de los golpes de sus enemigos, pero también dificulta a veces sus movimientos y le impide atacar con total efectividad. Un escudo puede resultar una barrera infranqueable en las manos de un guerrero entrenado en su uso, convirtiéndose en prácticamente un muro móvil.

Si un personaje usa este estilo de combate obtendrá una bonificación de **+2 a su VD**, pero también una penalización de **-1 a su VA**. Como es lógico, un personaje que no tenga un escudo no podrá utilizar este estilo.

Un atacante que emplee este estilo utilizará su habilidad de combate Cuerpo a Cuerpo para calcular su VA.

Con un arma a dos manos

Un personaje que combata con este estilo está usando un arma que sólo puede manejarse usando las dos manos. Su enorme peso y la necesidad de poner toda la fuerza en cada golpe para poder manejarla hacen sus impactos temibles, capaces de quebrar cualquier defensa. Por otra parte, los amplios mandobles de esta forma de combatir dejan al luchador muy abierto ante los ataques de sus enemigos.

Un personaje que esté combatiendo con este estilo obtendrá una bonificación de **+2 a su VA**, pero también una penalización de **-1 a su VD**.

Un atacante que emplee este estilo utilizará su habilidad de combate Cuerpo a Cuerpo para calcular su VA.

Con un arma a distancia

Este estilo se diferencia del resto en que el personaje ya no está usando un arma de cuerpo a cuerpo, sino una con la que puede atacar a un enemigo a distancia. Puede ser desde un arma que utilice munición, como un arco o una honda, hasta un arma arrojadiza, como un hacha, una daga o incluso una simple piedra.

Un personaje que esté usando este estilo podrá **atacar a sus enemigos aunque no se encuentren a su lado**, pudiendo alcanzar a oponentes que no estén cerca incluso estando inmovilizado.

Un atacante que emplee este estilo utilizará su habilidad de combate Distancia para calcular su VA.

Tabla 6: Estilos de combate

NOMBRE	VENTAJA	DESVENTAJA	HABILIDAD
Arma a una mano	+1 Iniciativa, una mano libre	-	Cuerpo a Cuerpo
Dos armas	+1 VA o VD	-1 VD o VA	Cuerpo a Cuerpo
Arma y escudo	+2 VD	-1 VA	Cuerpo a Cuerpo
Arma a dos manos	+2 VA	-1 VD	Cuerpo a Cuerpo
Arma a distancia	Atacar inmovilizado	-	Distancia

ARMAS

Otro de los factores importantes en una contienda son las armas con las que estén equipados los combatientes, ya que ninguna sirve en todas las circunstancias y cada una tiene sus ventajas y sus inconvenientes.

En *La Puerta de Ishtar* no se hace una distinción entre armas concretas, sino entre *tipos de armas*. Así, no importa que tu personaje esté empuñado una daga o una cimitarra, sino que está manejando un arma de tipo espada. Que esa espada sea en realidad un arma u otra sólo es relevante a nivel de descripción. Hay seis categorías de arma (siete contando desarmado) y cada una ofrece una ventaja distinta. Si un personaje está luchando con el estilo de combate con dos armas, sólo se considerará el tipo de arma que esté manejando con su mano buena a efectos de la ventaja proporcionada por ella. Los PJs estarán siempre usando alguno de los tipos de arma, pero para la mayoría de los PNJs no tendrás que tenerlos en cuenta, ya que estarán calculados de antemano en su perfil.

Espadas

Una espada es cualquier arma de filo de forma alargada en la que la mayor parte de su superficie esté diseñada para herir a un enemigo. En esta categoría se incluye desde un simple cuchillo de cocina hasta los pesados espadones de hierro que sólo los Hititas saben fabricar y los más fuertes pueden manejar. El arma más común entre los soldados del Imperio, la espada-hoz (Zubi), se incluye en esta categoría.

Son armas muy flexibles, capaces de utilizarse con efectividad tanto para atacar como para defender. Además, su largo filo las hace ideales para obstaculizar los movimientos del enemigo, bloquear sus golpes e incluso desarmarle.

Un combatiente que esté empuñado una espada tendrá una bonificación de **+1 a su VM**. Al usar esta categoría de armas un personaje no podrá utilizar el estilo de combate con un arma a distancia.



Hachas

Un hacha es un arma cuya parte cortante es una cabeza sujeta a un mango mediante el cual el usuario agarra el arma. Esta categoría incluye tanto las enormes hachas de obsidiana que usan los Cimmerios, como las ligeras hachuelas de mano de los famosos exploradores de Samarra. E incluso la herramienta de un leñador.



Se caracterizan por transmitir muy bien la fuerza del que las empuña al golpear, aunque a veces sean complejas de manejar. En buenas manos resultan muy poderosas y son capaces de partir materiales contra los que otras armas rebotarían.

Un combatiente que esté empuñado un hacha hará que el enemigo pierda siempre **1 punto adicional de Aguante con cada ataque que se resuelva con éxito**. Al usar esta categoría de armas un personaje no podrá utilizar el estilo de combate con un arma a distancia.

Mazas

A la categoría de mazas pertenece cualquier arma contundente, pensada para hacer daño por la fuerza del impacto en sí en lugar de mediante un filo cortante. Estas armas van desde un simple palo recogido del suelo hasta un martillo de guerra, sin olvidar las varas de mando que los generales Akkadios usan para impartir órdenes en el campo de batalla.

A pesar de su simplicidad, no por ello deben ser despreciadas, pues precisamente el recurrir a la propia masa del arma les permite afectar a oponentes a los que su armadura protegería de la más afilada de las espadas.



Un combatiente que esté empuñando una maza que resuelva un ataque con éxito **ignorar**á la **Absorción** que pueda poseer su enemigo, ya sea debida a una armadura o a una protección de otro tipo. Al usar esta categoría de armas un personaje no podrá utilizar el estilo de combate con un arma a distancia.

Armas de asta

Las armas de asta se caracterizan por tener un mango muy largo, y están diseñadas para que el que las empuña disponga de un alcance superior a sus oponentes. Aunque el ejemplo más común de esta categoría es la lanza, arma en la que todos los soldados imperiales son entrenados, no es el único. También los largos bastones característicos de los Shitem y las ligeras jabalinas de los hostigadores de los pantanos, entre otras armas, pueden considerarse como pertenecientes a esta categoría.

Un guerrero equipado con un arma de asta cuenta con una importante ventaja si es capaz de mantener a su enemigo a distancia, pero estará en problemas si su contrincante consigue penetrar sus defensas y acercarse mucho. A corta distancia la longitud de un arma tan larga se convierte más en un estorbo que en una ayuda.

Es crucial para un combatiente armado con un arma de asta tener controlada la posición de su enemigo. Si un combatiente que esté empuñando un arma de asta está bajo los efectos de la acción **Mejorar la Posición**, la **bonificación obtenida será de +3 en lugar de +2**. Sin embargo, si está afectado por la acción **Empeorar la Posición**, la **penalización se incrementará de -2 a -3**.

Al usar esta categoría de armas un personaje no podrá utilizar el estilo de combate con un arma a distancia.

Armas arrojadizas

Prácticamente todas las armas pueden considerarse arrojadizas si el que la lanza dispone de la suficiente fuerza.

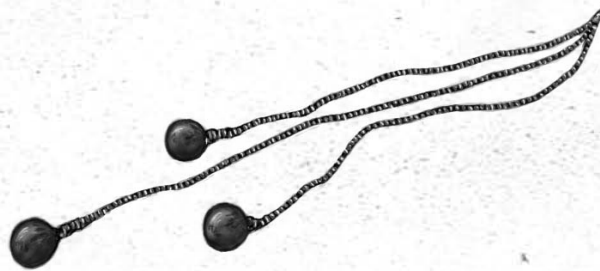
Por tanto, esta categoría incluye desde un hacha hasta una piedra, pasando por cosas más exóticas como las boleadoras que los pastores usan para atrapar reses descarriadas. Y no se puede evitar nombrar el clásico cuchillo o la tradicional jabalina.

La ventaja principal que proporciona este tipo de armas es que casi cualquier cosa puede convertirse en una. Un guerrero hábil puede despachar a un enemigo con un rápido giro de muñeca sin tener por ello que cambiar radicalmente su forma de combatir.

Estas armas son tan flexibles que **no hace falta llevar a cabo una maniobra de Cambiar Arma** para poder utilizarlas cuando se está empuñando otra. Un atacante puede decidir que este asalto usa un arma arrojadiza independientemente de qué estilo o arma estuviera usando hasta ahora.

Durante este asalto se considerará que está empleando el estilo de armas a distancia y utilizando un arma arrojadiza, pero a partir de su siguiente acción podrá volver a cambiar al estilo y arma anteriores sin necesidad de invertir una maniobra en ello.

Al usar esta categoría de armas un personaje sólo podrá utilizar el estilo de combate con un arma a distancia.



Armas de proyectiles

En esta categoría se incluyen todas las armas que disparan proyectiles. Entre ellas destacan por su fama los arcos compuestos de la infantería Akkadia, que provocan terror en los enemigos del Imperio, pero hay otras muchas.

Las hondas tienen menos prestigio, pero pueden ser tanto o más efectivas, y se cree que los armeros Fenicios saben cómo fabricar complicadísimos artilugios, capaces de disparar andanadas de flechas en un instante.

Este tipo de arma permite al combatiente atacar a sus enemigos a distancia y con mucha precisión. Esto le proporciona una gran ventaja, ya que no tiene que acercarse a sus oponentes y puede acribillarles antes incluso de que sean conscientes de su presencia.

Por otra parte, un combatiente equipado con este tipo de armas es muy vulnerable ante un enemigo capaz de percibir su posición y sus intenciones, pues la principal ventaja de estas armas puede anularse con facilidad.



Un personaje que utilice un arma de proyectiles dispondrá de una gran ventaja contra enemigos más lentos o más desprevenidos que él. Si elige como objetivo a un **oponente con una iniciativa inferior**, el atacante sumará **+1 a su VA**. Por otra parte, un oponente atento no será tan fácil de atacar, por lo que el atacante restará **-1 a su VA** contra **enemigos con una iniciativa igual o superior**. Al usar esta categoría de armas un personaje sólo podrá utilizar el estilo de combate con un arma a distancia.

En lo que respecta a la munición, no es necesario que lleves la cuenta de los proyectiles que ha disparado tu personaje o cuántos le quedan por lanzar.

A efectos de juego, y salvo que el Director de Juego decida lo contrario (porque tu personaje se encuentre en una situación en la que se pueda quedar sin munición, como un asedio), se asumirá que tu PJ siempre tiene más proyectiles a mano.

Desarmado

Aunque no se trata estrictamente hablando de una categoría de armas, es importante saber qué ocurre cuando un combatiente no empuña ningún arma.

Un personaje desarmado no podrá obtener los beneficios propios de ninguna categoría de armas ni de ningún estilo de combate. Su alcance y su letalidad están severamente reducidos. Será mejor que encuentre lo antes posible algo que pueda servirle como arma improvisada.

Un personaje desarmado utilizará siempre su habilidad de combate Cuerpo a Cuerpo.

Tabla 7: Armas

NOMBRE	VENTAJA	DESVENTAJA
Espadas	+1 VM	-
Hachas	+1 Aguante perdido si ataca con éxito	-
Mazas	Ignora Absorción	-
Armas de asta	+3 en Mejorar Posición	-3 en Empeorar Posición
Armas arrojadizas	Cambio de arma y estilo sin maniobra	-
Armas de proyectil	+1 VA contra iniciativa inferior	-1 VA contra iniciativa igual o superior
Desarmado	-	Ningún estilo de combate

ARMADURAS

Para protegerse de los golpes, los combatientes usan a menudo armaduras. Son pesadas e incómodas, pero pueden representar la diferencia entre la vida y la muerte. Las armaduras se caracterizan por su *Absorción* y por su *Penalización*:

- La Absorción indica cuánta protección ofrece la armadura. Este número se resta al Aguante perdido por el portador de la armadura a causa de un ataque durante una contienda. Si esto hace que el Aguante perdido sea 0, entonces el ataque no tiene efecto.
- La Penalización representa cuánto estorba al personaje la armadura. Este número se resta del VM del personaje que lleve la armadura puesta.

Armadura ligera

Confeccionada con cuero o pieles, esta armadura ofrece una protección modesta, pero tampoco estorba mucho los movimientos de su portador. Puede llevarse con comodidad y no pesa demasiado.



Una armadura ligera tiene una Absorción de 1 y una Penalización de 1.

Armadura pesada

Normalmente hecha de metal, siendo el más común el bronce, una armadura pesada proporciona al que la lleva una mayor protección. Pero esto tiene un precio, pues aunque estas armaduras suelen estar compuestas tan sólo por un peto, brazales y grebas, su mero peso ya resulta un estorbo considerable.



Una armadura pesada tiene una Absorción de 2 y una Penalización de 3.

NOMBRE	ABSORCIÓN	PENALIZACIÓN
Armadura ligera	1	1
Armadura pesada	2	3

CÓMO RELLENAR LA HOJA DE PERSONAJE

En el capítulo *La Forja de un Destino* se indicaba que más adelante aprenderías cómo rellenar las secciones de armas y armadura de la ficha de personaje. Ahora ha llegado el momento de hacerlo. La razón para no haberlo explicado antes es que estos datos sólo son necesarios para las contiendas, como ya has podido ver.

La parte de la armadura es la más sencilla, simplemente tienes que copiar la Absorción y la Penalización en el espacio correspondiente.

En lo que respecta a las armas vas a tener que tener un par de factores en cuenta. En primer lugar, cada una de las filas no sólo representa un arma, sino una combinación entre un arma y un estilo de combate. Apunta en la primera columna el nombre de la combinación. Por ejemplo: “Daga y escudo” (Arma de la categoría espadas con el estilo de combate arma y escudo), “Hacha a dos manos” (Arma de la categoría hachas con el estilo de combate arma a dos manos) o “Cuchillos” (Arma de la categoría armas arrojadas con el estilo de combate arma a distancia).

A la derecha encontrarás tres columnas, tituladas “V.Ataque”, “V.Defensa” y “V.Maniobra”. En ellas tendrás que apuntar los VA, VD y VM, respectivamente.

Tendrás que tener en cuenta para calcularlos las modificaciones por estilo de combate, tipo de arma y armadura (aunque esta última esté apuntada justo debajo).

Haz esto para cada una de las combinaciones de estilo de combate y arma del personaje. Ahora ya estás listo para una contienda.

A continuación tienes un ejemplo de cómo hacerlo.

			COMBATE			
CUERPO A CUERPO	DISTANCIA	AGUANTE 10+FOR+VOL INICIAL	ARMAS	V. ATAQUE	V. DEFENSA	V. MANIOBRA
5	2	18	<i>Espada a dos manos</i>	7	2	4
			<i>Hacha y escudo</i>	4	5	3
			<i>Lanza (a una mano)</i>	5	3	3
			<i>Lanza (arrojada)</i>	2	3	3
DEFENSA	MANIOBRA	TEMPORAL	ARMADURA	ABSORCIÓN		PENALIZACIÓN
3	4		<i>Piel de cuero (ligera)</i>	1		1

SOBRE LAS DESCRIPCIONES

Las descripciones son tremendamente importantes para el buen desarrollo de una contienda. No basta con indicar que tu personaje "hace un acción de tipo Empeorar la Posición sobre el guardia número 2". Tienes que explicar cómo consigue hacerlo, y de la forma más imaginativa y espectacular posible.

Un combate sin descripciones no es en realidad más que números. No olvides nunca que **estás jugando a un juego de rol**. Las opciones le dan diversidad al combate, y eso está bien. Pero, sobre todo, han sido diseñadas para hacerte sencillo imaginar grandes gestas y combates espectaculares. El resto es simplemente un extra. La diversión está en saber qué hacen los personajes, a qué peligros se enfrentan y cómo se las ingenian para salir adelante, no cuánto Aguante pueden quitar a sus oponentes de un golpe.

Y una cosa más: no te dejes constreñir por las reglas. Un ejemplo: el arma. Que tu personaje esté usando una espada no quiere decir que debas describir todas sus Acciones como golpes realizados con ella. Piensa en el entorno que le rodea y encuentra formas de usarlo a tu favor. Si estás en una taberna, estrella una jarra de cerveza en la cabeza de tu enemigo. Si están en un lujoso salón, tira de la alfombra sobre la que caminan tus oponentes. Si estás en un templo, empuja los ardientes braseros escaleras abajo, por donde suben apresuradamente tus contrincantes. No te preocupes por las reglas. Seguirás sumando el +1 a tu VM por usar la espada, la bonificación no va a desaparecer.

Que eso no te impida hacer los combates más ricos y emocionantes.

Un consejo: pregunta siempre que tengas una duda o una idea a tu Director de Juego. Si crees razonable pensar que algo se encuentre en el lugar en el que estáis combatiendo (como unas antorchas, unos jarrones o una mesa), pregunta al DJ si existe. Muy probablemente te dirá que sí.

En resumen: haz que todas las contiendas sean épicas. Que sean dignas de recordarse. Piensa en tu escena de acción de película favorita... ¿ya la tienes?

Ahora imagina algo aún mejor.

CONTIENDA DE EJEMPLO

¿Demasiada información de golpe? No te preocupes. Vamos a ver con un ejemplo paso a paso cómo se resuelve una contienda. Primero los combatientes: en este ejemplo Kalú y Tsiuri se enfrentarán a una temible araña de gigantesco tamaño.

Las características relevantes de los participantes en el combate son las siguientes:

Kalú

Dos dagas: VA 3, VD 3, VM 6 (5 + 1 por espada).

Dagas arrojadizas: VA 3, VD 3, VM 5.

Aguante Inicial: 15

Rasgos de Carácter: Locuaz, Autodestructiva, Maquiavélica.

Tsiuri

Lanza (a dos manos): VA 6 (4 + 2 por dos manos), VD 3 (4 - 1 por dos manos), VM 4.

Lanza (arrojada): VA 3, VD 4, VM 4.

Aguante Inicial: 19

Rasgos de Carácter: Inquisitiva, Nerviosa, Seguidora.

Araña Gigante

Armas naturales: VA 5, VD 4, VM 6. TA 15, TD 14, TM 16.

Aguante Inicial: 28

El jugador que controla a Kalú es Danny, la jugadora que controla a Tsiuri es Bea, y el Director de Juego, Rodrigo, controla a la Araña Gigante.

Rodrigo (DJ): ...la sala está tallada en una piedra negra de vetas rojas. Parece algún tipo de mármol. Al fondo de la misma veis un ánfora con unas manchas de color rojizo en torno a su boca. A su lado, una larga grieta rompe la uniformidad del suelo. Desde el lugar en el que os encontráis y hasta la pared del fondo se encuentra extendida una pesada alfombra, con motivos de arañas. En las paredes a ambos lados hay varias antorchas enganchadas en la pared. Están encendidas y brillan titilantes. Al fondo de la sala se encuentran sendas puertas de lo que parece ser bronce, una en cada extremo. La entrada a la sala, que estáis atravesando, es un rastrillo, cuyo mecanismo yace destrozado a vuestros pies. No parece que sea posible volver a cerrarlo usándolo.

Danny (Kalú): Me acerco a ver qué hay dentro del ánfora.

Rodrigo (DJ): Compruebas que su interior está lleno de sangre. Fresca. Cuando te vas a girar hacia Tsiuri para contárselo ¡contemplas con horror cómo una araña enorme, el doble de grande que tú, se ha descolgado del techo y te mira con sus ocho ojos rojos! ¡Está entre vosotras dos! Sus patas son peludas y de sus mandíbulas gotea una baba desagradable y viscosa. ¡Empieza una contienda! ¡Tirad iniciativa! La araña saca un 4, ¿alguna de las dos va primero?

Bea (Tsiuri): Sí, yo he sacado un 6. Voy a intentar atraer la atención de la araña para que no arrincone a Kalú contra la pared. La hostigaré con mi lanza, pinchándola

varias veces en el abdomen para que se enfade conmigo y deje en paz a Kalú, que debe estar sorprendida por la repentina aparición del bicho a su espalda.

Danny (Kalú): Y tan sorprendida. He sacado un 1 en iniciativa...

Bea (Tsiuri): Así que intentaré Interponerme; saco un... ¡14! Mi TA es 20 y mi TM es 18.

Rodrigo (DJ): Muy bien, como la defensa de la araña es de 14 y su maniobra de 16, le quitas 6 puntos de Aguante y consigues llevar a cabo tu maniobra. Tsiuri se lanza sin dudarle ni un instante contra la terrible araña y empieza a acosarla con su lanza, que clava varias veces en el hinchado abdomen de la criatura. Una asquerosa sangre de color verde empieza a brotar de sus heridas mientras se gira para mirarte fijamente...

Como la araña ha sacado un 4 en su iniciativa es su turno. Tsiuri, la araña se lanza hacia ti de un salto, pero en vez de aplastarte, aterrizza sobre la pared que tienes encima. De la parte trasera de su cuerpo empieza a salir una pasta espesa, que te cae encima y se te queda pegada al cuerpo. La araña va a intentar Empeorar tu Posición ¡Defiéndete!

Bea (Tsiuri): O-oh... Saco un 8. Mi defensa total es 11, y mi maniobra, 12. ¿Es suficiente?

Rodrigo (DJ): Pues me temo que no. El ataque de la araña es 15 y su maniobra 16. Quitate 4 de Aguante. Y lo que es peor, la pasta que está rodeándote se empieza a endurecer, obstaculizando tus movimientos. Recuerda que como la araña ha tenido éxito en su maniobra tienes -2 a todo. ¡No! Espera, estabas usando una lanza, ¿verdad? En ese caso es -3.

Bea (Tsiuri): Glups.

Danny (Kalú): ¡Me toca! Había antorchas en la pared, ¿no? Pues cojo una de ellas y corro a donde se encuentran la araña y Tsiuri. Con una mano agito la antorcha justo debajo de la araña para quemarla y que se vaya, mientras que con la daga que tengo en la otra intento cortar la tela con la que está envolviendo a Tsiuri y liberarla. Así que voy a intentar Mejorar la Posición de Tsiuri. Como estoy luchando con dos armas, elijo sumar +1 al VA y restar -1 al VD este asalto.



Rodrigo (DJ): Perfecto. ¿Qué sacas?

Danny (Kalú): Un 10. Como Tsiuri ya ha atacado a la araña este asalto, tengo un +2, así que mi Total de Ataque es 16 y mi Total de Maniobra es 18. ¡Suficiente para hacer la maniobra!

Rodrigo (DJ): Eso es. Al agitar la antorcha con fuerza haces que la araña recule hacia el techo, asustada por las llamas. Le quitas 2 de Aguante. Al mismo tiempo, cortas todo lo deprisa que puedes las ataduras de Tsiuri, teniendo cuidado de no cortarla. Rezas para que te dé tiempo a hacerlo antes de que la araña vuelva y parece que tus plegarias tienen respuesta, pues Tsiuri ya está libre y deja

de estar afectada por el -3.

Bea (Tsiuri): Ogh. Menos mal.

Rodrigo (DJ): Sigüente asalto. Tirad iniciativa, aunque dudo que lo hagáis mejor que la araña, porque ha sacado un 6.

Bea (Tsiuri): No, un 4.

Danny (Kalú): Yo un 2.

Rodrigo (DJ): Eso pensaba. Pues, Tsiuri, la araña sigue convencida de que tu lanza es lo más peligroso que tenéis.

De un brinco vuelve a caer sobre el suelo, arrinconándote contra una pared. ¡Se abalanza sobre ti rápidamente! Pero sus mandíbulas no se cierran sobre tu cuello. En lugar de ello, agarra con sus fauces tu arma e intenta arrancártela de las manos. Va a intentar Desarmarte. Su TA es 15, y su TM 16. ¡Defiéndete!

Bea (Tsiuri): A ver... U-oh. Saco un 7. Eso hace un total de... 10 de defensa y 11 de maniobra. Ouch.

Rodrigo (DJ): Pierdes entonces 5 de Aguante. Si no he hecho mal las cuentas, has perdido ya 9, por lo que te quedan sólo 6 antes de quedar fuera de combate. La verdad es que la araña no llega a morderte, pero la atenta mirada de sus ojos, el asqueroso icor que gotea de su boca y el tacto de sus peludas patas es más de lo que puedes aguantar. Sin fuerzas, no puedes evitar que te arranque el arma de las manos y la lance lejos, al otro lado de la habitación.

Bea (Tsiuri): ¡Ab! ¿Qué hago? ¡Pierdo los nervios! Pataleo y forcejeo todo lo fuerte que puedo, sin saber muy bien lo que estoy haciendo. En cuanto encuentro una oportunidad corro hacia mi arma, a ver si consigo llegar hasta ella y recogerla del suelo. Así que voy a intentar Sobreponerme. ¿Puedo usar el rasgo "Nerviosa" positivamente? Seguro que con tantos nervios soy impredecible y con tanto pataleo la araña no es capaz de saber por dónde voy a escaparme...

Rodrigo (DJ): Venga, puedes. Tira 4 dados y coge los 3 mejores.

Bea (Tsiuri): ¡Vamos, dados! ¡Sí, un 16! Aunque estoy desarmada tengo un Total de Ataque y un Total de Maniobra de 20.

Rodrigo (DJ): Increíble. La verdad es que la rabia que has sacado de dentro ha sido impresionante. Te has revuelto y has dado golpes al aire con tan buena suerte que uno de ellos ha impactado de lleno en uno de los ojos de la araña, haciéndolo estallar. Los desagradables restos del órgano manchan tu cara y manos, pero en medio de tal frenesí no te das ni cuenta. Además, como tu TM es mayor que 13, el necesario para Sobreponerte, llegas corriendo al otro lado de la sala y recuperas tu lanza. La araña pierde 6 de Aguante, ya que su TD es 14.

Danny (Kalú): Y ahora me toca a mí. ¿Por un casual no estará la araña encima de la alfombra, verdad?

Rodrigo (DJ): Pues ahora que lo dices, sí.

Danny (Kalú): Genial. Pues mira, aprovechando que tengo la antorcha en la mano voy a prenderle fuego a la alfombra. Seguro que las patas de ese bicho, tan cubiertas de pelo, prenden que da gusto. A ver qué tal se le dan las cosas estando rodeada de fuego. Voy a intentar Empeorar su Posición.

Rodrigo (DJ): La verdad es que es una muy buena idea. Tira a ver si te sales con la tuya.

Danny (Kalú): Como la araña ya no me va a atacar este asalto, quiero sumar +1 al Valor de Ataque y restar -1 al Valor de Defensa otra vez. Además Tsiuri ha atacado ya, así que tengo +2 a mi VA y VM. Y... saco un 8, con lo que mi Total de Ataque es 14 y mi Total de Maniobra es 16. ¡Argh! Exactamente los mismos que la araña. ¡Por uno!

Rodrigo (DJ): Pues con tu antorcha le prendes fuego a la alfombra, que arde con fiereza. Casi demasiado bien, a pesar de lo vieja que es. Pero la araña, aunque le falte uno de sus ocho ojos, está muy atenta a tus movimientos. Con un rápido movimiento de sus patas abandona la alfombra, acercándose a vosotras. Al poco la alfombra se ha convertido en una auténtica barrera hecha de fuego y humo. Parece que estáis atrapadas en este lado de la habitación junto con la horrible criatura... ¡Empieza un nuevo asalto, tirad iniciativa!

Bea (Tsiuri): ¡No! ¡Un 2! Con el poco Aguante que me queda, como me ataque otra vez la araña, me puedo dar por muerta.

Danny (Kalú): No te preocupes, que yo tengo un 5 de iniciativa. Me encargaré de que no se te acerque.

Rodrigo (DJ): Eso será si la araña te deja, porque ha sacado un 6 en iniciativa. Y está muy enfadada contigo, Kalú. No sólo has cortado su tela liberando a su presa, sino que además la forma en la que usas la antorcha le está empezando a molestar. Se para durante un instante, como estudiando tus reacciones y, haciendo gala de una velocidad inhumana, corre hacia donde estás, intentando embestirte con todo su cuerpo. Ejecuta un Ataque Implacable. ¡Defiéndete! Y no te olvides de que aún tienes ese -1 al Valor de Defensa que elegiste al usar tus dos armas el asalto anterior...

Danny (Kalú): Uh... Pues entonces sumo 2 a defensa... Saco un 4. ¡No!

Rodrigo (DJ): Dado que el ataque de la araña es 16 (14 + 2 por el Ataque Implacable) te quita 10 de Aguante. La velocidad de la araña te sorprende, no eres capaz de reaccionar ante ella y, antes de que puedas darte cuenta, sales volando y te estrellas contra algo metálico. Trozos de metal pertenecientes a la maquinaria para accionar el rastrillo se clavan en tu espalda, mientras que la enorme masa de la bestia te empuja con fuerza contra la pared.

Danny (Kalú): ¡Sólo me quedan 5 de Aguante! Al menos ya es mi turno, ¿qué hago ahora? ¡Va a matarnos!

Bea (Tsiuri): ¡Inmovilízala! Si lo consigues, podremos atacarla desde lejos o buir de aquí.

Danny (Kalú): ¡Eso es! ¿La maquinaria para controlar el rastrillo tiene cuerdas?

Rodrigo (DJ): Sí, hay una cuerda bastante gruesa que acciona unas poleas y de la que se tiraba para subirlo y bajarlo.

Danny (Kalú): ¡Perfecto! Pues voy a coger la cuerda y rodear alguna de sus patas con ella, haciendo un nudo fuerte para que se quede atrapada. Voy a intentar Inmovilizarla. Después me alejaré lo más deprisa que pueda hasta donde está Tsiuri. Tengo muy poco Aguante, así que esta vez prefiero sumar +1 al VD y restar -1 al VA.

Rodrigo (DJ): Tira, a ver si esta vez tienes más suerte. Ya sabes que el TD de la araña es 14 y el TM, 16.

Danny (Kalú): ¡Agh, un 6! ¡No! No puedo permitirme fallar ahora. ¡Uso Determinación para repetir la tirada! ¡Ahora sí, un 15! Eso hace un Total de Ataque de 17 y un Total de Maniobra de 21. Menos mal...

Rodrigo (DJ): La araña pierde otros 4 de Aguante. A pesar de la presión que está ejerciendo la araña sobre ti, buscas algo que pueda ayudarte a tu alrededor y encuentras la cuerda del mecanismo del rastrillo. Intentas usarla para atrapar una de las patas de la araña, pero no lo consigues. ¡Se mueven demasiado deprisa! Pero no te das por vencida, sabes que de lo que hagas ahora depende que salgáis con vida de esta, así que te concentras un instante y decides probar otra táctica: intentarlo con el cuello de la criatura. Esquivando sus mandíbulas con habilidad, rodeas su cabeza con un extremo de la cuerda y haces el mejor nudo de tu vida atándolo con el otro extremo. Aún incapaz de

creer lo que acabas de hacer, sales corriendo del alcance de la araña. Ella intenta perseguirte, pero su avance se detiene bruscamente al pegarle un tirón la cuerda que rodea su cuello. Al hacerlo emite un horrible chillido. Parece que le ha dolido. El único problema es que ahora la araña se interpone entre vosotras y la salida.

Bea (Tsiuri): Y ahora me toca a mí. No puedo dejar pasar esta oportunidad. Aprovechando que está lejos e inmóvil, dejo salir la rabia que llevo dentro y le arrojo mi lanza con todas mis fuerzas. Voy a hacer un Ataque Implacable. Y como es un arma arrojadiza puedo lanzarla sin tener que gastar una acción en cambiar de estilo de combate. Además voy a usar Pasión, porque como no matemos a la araña antes de que se libere, estamos perdidas.

Danny (Kalú): Pues sí, más vale que lo hagas bien. El TD de la araña es 14.

Bea (Tsiuri): Venga, vamos... A ver si saco algún 6... ¡Sí, dos 6! Los vuelvo a tirar. ¡20, tremendo! Sumado a mi ataque de 3, el +2 por haberla atacado ya Kalú y el +2 que tengo por Ataque Implacable hacen 26. ¡12 de Aguante menos!

Rodrigo (DJ): Pues con este ataque la araña ha perdido en total 30 de Aguante. Tsiuri, con la rabia y la energía que te dan la desesperación, así como el hecho de saber que estás luchando por tu vida y la de Kalú, arrojas tu lanza de obsidiana con todas tus fuerzas contra la araña. Su trayectoria es clara: va directa hacia su cabeza. La horrible criatura intenta apartarla, pero las cuerdas que la rodean se lo impiden. Te parece incluso ver una pizca de terror en sus bulbosos ojos justo antes de que tu arma se clave en ella. Una sangre viscosa y verde empieza a brotar de la herida mientras se agita salvajemente. Al rato queda inmóvil. Definitivamente está muerta.

Bea (Tsiuri): Uf... Por los pelos.

Danny (Kalú): Menos mal.

Rodrigo (DJ): Pero yo no me relajaría tan pronto. Las llamas que se originaron en la alfombra empiezan a alcanzar las telarañas que cuelgan de las paredes y el techo. El humo empieza a ahogar y el calor comienza a ser inaguantable. ¿Qué hacéis?

Resumen del capítulo

- Hay dos tipos de combates: escaramuzas y contiendas.
 - Las escaramuzas se resuelven con una única tirada de 3D + suma de la mayor habilidad de combate de cada PJ contra 10 + suma de la Efectividad en Combate (EC) de cada enemigo.
 - Los PJs pueden tener en una escaramuza un modificador desde +2 hasta -2 en función de cómo de efectiva sea su forma de combatir al enemigo.
 - Las contiendas se resuelven en una sucesión de asaltos, en cada uno de los cuales actúa cada vez uno de los combatientes.
 - El orden de actuación se decide a través de una tirada de iniciativa de 1D.
 - En su turno cada combatiente puede realizar una acción.
 - Hay diez tipos de acciones: Ataque Implacable, Defensa Férrea, Mejorar la Posición, Empeorar la Posición, Desarmar, Inmovilizar, Interponerse, Cambiar de Arma, Sobreponerse y Tomar Aliento.
 - Para resolver las acciones se calculan 3 totales (de ataque —o TA—, de defensa —o TD—, y de maniobra —o TM—) y se comparan. Los PJs y PNJs más importantes tiran 3D, mientras que los PNJs suman 10.
 - Un personaje queda fuera de combate cuando su Aguante es 0. También estará Herido si ha sido por culpa de un ataque.
 - Cuando queden fuera de combate más de la cuarta parte o más de la mitad de los enemigos, éstos tendrán que superar un conflicto de Moral.
 - En una contienda un personaje puede combatir hasta la muerte; su Aguante vuelve a ser la mitad del inicial (redondeando hacia abajo), pero permanece Herido y morirá si su Aguante vuelve a bajar a 0.
 - Un personaje puede luchar usando uno de los cinco estilos de combate disponibles: arma a una mano, dos armas, arma y escudo, arma a dos manos o arma a distancia.
 - Un personaje puede luchar usando una de las siete categorías de armas disponibles: espadas, hachas, mazas, armas de asta, armas arrojadizas, armas de proyectiles o desarmado.
 - Existen dos tipos de armaduras: ligera y pesada. Se caracterizan por su Absorción y su Penalización.
-





UN DÍA MÁS

- Rihat, estoy agotado. ¿Podemos dejarlo por hoy?
- Aún no hemos acabado la lección del día, joven Shelmaneser.
- ¿Y qué? ¡si te ordeno que paremos, tendrás que obedecerme!
- Así es. Pero vuestra formación es importante. No podréis ser un rey justo y poderoso si no os tomáis vuestras lecciones en serio.
- Pero, ¿para qué necesita un rey saber cómo recoger la cebada, Rihat? ¿Cuándo va a necesitar forjar metales o trenzar juncos? Sus súbditos lo harán por él. ¡enseñadme a combatir con la espada y a montar a caballo!
- Un rey debe saber de todo, joven amo. Ha de entender a sus súbditos y poder ponerse en su piel. Dejad que os hable de Esarhaddon, el rey que aun sin empuñar jamás un arma...

Ya conoces casi todas las reglas necesarias para el juego. Sabes cómo crear personajes, cómo resolver conflictos, incluyendo combates, y cómo usar las habilidades y emociones de tu personaje.

Pero aún hay dos conceptos importantes que debes conocer: la recuperación y el avance de los personajes.

RECUPERACIÓN

Hasta ahora sabes cómo se recuperan dos de los recursos de tu personaje: el Aguante, simplemente con una noche de descanso, y los PCs, usando tus rasgos

de carácter negativamente. Pero tu personaje también dispone de otros dos recursos que se recuperan de forma distinta, y un poco más complicada: la Pasión y la Determinación. Ambos son muy importantes, pues en muchas ocasiones inclinarán la balanza a tu favor en los momentos más críticos.

Es vital que aproveches cualquier oportunidad para aumentar tus reservas de Pasión y de Determinación, ya que disponer de cualquiera de los dos en el momento adecuado marca a menudo la diferencia entre el éxito y el fracaso.

Sin embargo, no temas usarlos siempre que puedas.

Para eso están y, además, el límite máximo que puedes tener de cualquiera de los dos es de 3, así que intenta no encontrarte en una situación en la que no puedes recuperar Pasión o Determinación porque ya tienes las dos al máximo.

PASIÓN

La Pasión puede recuperarse de tres formas distintas:

Usando un rasgo de carácter de forma positiva y fallando: cada vez que uses un rasgo de carácter de forma positiva y falles la tirada asociada, el personaje recuperará un uso de Pasión.

En el caso de repetir la tirada usando Determinación, sólo se tendrá en cuenta para este efecto el resultado de la segunda tirada, el definitivo. Si el rasgo de carácter se está usando como parte de una acción en una contienda, se considera que la tirada ha fallado si no han tenido éxito ni el ataque ni la maniobra.

Poner tus emociones en algo y, aun así, fracasar es algo capaz de encender los ánimos del más tranquilo.

Pronunciando el lema de tu personaje: si durante el desarrollo del juego hay un momento en el que puedes sacar a colación el lema de tu personaje y decirlo en voz alta, el personaje recuperará un uso de Pasión. El lema puede entrar en juego bien porque tu personaje lo está siguiendo a rajatabla, porque es lo que le motiva a actuar en un momento determinado, o bien porque lo está traicionando en una situación especialmente dramática.

Es mucho mejor si tu personaje también pronuncia su lema en voz alta, pero no es imprescindible, podría estar simplemente pensando en él.

El lema define a tu personaje profundamente, es su ancla y el centro de su filosofía vital. Ver cómo esta convicción demuestra ser válida o cómo falla en un momento de gran intensidad sirve para renovar su fuego interior.

Esta forma de recuperar Pasión está limitada a una sola vez por sesión.

Arriesgando la vida y sobreviviendo: si tu personaje se somete a las reglas de sacrificio heroico o de combatir hasta la muerte, y a pesar de todo sobrevive (en el primer caso al conflicto, en el segundo a la contienda), recuperará todos sus usos de Pasión.

Una apuesta arriesgada, pero si sale bien, ofrece una buena recompensa.

No hay nada para reavivar la llama de la pasión como saber que has puesto la vida en juego para conseguir algo y lo has logrado. Constituye un momento crucial en la vida de tu personaje y tiene un efecto profundo en su psique. Tanto es así que algunos incluso se hacen adictos a este tipo de emoción.

Esta forma de recuperar Pasión está limitada a una sola vez por sesión.

DETERMINACIÓN

De forma similar a la Pasión, la Determinación también puede recuperarse de tres formas distintas:

Usando un rasgo de carácter de forma negativa y teniendo éxito: cada vez que uses un rasgo de carácter de forma negativa y tengas éxito la tirada asociada, el personaje recuperará un uso de Determinación.

En el caso de repetir la tirada usando Determinación, sólo se tendrá en cuenta para este efecto el resultado de la segunda tirada, el definitivo. Si el rasgo de carácter se está usando como parte de una acción en una contienda, se considera que la tirada ha tenido éxito si han tenido éxito el ataque, la maniobra o ambos.

Superar las debilidades y hacerse con la victoria hace mucho para renovar la fe en las propias habilidades: si puedes vencerte a ti mismo, puedes vencer a cualquiera.

Alcanzando un objetivo a corto plazo: si en algún momento durante el desarrollo del juego tu personaje logra cumplir con su objetivo a corto plazo, recuperará un uso de Determinación. Lograr alcanzar las metas que tú mismo te has impuesto es una forma de demostrarte de qué estas hecho, tus capacidades y tus logros.

Esta forma de recuperar Determinación está limitada a una sola vez por sesión.

Alcanzando un objetivo a largo plazo: si tu personaje consigue durante una de sus aventuras cumplir con su objetivo a largo plazo, recuperará todos sus usos de Determinación.

Tu personaje llevaba luchando mucho tiempo por este objetivo, y al alcanzarlo ve satisfechos gran parte de sus deseos y experimenta la satisfacción de saber que ha conseguido algo increíble gracias a su esfuerzo y dedicación. Pero es un arma de doble filo, porque muchos, al ver su deseo más profundo cumplido se encuentran vacíos, sin saber qué hacer a partir de ese momento. La venganza es el ejemplo más claro de esta situación, pero no el único.

Esta forma de recuperar Determinación está limitada a una sola vez por sesión.

FINAL DE SESIÓN

Además de las formas de recuperar Pasión y Determinación que aparecen más arriba, al final de cada una de las sesiones de juego tu personaje puede

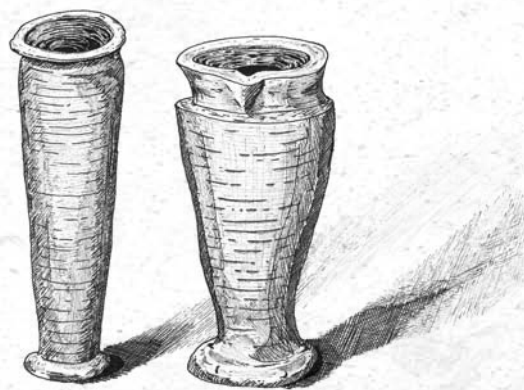
recuperar un uso de Pasión o de Determinación, a tu elección. Pero sólo podrás hacer esto si el total de usos de Pasión y Determinación que le quedan al personaje, sumados, es de dos o menos.

EXPERIENCIA

A lo largo de sus aventuras los personajes viajarán a lugares remotos, se enfrentarán a terribles peligros, lucharán por conseguir sus objetivos y, como consecuencia de todo esto, ganarán en experiencia y habilidades. Cada vez dominarán más profesiones y verán cómo logran con mayor facilidad lo que antes representaba un reto para ellos. Habrán aprendido de sus experiencias.

Al final de cada sesión, los Personajes Jugadores recibirán cierta cantidad de *Puntos de Experiencia* o *PE*.

Una vez acumulados, estos puntos podrán invertirse para mejorar algunas de sus capacidades, representando de esta forma el conocimiento y la maestría adquiridos.



RECUPERACIÓN DE PASIÓN Y DETERMINACIÓN

Usando un rasgo de carácter de forma positiva y fallando: +1 Pasión

Pronunciando el lema: +1 Pasión (una vez por sesión)

Arriesgando la vida y sobreviviendo: +3 Pasión (una vez por sesión)

Usando un rasgo de carácter de forma negativa y teniendo éxito: +1 Determinación

Alcanzando un objetivo a corto plazo: +1 Determinación (una vez por sesión)

Alcanzando un objetivo a largo plazo: +3 Determinación (una vez por sesión)

Final de sesión:

+1 Pasión o +1 Determinación (si entre las dos le quedan dos o menos usos)

AL FINAL DE CADA SESIÓN

Después de acabar una sesión de juego, deberéis reunir todos los jugadores, incluyendo el Director de Juego, para determinar cuánta experiencia ha acumulado cada uno de los personajes durante dicha sesión.

Aunque tengáis prisa por irnos, es recomendable que hagáis esto inmediatamente después de acabar de jugar, ya que si lo dejáis para otro día, olvidaréis lo que sucedió durante la partida, y os será más difícil llevar a cabo este proceso.

Un Personaje Jugador puede acumular hasta cuatro PE durante una sesión:

Objetivos: si durante la sesión el personaje ha cumplido con alguno de sus objetivos (a corto o a largo plazo) o ha trabajado para intentar acercarse a ellos, obtendrá 1 PE. El jugador que controla al personaje argumentará por qué su personaje se merece este punto, y si el Director de Juego está de acuerdo, podrá apuntarlo.

Lema: si durante la sesión el personaje se ha comportado de acuerdo a su lema o ha ido en contra del mismo en algún momento especialmente dramático o intenso, obtendrá un 1 PE. El jugador que controla al personaje argumentará por qué su personaje se merece este punto, y si el Director de Juego está de acuerdo, podrá apuntarlo.

Buen trabajo: si el jugador cree que ha hecho un buen trabajo durante la partida, que ha jugado razonablemente bien, que ha interpretado a su personaje correctamente dejando espacio a los demás y, en definitiva, que lo ha hecho todo lo bien que lo ha podido, su personaje obtendrá 1 PE.

Esta valoración es estrictamente personal y ningún otro jugador (ni siquiera el Director de Juego) podrá decidir si recibes o no este punto, tú eres tu único juez. Aunque, claro está, puedes (y debes) escuchar las opiniones de los demás. Ten en cuenta al decidir si lo mereces o no cuánto has contribuido a la diversión del resto de los jugadores.



El mejor momento: decidid entre todos los jugadores cuál ha sido el momento más divertido, emocionante o intenso de la partida, y otorgad al jugador protagonista de ese momento 1 PE adicional.

Si no os podéis poner de acuerdo, sometedlo a votación: todos tenéis un voto, incluyendo el Director de Juego, y sólo en caso de empate su voto tiene un peso especial. Pero lo normal es que no tengáis que votar, sino que os pongáis de acuerdo en cuál fue ese momento. En el caso de que dos personajes fueran partícipes de la situación y ninguno de los dos sea claramente el protagonista, ambos obtendrán el punto, pero esta situación será muy rara, si es que llega a producirse alguna vez.

Considera este rato después de cada partida como un resumen y valoración de lo que ha ocurrido. No sólo vuestros personajes ganan experiencia y se hacen mejores aventureros, sino que también vosotros ganáis experiencia como jugadores de rol, aprendiendo de lo que habéis hecho.

Aprovechad este tiempo para analizar la sesión que habéis jugado, discutiendo cómo han sucedido las cosas, qué es lo que más y lo que menos os ha gustado, y cómo querríais que continuaran las cosas. Proponed ideas y hablad de lo sucedido. Compartid vuestras impresiones y aprended a funcionar en equipo.

Todo eso hará que cada sesión sea más divertida y emocionante que la anterior.

RESUMEN DE LA SESIÓN ANTERIOR

Hasta ahora has visto cómo se puede ganar experiencia al finalizar una sesión, pero también hay otra forma de ganarla. Antes de empezar a jugar, un jugador (que no sea el Director de Juego) puede hacer un breve resumen de la sesión anterior. Si el Director de Juego lo considera adecuado, otorgará al personaje de ese jugador 1 PE.

Un jugador no podrá obtener este punto durante dos sesiones seguidas; antes de que pueda volver a hacer un resumen tendrá que llevarlo a cabo otro jugador.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Cumplir objetivos: +1 PE

Comportarse de acuerdo al lema: +1 PE

Haber hecho un buen trabajo: +1 PE

Ser el protagonista del mejor momento: +1 PE

(sólo un jugador)

Resumir la sesión anterior: +1 PE

(sólo un jugador)

CAMBIOS Y AVANCES

Con el paso del tiempo los personajes cambiarán, tanto física como emocionalmente. Se harán más hábiles, sí, pero también tendrán que aprender a vivir con lo que han hecho y las decisiones que han tomado. Es posible que se conviertan en el tipo de personas que siempre habían querido ser o, por el contrario, descubran con sorpresa que su visión del mundo ya no es la misma que cuando emprendieron su camino.

MEJORANDO AL PERSONAJE

Ahora que tienes todos esos Puntos de Experiencia ha llegado la hora de invertirlos, ya que con ellos podrás mejorar algunas de las características de tu personaje. Quizá fortalezca alguno de sus puntos débiles o puede que se haga aún mejor en aquello que ya sabe hacer bien. Gastando PE en su desarrollo, tu personaje podrá:

- Incrementar el valor de sus características.
- Incrementar el nivel de maestría de sus profesiones.
- Aprender profesiones nuevas.
- Incrementar el valor de sus habilidades de combate.

El coste en PEs es siempre el mismo: dos veces el nuevo valor de la característica, profesión o habilidad de combate. En el caso de que esté aprendiendo una profesión nueva, como el nuevo valor es 1, el coste en PEs será de 2.

Sólo hay una excepción: la característica de cada cultura que tiene una bonificación. En este caso el coste es equivalente al del valor inmediatamente inferior.

La siguiente tabla indica los costes para cada valor. Si, por ejemplo, se quiere incrementar el Ingenio de un personaje de 3 a 4, se tendrán que invertir 8 Puntos de Experiencia en hacerlo. O, si es un Noble Awilu (con bonificación por cultura a la característica de Ingenio), 6 Puntos de Experiencia.

Tabla 9: Coste del avance en PE

VALOR ACTUAL	NUOVO VALOR	EXPERIENCIA
-	1	2
1	2	4
2	3	6
3	4	8
4	5	10
5	6	12

Al gastar los Puntos de Experiencia, piensa en cómo vas a hacerlo e intenta justificar un poco el por qué. No resulta creíble que un personaje que lleva meses en el desierto gaste PEs en incrementar su nivel de maestría en la profesión "Cortesano". Sin embargo, sí lo es que aumente su Fortaleza, pues las penurias pasadas lo habrán endurecido, o que incremente su habilidad de combate a Distancia, al haber podido practicar con un arco.

En qué momento se pueden gastar PE lo decidirá el Director de Juego. La mayoría deciden hacerlo entre sesiones, pero hay quien prefiere esperar a un momento en el que los personajes puedan descansar y estar tranquilos, como al pasar una noche en calma o durante un viaje largo y sin sobresaltos.

MEJORANDO AL PERSONAJE

Incrementar característica, profesión o habilidad de combate: 2 veces el nuevo valor
Incrementar la característica que recibe bonificación por cultura: 2 veces el valor actual

LÍMITES AL AVANCE

No importa cuántos PE acumule tu personaje, hay límites que no podrá sobrepasar. Por mucho que se entrene, nunca podrá ser tan fuerte como un elefante o tan rápido como un caballo. También hay un límite a la cantidad de pericias que se pueden dominar sin tener que perder la práctica en unas para poder dedicarse a otras.

Un personaje en *La Puerta de Ishtar* tiene los siguientes límites que bajo ningún concepto podrá superar.

- El valor máximo de cualquier característica es 6, con la excepción de aquella para la que recibe una bonificación por su cultura, cuyo máximo es 7.
- Las profesiones tienen un nivel de maestría máximo de maestro (3), y un personaje nunca podrá tener nunca más de seis profesiones. Si el jugador que lo controla quiere que aprenda una nueva, el personaje tendrá que olvidar una de las que ya conoce.
- El valor máximo de las habilidades de combate es 6.

TODOS CAMBIAMOS

Los personajes tienen derecho a cambiar. Puede que con el paso del tiempo aquello que era tan importante en sus vidas deje de serlo, cumplan con sus metas y se pongan otras nuevas, o cambie su forma de ser. La mejora de sus habilidades no va a ser la única consecuencia de sus aventuras.

Durante el desarrollo de una sesión, o entre dos sesiones, un jugador podrá modificar los siguientes aspectos de su personaje:

- Sus rasgos de carácter, mientras éstos sean siempre tres.
- Su lema.
- Sus objetivos a corto o largo plazo.

Sin embargo, debes tener presente que no significa lo mismo cambiar un objetivo a corto plazo que uno a largo plazo o un lema. Estos últimos definen en gran medida quién es tu personaje y qué espera de la vida.

No es algo que pueda modificarse a la ligera o constantemente, o si no tu personaje no será más que una veleta, cambiando de rumbo de un día para otro.

Habla con el resto de los jugadores y el Director de Juego y pregúntales qué opinan. Pueden darte ideas y hacerte ver a tu personaje desde un ángulo que a lo mejor no habías considerado.



Resumen del capítulo

- Durante las sesiones de juego los personajes podrán recuperar Pasión y Determinación.
- Recuperarán Pasión al usar un rasgo de carácter positivamente y fallando, al pronunciar su lema y al arriesgar la vida.
- Recuperarán Determinación al usar un rasgo de carácter negativamente y teniendo éxito, o al alcanzar sus objetivos.
- Al final de cada sesión recuperarán un uso de Pasión o de Determinación, si el total de usos que le quedan entre ambos es de dos o menos. También obtendrán Puntos de Experiencia (PE).
- Los jugadores podrán gastar los PE en mejorar las características, profesiones y habilidades de combate de sus personajes.
- Los rasgos de carácter, lema y objetivos de un personaje podrán cambiar durante el desarrollo de una sesión o entre ellas.





ENTRE LOS RÍOS

- Rihat, ¿por qué insistes tanto en que practique escribiendo en tablillas?
- Porque la escritura hace que las ideas nunca mueran, joven Shelmaneser.
- ¿Y por qué está prohibido que los Mushkenu aprendáis a leer y escribir?
- Porque la escritura es un arma terrible. Cuando las palabras se plasman sobre una tablilla se convierten en ley. Entonces cobran verdadero poder.
- Pero tú sabes escribir, Rihat. Y no sólo en Akkadio, sino también en la lengua perdida.
- Vuestro padre me enseñó, joven amo. Y gracias a ello mi pensamiento ha podido volar más alto que el de la mayoría de los esclavos. Si os complace, podría contaros la historia del primer escriba y de cómo demostró que un punzón podía ser más fuerte que una espada...

La Puerta de Ishtar se ambienta en el mundo de Kishar, una tierra de áridas estepas, escarpadas montañas e interminables desiertos; un mundo cruel y despiadado, en el que sólo los más fuertes y astutos sobreviven.

Una tierra salvaje e inexplorada en la que la civilización representa la excepción más que la norma.

De entre todas las naciones de Kishar, no hay ninguna tan grande, tan magnífica ni tan rica como el Imperio de Akkad. La civilización, la escritura y las

artes nacieron en ella, y los dos grandes ríos, el Idigna y el Buranum, le dan vida y prosperidad. Cuajada de ciudades-estado, es heredera de una cultura que se remonta hasta el origen de los propios Awilu.

Sin embargo, más allá de sus fronteras el mundo se vuelve salvaje e implacable, y sólo las zonas más próximas están cartografiadas.

Las tierras que yacen más allá sólo han sido vistas por los marineros más audaces o los exploradores más atrevidos, y es imposible saber si lo que se sabe de ellas es realidad o fantasía.

EL IDIGNA Y EL BURANUM

Akkad subsiste gracias a los dos grandes ríos: el Idigna, al este, y el Buranum, al oeste. Son sus cauces los que delimitan los límites del Imperio y los que proporcionan el agua necesaria para el cultivo de la tierra y el mantenimiento de la civilización. Las ciudades están edificadas en sus orillas y la labor más importante de un Ensi es el mantenimiento de los canales que riegan los campos y proveen de agua a su gente.

El Buranum es el que se encuentra más al oeste y también es el más largo de los dos, con una longitud de más de dos mil kilómetros. Su nombre significa “el que da fruto”, y sus calmadas aguas separan el Imperio de Eria, el desierto infinito. Sus afluentes más importantes son el Khalid y el Habur.

El Idigna, sin embargo, muestra una cara muy distinta. Su nombre significa “la flecha”, y no podría ser más apropiado. De corrientes rápidas y violentas, está alimentado por numerosos afluentes, entre los que destacan el Zab y el Diyala. Más de un viajero inconsciente ha perdido su vida al subestimarlos.

Ambos nacen de las Montañas Gudabak, al norte, y su anchura permite el paso de enormes barcos, que los comerciantes de Assur usan para transportar sus mercancías, y Sargón para desplegar con rapidez sus soldados. Son la vía de comunicación, el corazón y la sangre de Akkad.

Todos los años, al avanzar la primavera, la nieve de las montañas se funde y, como consecuencia, durante los meses de Ayarum y Simanum los dos ríos sufren fuertes crecidas, provocando que sus aguas bajen con una fuerza inusitada, comportándose de manera imprevisible. En muchos casos el resultado de estas crecidas es la destrucción inmisericorde de campos de cultivo y poblaciones por igual. Esta destrucción es la responsable del pesimismo con el que los Awilu afrontan la vida. O mejor dicho, afrontaban, pues desde la creación de los Mushkenu sólo estos últimos padecen la ira del Idigna y el Buranum.

Pero estas aguas también irrigan la tierra y hacen posible los campos de cultivo en los que se fundamentan las ciudades y, por tanto, la civilización. Aunque volubles durante un tiempo, los dos ríos siempre se acaban calmando, ofreciendo sus aguas con generosidad y abundancia.

Tanto dependen las ciudades de este don que, con el paso de los siglos, poblaciones enteras se han visto condenadas a la desaparición al variar el cauce del río a cuyas orillas se encontraba, privándolas de agua y del transporte necesario para hacerles llegar mercancías. La lluvia en Akkad es suave y poco frecuente, no siendo por sí misma capaz de sostener otra cosa que los cultivos más resistentes.

Pero no puede decirse lo mismo de las tierras que se encuentran más al norte. Allí la vida es algo más dura, aunque menos errática. Cerca de las montañas el Idigna y el Buranum discurren por terrenos mucho más rocosos, por lo que sus cauces son más estables y las crecidas menos dramáticas. Aunque, debido precisamente a la irregularidad del terreno, resulta casi imposible desarrollar un sistema de canales y acequias eficiente. Por otra parte, las temperaturas son más moderadas, ya que mientras que en el sur del Imperio se pueden alcanzar más de 50°C en pleno verano, en las zonas más septentrionales rara vez sube de los 40°C. Las precipitaciones son más frecuentes y hacen posible otro tipo de agricultura, sin necesidad de canales artificiales que, sin embargo, es mucho menos intensiva.

Como consecuencia, la existencia es algo más cómoda, pero las ciudades cercanas a las montañas no suelen alcanzar la grandeza y el tamaño de las más meridionales.

Puede que los ríos sean violentos, volubles y destructivos, pero su exuberancia es inigualable.

LOS FRUTOS DE LA TIERRA

Los recursos naturales más importantes para el Imperio son el agua de sus ríos y el suelo fértil para los cultivos. Esto es especialmente cierto en las tierras más al sur de Akkad, en las que ambos

permiten dedicar grandes extensiones de tierra al cultivo de cebada, sésamo y dátiles, entre otros cereales y frutas menos abundantes.

Pero eso no es todo, ya que los propios hogares de los habitantes de Akkad están contruidos con ladrillos hechos de la arcilla extraída de las riveras del Idigna y el Buranum, con la que también se fabrican las tablillas en las que los escribas dejan constancia de las transacciones y las leyes con sus punzones. De hecho, estas herramientas de escritura están confeccionadas a partir de los juncos que flotan en las aguas de ambos ríos.

Surgiendo de las entrañas de la propia tierra puede encontrarse el betún, una pasta que se utiliza como aislante, cemento para los ladrillos o material para una miríada de objetos. Puede manipularse con facilidad y se torna resistente al agua al endurecerse.

Por desgracia, no todo abunda en la tierra de Akkad. La madera, la piedra y los metales escasean, y en su mayoría han de importarse de otras naciones. Pero esto no representa un problema, ya que el Imperio se encuentra en el centro del mundo, y su fertilidad y poderío le permiten obtener aquello de lo que carece, ya sea mediante la conquista militar o por medio del comercio.

GEOGRAFÍA

El Imperio puede dividirse en cuatro grandes zonas, cada una correspondiente a un tipo de terreno, que se van sucediendo una tras otra de norte a sur.

La más septentrional, cercana a las Montañas Gudabak, es la más escarpada. Está cubierta de colinas y pedregales, que obligan a los ríos a sortearlos para poder seguir su camino. Su altitud varía de forma apreciable, disminuyendo según se avanza hacia el sur. Afortunadamente para los habitantes de las ciudades que se encuentran en estas tierras, la lluvia no es un suceso tan poco frecuente como en el sur, e incluso se pueden encontrar algunos pequeños bosques de robles cerca de las estribaciones montañosas.

Aunque no puede considerarse un vergel, en esta región sí que se pueden encontrar matorrales y zonas cubiertas de hierba, protegidas del sol por las ondulantes elevaciones que caracterizan la zona. Numerosos bandidos usan como escondites estos refugios naturales, en los que alimentan a sus monturas y se preparan para posibles incursiones. Pero la orografía cambia en cuanto se sigue un poco el curso de los ríos. La lluvia se hace cada vez más rara y el terreno se va haciendo cada vez más árido. Ya no es posible recurrir a las precipitaciones para regar los campos y tampoco pueden emplearse las aguas de los dos ríos; el suelo, aunque con una pendiente cada vez menor, no es lo bastante uniforme para soportar la construcción de canales.

No en vano prácticamente ninguna ciudad se encuentra situada aquí, y sólo Akkad, en virtud de ser la capital y centro del Imperio, puede permitirse depender por completo de las importaciones de alimentos. Esta zona puede considerarse como poco más que un desierto y sólo a lo largo de los ríos se encuentra una tímida vegetación, en forma de pequeños bosques y arbustos.

Al avanzar aun más hacia el sur el paisaje cambia de nuevo. Las ondulaciones desaparecen por completo y el terreno se nivela hasta ser casi completamente plano. Ya no descende hasta llegar a la costa, encontrándose prácticamente a nivel del mar.

Como ahora los ríos no encuentran resistencia sus cauces se tuercen con frecuencia, formando complejos meandros y regando con su preciada carga la tierra que les rodea. Aquí se hallan la mayoría de las ciudades. Es lógico, ya que el territorio es relativamente fértil, con abundantes bosques de palmeras y tamariscos, en especial cerca de los ríos, y verdes campos en los que los animales pueden pastar. Aún quedan zonas desérticas, pero sólo en las franjas de tierra más alejadas de los cauces del Idigna y el Buranum.

Este paisaje continúa hasta alcanzar la zona más meridional del Imperio. Poco antes de llegar al Urun-Zig Ab, el Mar del Sol Naciente,

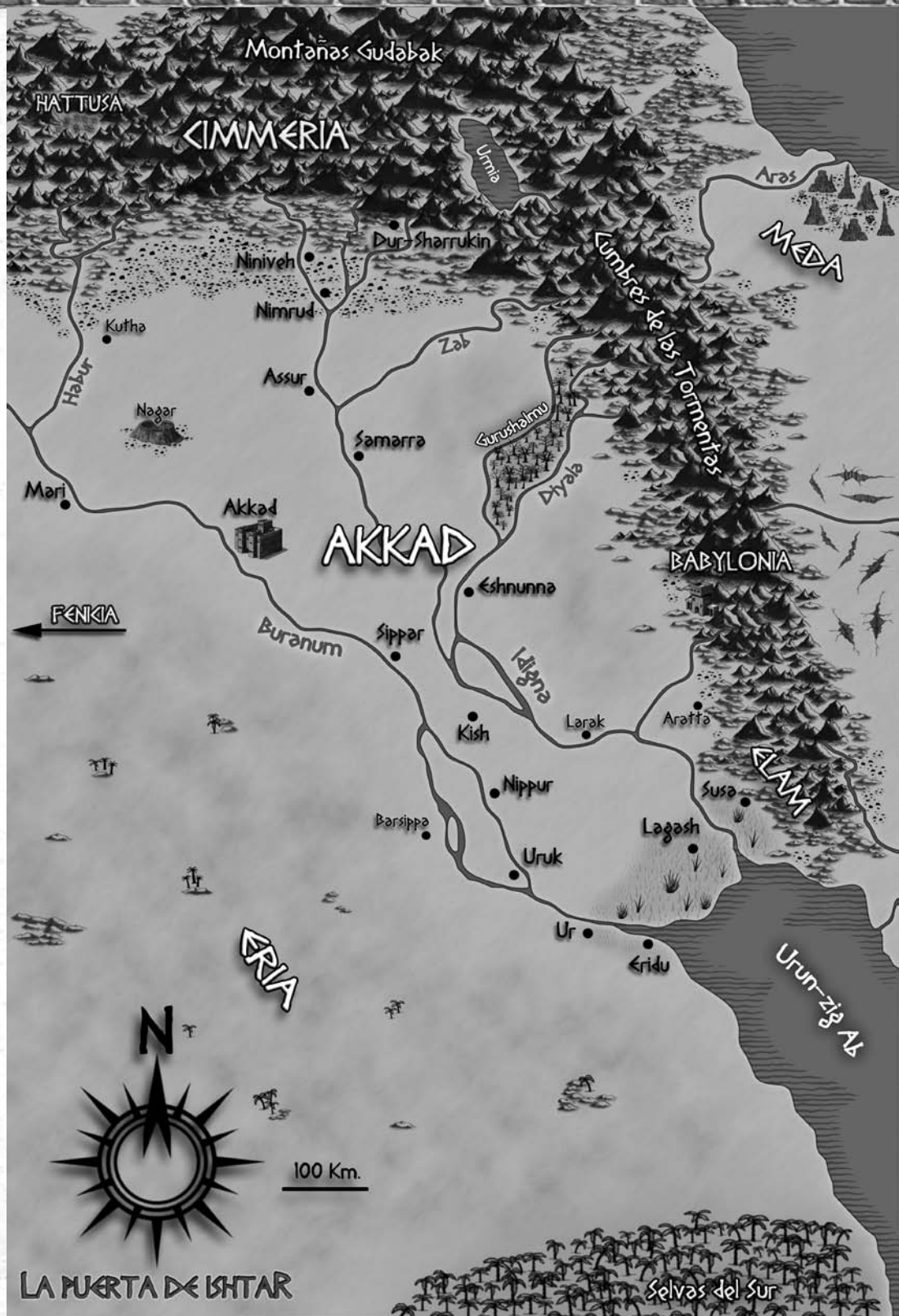
los regalos de los ríos se tornan excesivos, inundando la tierra. Esta afluencia de riego transforma esta parte de Akkad en una tierra pantanosa y difícil de transitar, donde es posible encontrar tanto espesos y húmedos bosques, poblados con árboles de retorcidas ramas, como fangosas marismas, cubiertas completamente de cañas el doble de altas que un Mushkenu.

Muchos misterios y leyendas envuelven a esta tierra, ya que su espesura la hace ideal para acoger a seres poco agradables al hombre civilizado, tanto criaturas inteligentes como bestias salvajes. Sólo los exploradores más veteranos conocen las sendas que se abren entre la vegetación, y se habla de que en un claro secreto en medio de los pantanos se encuentra el mismísimo árbol de Ishtar.

FRONTERAS

El Imperio de Akkad está claramente delimitado por una serie de fronteras naturales que impiden su expansión o, como mínimo, la hacen lo bastante poco deseable para que la conquista de los territorios que lo rodean resulte una empresa de poco interés práctico.

El gran desierto de Eria lo separa de Fenicia y el oasis de Tadmor, mientras que las junglas del sur se han mostrado imposibles de franquear hasta ahora. Altas montañas lo aíslan al norte de la desconocida Hattusa, y al este de la enigmática Meda.



Sus vecinos más cercanos, los Avilu de Elam, se encuentran protegidos por profundos pantanos que impiden el paso de cualquier ejército. Sólo una estrecha franja de tierra entre las marismas y las montañas permitiría avanzar a una columna de soldados, pero se encuentra fuertemente protegido por las tropas de los nigromantes.

Por último, la imponente Puerta de Ishtar, que lleva cerrada dos mil años, ejerce de guardián infranqueable. Al otro lado de la misma se encuentra Babilonia, la patria de los que huyeron.

LOS AWILU

Los dueños indiscutibles de Akkad, aunque no sean la única raza que vive en el Imperio, son los Awilu. Portan este nombre con orgullo, ya que Awilu significa “ciudadanos”, es decir, los que tienen el privilegio de habitar en una ciudad. Su nombre original, ya en desuso, era “los de las cabezas negras”: Saggiga en Sumerio, la lengua perdida, y Shalmat Qakkadi en Akkadio, el nuevo idioma del Imperio. Aunque en la mayoría de los casos se refieren a sí mismos simplemente como “los hombres” o “humanos”.

Físicamente hacen honor a su antiguo nombre, ya que su pelo es de un negro azabache, oscuro como la noche. Tan orgullosos están de él que los hombres lucen largas barbas rizadas y las mujeres hacen gala de complejos peinados que traen el orden a sus rebeldes melenas. Miden aproximadamente un metro y medio de altura, un poco menos las mujeres, y están dotados de fuerza e inteligencia. Adoptan casi siempre una postura decidida y orgullosa, ya que se consideran los amos de Kishar. Según su mitología, fueron la primera de las razas mortales en habitar Kishar.

EL ORIGEN DE LOS HOMBRES

Hace eones, en el mundo únicamente habitaban los Anunnaki, los Dioses Antiguos, que caminaban por un Kishar en el que sólo las bestias salvajes les hacían compañía. Vivían en un edén que jamás podrá repetirse, en armonía con la naturaleza y los elementos.

Pero, a pesar de su inmortalidad, tenían que trabajar. Debían cazar, pescar y recoger frutos si querían comer, así como tejer la piel y talar los árboles si deseaban disponer de ropas y una vivienda. Al principio esto no representaba ningún problema, pero acabaron cansándose del trabajo. Eran seres divinos, así que, ¿por qué debían rebajarse a hacer

algo así? Decidieron crear unos esclavos, unas criaturas que sudaran por ellos, para así tener todo el tiempo del mundo para descansar y disfrutar de la vida. Asesinaron a Kingu, uno de los dioses que no estaba de acuerdo con la determinación tomada y, con su sangre y arcilla, crearon a quienes les reemplazarían en sus tareas: los Awilu.

Con el tiempo los Anunnaki desearon más y más, no contentándose con que los Awilu satisficieran sus necesidades básicas. Comenzaron a exigirles templos y ofrendas, adoración y servidumbre; no sólo en cuerpo sino también en alma. Los dioses más poderosos crearon a cuantos Awilu pudieron y se apartaron de las demás deidades, fundando las primeras ciudades: centros de población dedicados en exclusiva a su adoración. Pronto fue necesario proteger estas metrópolis con murallas, para defenderse de otros Anunnaki, y así nacieron las ciudades-estado.

El conjunto de todas las ciudades recibía el nombre de país de Sumer. Pero a pesar de esta denominación, no era ni de lejos una nación unida, sino que las urbes estaban constantemente en guerra unas con otras. Las alianzas se formaban y destruían constantemente mientras los dioses miraban con interés cómo sus esclavos, los Awilu, se enfrentaban en cruentas batallas por su dominio. Al fin y al cabo, estos pobres mortales dependían de los Anunnaki para sobrevivir, ya que de provocar su ira no durarían vivos ni unos instantes.

Esta situación se prolongó durante cientos de miles de años. Los Anunnaki, decadentes y despóticos, exigían la obediencia a sus esclavos mientras ellos discutían entre sí por nimias rencillas o se declaraban la guerra simplemente por calmar su aburrimiento. Hasta tal punto llegó su tiranía que en dos ocasiones intentaron exterminar a la humanidad, con la excusa de que el excesivo ruido que provocaban les molestaba. No sólo debían trabajar, sino hacerlo en silencio.

Sólo la audacia de Enki, uno de los Anunnaki, y su compasión por el ser humano, impidió que los Awilu perecieran. En la primera de las ocasiones el magnánimo dios convenció a sus hermanos de

que no era buena idea exterminar a los hombres, pero en la segunda sus argumentos no bastaron para evitar la ira de los dioses. En esta ocasión los gritos de sus siervos exhortaban a la rebelión, un pecado más difícil de perdonar. Los Anunnaki decidieron inundar el mundo, y lo único que Enki pudo hacer fue advertir de ello a Atrahasis el sabio, que construyó una enorme barca con la que pudo poner a salvo a su familia de lo que a partir de entonces sería conocido como el Diluvio.

EL ASCENSO DE SARGÓN

Pero este orden de las cosas no duraría para siempre. Muchos miles de años después de este Diluvio, y siguiendo la estela de grandes héroes como Gilgamesh, Enmerkar y Ningirsu, surgió de la ciudad de Kish un brillante militar llamado Sargón. Este Awilu, no sólo conocedor de las artes de la guerra, sino también de los misteriosos principios de la alquimia, tomó una determinación: los Awilu jamás volverían a ser esclavos de un dios. Los Anunnaki jamás volverían a tratarlos como sus siervos.

Sin embargo, un objetivo tan ambicioso como ése no sería fácil de alcanzar. Por esa razón el incipiente señor de la guerra buscó otros aliados.

Estos resultaron ser unas entidades, los Igigu, también conocidos como Dioses de las Estrellas, que anhelaban dominar Kishar, eliminar a los Anunnaki y hacerse con el control de sus dominios.

Eran criaturas terribles e incomprensibles, que estaban más allá del entendimiento humano y no eran en modo alguno amigas del hombre.

A pesar de su hostilidad y evidente maldad, los Igigu compartían objetivo con Sargón, así que tanto los unos como el otro decidieron ayudarse mutuamente. El futuro Emperador, armado con la fuerza y el conocimiento que una de los Igigu, Shuk-Nippurash, le había proporcionado, tuvo poder para matar a Enlil, uno de los Anunnaki. Y lo que es peor, tomó su sangre y combinándola con arcilla la usó para crear dos razas esclavas: los Mushkenu y los Wardu, que servirían a los



hombres como los Awilu habían servido a los dioses. Los nacidos a partir del fluido vital de Enlil, el antiguo señor de los vientos.

Al frente de un inmenso ejército, compuesto de Awilu, esclavos y horribles siervos de los Igigu por igual, conquistó una a una las ciudades-estado del país de Sumer. Al principio los Anunnaki plantaban batalla, pero cuando empezó a ser obvio que Sargón no podía ser derrotado, cada vez más ciudades decidieron simplemente rendirse. Los Dioses Antiguos huyeron despavoridos, acompañados por sus seguidores más fieles: los sacerdotes y los escribas conocedores de la lengua antigua.

Este idioma había visto su uso restringido hace siglos, y sólo los más nobles de entre los que dominaban el arte de la escritura conocían sus secretos. Tanto estos escribas como los antiguos sacerdotes consideraban a los Anunnaki sus indiscutibles amos, pues ellos se lo habían dado todo, así que decidieron acompañarles en su exilio. Sólo unos pocos trabajadores y guerreros partieron a su lado, siguiendo junto a ellos la estela de los Dioses Antiguos, ya derrotados.

Esta caravana de refugiados prosiguió incansablemente hacia el este, huyendo del avance de Sargón. Se retiraron hasta que no pudieron dar un paso más, pues se encontraban frente a las Cumbres de las Tormentas. Allí, contra la espada y la pared, se vieron sin ninguna salida. Fue entonces cuando Marduk, con su potente brazo, quebró las montañas y abrió una puerta a su interior, por la que se retiraron.

De aquellos refugiados no se sabe nada, ya que construyeron una poderosa entrada, la Puerta de Ishtar, con la cual se aislaron del mundo fuera de las montañas. Entre las pocas noticias que llegaron al exterior antes de que la puerta se cerrara se encontraba el hecho de que los huidos estaban construyendo, junto con los Anunnaki, una ciudad subterránea. Le pusieron por nombre Babylonia, en honor a la ciudad-estado que más tiempo resistió a Sargón y que, como consecuencia de tal acto de rebeldía, había sido arrasada hasta los cimientos.

La Puerta de Ishtar ha permanecido cerrada desde entonces, habiendo transcurrido ya más de dos mil años. Dos mil once exactamente.

EL IMPERIO DE AKKAD

Una vez alcanzada su preciada victoria, Sargón se dedicó a consolidar su dominio y construir el Imperio que, con puño de hierro, gobernaría hasta la actualidad. Tenía un plan muy concreto y una visión clara de cómo debería ser el futuro de los Awilu, ahora libres. Pero, por suerte o por desgracia, no todo se desarrolló como él hubiera deseado.

Sargón decidió que el Imperio de Akkad debía de construirse sobre tres pilares fundamentales: unidad, libertad y prosperidad.

Unidad

La primera de estas máximas, la unidad, se asienta firmemente sobre los hombros de su gobernante. Akkad está compuesto de decenas de ciudades-estado, cada una gobernada por un Ensi, un Rey Brujo, pero todas ellas responden ante una única voluntad.

El Emperador conoce la auténtica naturaleza del universo, y sabe bien que la única forma en la que los Awilu pueden sobrevivir y hacerse un hueco en él es trabajar juntos. Harto de guerras intestinas y de ver cómo los hombres se mataban entre sí por la voluntad de un dios, decidió que la única solución factible sería una sola nación: el Imperio.

Pero Sargón también conoce bien la naturaleza humana, y sabe que la única forma de que una entidad política así perdure es estando bajo las riendas de una voluntad fuerte y estable. La historia de Kishar está plagada de pequeñas naciones fundadas por grandes héroes, como Ur-Nammu de Ur, que no sobrevivieron a la muerte o desaparición de su fundador.

La única forma de que Akkad perdure es siendo dirigido por Sargón que, de alguna manera, ha conseguido desafiar a la propia muerte. A lo largo de estos dos milenios el Alquimista ha tomado varias esposas y engendrado numerosos hijos,

pero ninguno ha sido nombrado su sucesor ni compartido el secreto de la inmortalidad que atesora su padre, sucumbiendo a los estragos de la edad mientras que aquel que les engendró no envejece en absoluto.

Libertad

Pero el más importante de los motivos que llevó a Sargón a rebelarse fue la libertad, pues deseaba construir un lugar en el que ningún Awilu tuviera que obedecer ni adorar a ningún dios. Al principio, con la expulsión de los Anunnaki, parecía que iba a conseguirlo, pero con el tiempo descubrió con resignación que algunas cosas jamás podrán cambiar.

Los Awilu ya no adoraban a los Anunnaki, pero en su lugar torcieron la vista hacia los Igigu, los dioses venidos de las estrellas, a los que dedicaron desde entonces sus plegarias. Porque si hay algo que el ser humano ansía por encima de la libertad, eso es el poder. Y los Dioses de las Estrellas podrían proporcionar grandes cantidades del mismo a aquellos que hincaran su rodilla ante ellos.

Al final poco había cambiado; mientras brujos y sacerdotes confabulaban con las siniestras divinidades a cambio de su corrupta sabiduría, el resto de ciudadanos seguían suplicando por el bien de sus cosechas a una voluntad superior.

Una voluntad a la que pudieran, quizá con razón, culpar de sus desgracias o buscar su protección.

El Emperador logró crear una nación libre de los Dioses Antiguos, pero estas deidades simplemente habían sido sustituidas por otras. Al menos los nuevos amos parecían más distantes y considerablemente menos exigentes, a la par que más generosos.

Y siempre queda el consuelo de que esta vez los hombres han entregado su fe libremente, en lugar de haber sido obligados, si es que esto representa alguna diferencia. Únicamente en la ciudad de Akkad, capital del Imperio y asiento del poder de Sargón, no está dedicado el Ziggurat, su

monumento más grande, al culto de una divinidad. Sus súbditos podrán hacer lo que les plazca, ya que al fin y al cabo fue por su libertad por lo que luchó, pero Sargón no piensa hincar la rodilla ante ningún dios.

Prosperidad

En último lugar se encuentra el tercer pilar del Imperio: la prosperidad. Los otros dos se asientan sobre éste y no podrían mantenerse a largo plazo sin él. Para que haya una esperanza de futuro, los Awilu deben prosperar, llegar cada día un poco más lejos que el anterior. Y si en algo ha dado excelentes resultados el Imperio de Akkad ha sido en este punto. Año tras año, las arcas de los nobles se han enriquecido, sus vidas se han llenado de lujo y sus ciudades han crecido, abundantes y seguras. Los Awilu disfrutan una era de riquezas y privilegios como ninguno de sus ancestros de Sumer habría soñado jamás con ver. Nunca falta un plato en una mesa y el ocio ocupa el tiempo de los privilegiados ciudadanos.

Pero nada de esto es gratis, sino que se obtiene a costa de una enorme masa de esclavos Mushkenu, seres que pasan sus cortas y miserables vidas trabajando para mantener el paraíso en la tierra que sus señores disfrutan. Hacen falta al menos diez esclavos para mantener a un ciudadano. Pero eso a los Awilu no parece importarles.

El Imperio de Akkad se construye sobre sangre, sudor y sufrimiento. Es una tiranía cruel y despiadada, en la que unos pocos experimentan vidas de ensueño mientras una enorme masa a duras penas subsiste, hacinada, hambrienta y maltratada. Irónicamente, y quizá como una curiosa broma del destino, los Awilu se han convertido en aquello contra lo que se alzaron.

LAS FAMILIAS Y CASAS

Como es natural en un pueblo que se cree o, mejor dicho, se sabe, superior a las demás, los Awilu prestan mucha atención a su posición social y todo lo que ella implica. El núcleo de la sociedad Awilu es la familia, pero no en el sentido clásico, de padres e hijos, sino en uno más amplio.

Cada familia porta con orgullo un apellido, que ha heredado de generaciones anteriores y que probablemente exista desde hace miles de años, o incluso más. Todos los miembros de ella enuncian este apellido con orgullo al presentarse en cualquier evento social, y no sólo para satisfacer el complejo protocolo del que hacen gala estas situaciones, sino porque están verdaderamente orgullosos de él.

En este sentido, se puede decir que prácticamente todos los Awilu tienen sangre noble. Todos pertenecen a una familia y son a la vez tanto protegidos por ella como responsables de su buena marcha. Hay pocas situaciones peores para un Awilu que verse expulsado de su familia y perder su apellido, dándose el caso de que algunos incluso prefieren la muerte antes que enfrentarse a un desastre así.

Las familias se caracterizan, además de por la historia común que se ha ido acumulando con el paso de los siglos, por los colores y motivos que conforman su heráldica. Todos los miembros de una familia llevan siempre, de una forma u otra, estos dibujos sobre su cuerpo, aunque nunca de manera chillona o llamativa. El conocimiento de estos esquemas es una habilidad compleja que todos los nobles deben dominar, y que resulta extremadamente difícil por la sutileza y variedad de los patrones a conocer.

A la cabeza de estas organizaciones, ya que también comparten objetivos, intereses y arcas, se encuentra un patriarca. Siempre se trata de un varón, aunque no tiene por qué ocupar el cargo el más anciano o el descendiente directo del que lo ostentaba anteriormente, sino que es elegido en un concilio familiar. A pesar de este dominio masculino, no llamará la atención ver cómo algunas familias están en realidad dirigidas por una mujer, la primera esposa del patriarca. De hecho, más de uno ha sido elegido para su cargo en virtud de quien compartía su lecho en lugar de en base a sus propias habilidades.

En lo que respecta a los matrimonios, los miembros varones siempre pertenecen a la familia en la que nacen, pero no es así en el caso de las

mujeres. Cuando una Awilu se casa pasa a formar parte de la familia de su marido, y con ella suele entregarse una dote en función de la importancia de la muchacha. Estas uniones rara vez tienen como motivo un sentimiento entre los novios, sino ardides políticos encaminados a mejorar las relaciones entre familias. Aunque esto no quiere decir que no pueda haber matrimonios dentro de la misma familia, incluso de las menos numerosas, llegando a verse bodas entre hermanos.

Además, los Awilu tienden a la poligamia, pudiendo un hombre tomar varias esposas. Esto tiene como consecuencia una jerarquía de poder dentro del hogar, en la que siempre domina la primera esposa. Sin embargo, esto no priva de sus derechos a las mujeres, que pueden exigir, al igual que sus maridos, un divorcio en caso de que su cónyuge no cumpla con sus deberes matrimoniales.

Ni que decir tiene que existen tanto enconadas rivalidades como antiguas alianzas entre diferentes familias. Es más, algunas llegan a formar coaliciones llamadas casas, gracias a las cuales pueden competir en igualdad de condiciones contra familias más grandes. La política Awilu está llena de juegos, engaños y duplicidades. Son unas aguas pantanosas, llenas de víboras y trampas, en las que no conviene sumergirse si no se está preparado.

A veces se da el caso de que individuos especialmente poderosos dentro de una familia, pero que no ocupan una posición de poder dentro de ellas, deciden escindir y crear un nuevo apellido. Este tipo de acciones, aunque permitidas, no están nunca bien vistas en la familia original. El nuevo patriarca, así como todos aquellos que hayan decidido tomar partido por él, deberán estar preparados para enfrentarse a cualquier represalia que sus antiguos hermanos quieran desatar contra ellos.

Algunas de las rivalidades más antiguas entre familias se deben precisamente a este motivo: una escisión que sucedió hace generaciones. Hay quien ni siquiera recuerda por qué razón debe odiar a sus rivales, pero aun así lo hace.

LAS RAZAS CREADAS

Bajo toda esta nobleza se encuentran las razas esclavas: los Mushkenu y los Wardu. Sus nombres significan “mezquinos” y “siervos” respectivamente, y la gran mayoría de los integrantes de las mismas que tienen la desventura de vivir en el Imperio lo hacen en la esclavitud.

Reciben su nombre del hecho de tener su origen en las manos de Sargón el Alquimista, gracias a los conocimientos otorgados por la diosa Shuk-Nippurash durante los primeros compases de la campaña por la libertad de los Awilu. Las dos razas, aunque muy distintas físicamente, fueron creadas a partir de las mismas materias primas: el barro y la sangre de Enlil, un Anunnaki.

Ambas fueron diseñadas para trabajar y servir eficientemente a sus amos. Tanto sus cuerpos como sus mentes han sido creados con propósitos muy concretos, de ahí que ambas razas tengan ciertos rasgos únicos que las caracterizan.

LOS MUSHKENU

Los Mushkenu son más altos que los Awilu, aunque no más fuertes. Si acaso, la mayoría de los miembros de esta raza no podría compararse en fortaleza a un ciudadano, ya que su mala alimentación y sus condiciones de vida hacen de ellos seres débiles y enfermizos. Esta elevada altura, un metro setentaicinco centímetros de media, les permite llevar a cabo con cierta facilidad tareas como la construcción o el cultivo de los campos. Al mismo tiempo, su corta vida representa más una ventaja que un inconveniente, ya que les hace ver a los Awilu como seres prácticamente inmortales, auténticos dioses. Y en cualquier caso tampoco es que fueran a sobrevivir mucho en las circunstancias en las que desarrollan sus vidas.

El color de la piel y el pelo de los Mushkenu varía mucho, y va desde los tonos más pálidos, casi blancos, hasta los más oscuros. Pero aun más coloridos son sus ojos, que bien pueden ser castaños o negros, como los de sus amos los Awilu, o de un sorprendente gris, verde o azul. Se

dice que el color de la piel de un Mushkenu depende del momento del día en el que fue creado el primero de su linaje en las forjas de carne de Sargón. Más claro cuanto más cerca estuvo el origen de aquel individuo del mediodía, y más oscuro cuanto más próxima estaba la medianoche cuando abrió los ojos por primera vez. Porque aunque al principio todos los Mushkenu fueron obra del genio alquímico del Emperador, hace muchos años que no se crea a ninguno de esta manera, sino que todos vienen al mundo de la manera natural, tras pasar nueve meses en el vientre de su madre. La poca sangre de Enlil que queda se reserva para los más valiosos Wardu.

Además, otra de las características de los Mushkenu es que, debido a su corta vida, se reproducen con gran rapidez, algunos incluso dirían que de forma casi incontrolada, con lo cual nunca falta mano de obra. Es más que probable que, a día de hoy, existan al menos veinte Mushkenu por cada Awilu.

Pero esto no suele representar un problema, ya que los Mushkenu crecen en un entorno en el que su voluntad y su libertad son suprimidas brutalmente, mediante castigos tanto físicos como emocionales. No conocen nada mejor, y se les mete en la cabeza desde su más tierna infancia que los Awilu son sus amos y sus dioses. Que no se puede aspirar a ningún otro mundo. Es raro encontrar un esclavo que desafíe el statu quo. Y aún más raro que consiga organizar a suficientes compañeros como para provocar una revuelta. Pero aun así, de vez en cuando aparece alguno que intenta alzarse y sacudirse el yugo de sus amos. Hasta ahora, ninguna rebelión ha tenido éxito.

UNIONES ENTRE AWILU Y MUSHKENU

Aunque nadie se sorprende de que se produzcan encuentros sexuales entre Awilu y Mushkenu, pues ciertos esclavos tienen como misión el proporcionar placer a sus amos, estas uniones no producen descendencia. Awilu y Mushkenu son dos especies distintas y no puede darse un híbrido entre ambas. Al menos no por medios naturales.

LOS WARDU

La otra Raza Creada son los Wardu. Inmensos y llenos de energía son un híbrido entre un Mushkenu y un toro. De este último heredaron su increíble fuerza y la ardiente rabia que les convierte en los guerreros definitivos. Si los Mushkenu fueron creados para la servidumbre, los Wardu lo fueron para la conquista.

Pero su impresionante tamaño, de más de dos metros, se ve compensado por una vida aún más corta que las de los Mushkenu. La mezcla de características que los hace especiales también los hace desdichados; son una creación antinatural, una combinación de especies monstruosa que se mantiene estable únicamente gracias a la habilidad de aquel que los creó y la experiencia que le otorgaron docenas de experimentos fallidos.

Como híbridos, los Wardu son estériles. No pueden reproducirse de forma normal y la única forma de crear un Wardu nuevo es mediante la alquimia y la sangre de Enlil que aún queda, toda ella bajo el férreo control de Sargón y su círculo de alquimistas. Ellos son los únicos autorizados a crear un Wardu, y la posesión de los materiales necesarios para hacerlo está penada con la muerte tras una intensa tortura.

Aunque se producen Wardu de ambos sexos, esto no se debe a un fútil intento de que logren reproducirse por sí mismos, sino a las preferencias personales de sus dueños. Está muy extendida la creencia de que las hembras son mejores defensoras, mientras que los machos son soldados superiores. Las primeras más protectoras, los segundos más feroces.

De hecho, hay quien piensa que la esterilidad de los Wardu no es precisamente accidental.

Además, en virtud de su fuerza y su rareza, los Wardu carecen de una de las pocas libertades que les queda a los Mushkenu; están atados por una soga más que se añade a las que ya de por sí cargan el resto de esclavos, pues ni siquiera en el interior de su mente son libres.

Desde el mismo instante en que abren los ojos por primera vez y hasta que son entregados a sus compradores, los Wardu son sometidos a una serie de complejos rituales y conjuros que doblagan su voluntad hasta hacer que para ellos sea imposible desobedecer a su señor.

Este proceso siempre se realiza de tal manera que cada Wardu queda atado por siempre a su señor. No podrá jamás levantar la mano contra él ni desobedecer ninguna de sus órdenes. No importa que el Wardu ame a su dueño con locura o le odie intensamente, no habrá diferencia alguna en la forma en que siguen los mandatos de aquel que les posee. Además, deberá proteger su vida por encima de cualquier otra consideración.

En caso de que un Awilu desee desprenderse de su guardián, se recurre habitualmente al conocido como Ritual de la Herencia. Este conjuro, ejecutado sobre un Wardu que va a ser objeto de una transacción, transfiere su propiedad, con todo lo que ello implica, a un nuevo amo.

Sólo hay una forma en la que un Wardu puede librarse de esta maldición: mediante la muerte de su señor. Aunque existe una variación del Ritual de la Herencia que permite a un Awilu decidir a quién transferir la posesión de su guardián en el caso de su muerte, pero es muy poco utilizado.

Y es que no suele ser buena idea dar a alguien motivos para desear tu fallecimiento. Al fin y al cabo, los Wardu son tremendamente caros y un símbolo de ostentación. Aún más a cada año que pasa.

ESCLAVITUD Y POSESIÓN

Pero que estas dos razas, los Mushkenu y los Wardu, hayan sido creadas específicamente para servir no quiere decir que otras no vean su libertad pisoteada por los Awilu de Akkad. Los Uridimmu constituyen una presa habitual de los esclavistas, y tampoco es raro que los Awilu capturados tras combates con la vecina Elam pasen el resto de su existencia trabajando en una mina, a pesar de su raza. Se ha llegado a ver incluso a algún Urmahlullu o Middu cargando con pesadas

cadena, acompañando a un noble que lo exhibía como quien presumiría de un bello jarrón o un elaborado tapiz.

La esclavitud es parte esencial de la economía del Imperio y sin ella éste no podría sobrevivir. Los esclavos llevan a cabo tantas tareas de tan diversos ámbitos que sería imposible enumerarlas todas. Agricultores, ganaderos, mineros, pescadores, constructores, tenderos, artesanos, guardias, soldados, administradores, poetas e incluso amantes, no hay prácticamente ninguna profesión, salvo las relativas al gobierno, que no lleve a cabo algún esclavo en alguna parte de Akkad.

E incluso los escalafones más bajos de la burocracia empiezan a ser ocupados también por hordas de Mushkenu.

En lo que respecta a sus derechos, no tienen, como cabría esperar, casi ninguno. Aunque su nivel de vida puede variar mucho (hay esclavos domésticos que viven rodeados de más comodidades que muchos Awilu), todos ellos son considerados propiedad de sus dueños, como podría serlo un asno o unas sandalias. Debido a esto, un Awilu tiene la potestad de matar a un esclavo que le importune, pero tendría que responder ante su amo por la pérdida económica que esta muerte le ha causado.

Aunque la vida de estos pobres diablos está en manos de los nobles, rara vez sufren su ira. Así como la mayoría de nosotros no le haríamos daño a un animal que viéramos por la calle, de igual forma los Awilu harán lo propio al encontrarse con un esclavo. Es más, algunos incluso llegan a cogerles bastante cariño, aunque el Awilu medio ni siquiera les presta atención.

Al fin y al cabo, son prácticamente dioses, y no tienen por qué rebajarse a interactuar con seres inferiores.

Excepto en el caso de los Wardu, que siempre tienen un amo concreto, el resto de esclavos no tienen por qué pertenecer a un individuo en particular. Bien podrían ser propiedad de una familia, de un templo (o, mejor dicho, del dios que adoran en él) o de la administración pública

de una ciudad. De hecho, un gran porcentaje de los esclavos pertenecen a estas entidades, especialmente aquellos dedicados a cultivar los campos y atender el ganado. Por no hablar de los que sirven como soldados en el ejército.

LAS CIUDADES-ESTADO

El Imperio de Akkad, aunque unido por la férrea voluntad de Sargón, no es más que una miríada de ciudades-estado rivales. Sus odios se remontan en algunos casos hasta antes del Diluvio y, si pudieran, estarían en guerra continuamente unas con otras.

Son comunidades autosuficientes, insulares y con un fuerte sentimiento de identidad nacional. Excepto Assur, no comercian prácticamente unas con otras, y la mayoría de los habitantes no han pisado jamás ninguna otra ciudad. Los más incultos de entre sus ciudadanos, especialmente los Mushkenu, ni siquiera creen que existan otras ciudades y, de hacerlo, piensan que por fuerza han de ser inferiores a la propia.

Las ciudades-estado se extienden de forma natural entre los cauces del Idigna y el Buranum, a lo largo de su recorrido. Desde la más septentrional, Niniveh, hasta la más meridional, Eridu. Su población varía mucho, pero siempre es bastante grande: desde los aproximadamente diez mil habitantes de la devastada Sippar hasta los más de un millón que habitan en la inmensa Nippur.

CALLES Y BARRIOS

La ciudad es la civilización. El Imperio de Akkad se fundamenta en sus ciudades, que protegen y aíslan a los que en ellas habitan de los peligros y la barbarie que acechan en el exterior. No sería una exageración decir que prácticamente todos los súbditos de Sargón viven en estas urbes, ya que menos de la décima parte de la población no pasa las noches protegidos tras sus fuertes murallas.

Aunque el tamaño y la planificación urbana de cada ciudad presenta diferencias radicales con respecto a los de las demás, hay ciertas características comunes

a muchas de ellas; la gran mayoría de ciudades-estado del Imperio están divididas en una serie de distritos, o zonas, claramente diferenciados: el palacio, el Ziggurat, los barrios nobles, los arrabales, el mercado y el karum.

◀ El palacio

El palacio es el centro de gobierno de una ciudad. En él se encuentra la residencia de su gobernante, el Ensi o Rey Brujo, y en ella viven tanto él mismo como su familia y otros parientes más o menos cercanos. Aunque estrictamente hablando el palacio es únicamente el edificio en el que habita el Ensi, la mayoría de los ciudadanos entienden que cuando uno habla de él en realidad se está refiriendo también al resto de estructuras que lo rodean.

Qué edificaciones rodean cada palacio, así como el estilo arquitectónico y las dimensiones del palacio propiamente dicho, depende de las preferencias personales de cada Rey Brujo y de la tradición de su familia. Sin embargo, hay ciertas instalaciones que se encuentran siempre presentes: los edificios administrativos y los cuarteles.

Los primeros son imprescindibles para la organización y el control del volumen de habitantes de una gran ciudad. Bulliciosas y siempre en constante movimiento, estas construcciones están llenas de escribas, ministros y asesores, que andan permanentemente de arriba abajo ocupándose de las numerosas necesidades que constantemente surgen.

La mayoría de estas tareas, aunque resulte paradójico ya que implican en cierta medida la escritura, las llevan a cabo esclavos, convenientemente supervisados por unos pocos Awilu que actúan de capataces. En realidad casi ningún esclavo conoce el noble arte de la palabra escrita, sino que simplemente se les ha enseñado los escasos símbolos necesarios para desempeñar su labor; rara vez más de veinte o treinta. Son completamente incapaces de interpretar una tablilla que tocase un tema distinto al que han sido entrenados para reconocer.

Aun así, y a pesar de la prohibición explícita de enseñar a leer y escribir a esclavos, sí que hay algunos Mushkenu cuyo dominio de las letras se extiende más allá. Al fin y al cabo lo necesitan para elaborar informes más complejos, y a cada generación que pasa, más Awilu en posiciones administrativas de elevada responsabilidad son sustituidos en sus tareas por esclavos. En los tiempos que corren cuesta encontrar nobles que quieran realizar estas labores, y además exigen a cambio recompensas muy cuantiosas. Es mucho más barato usar esclavos y, ¿qué problema podría haber?

En lo que respecta al ejército, se detallará su estructura y organización en mayor profundidad más adelante, pero es importante saber que cada ciudad tiene siempre dos tipos de tropas acantonadas: el ejército imperial, que obedece a Sargón y siempre es el más numeroso; y las tropas locales, de menores efectivos y cuya lealtad se encuentra en el Ensi de la ciudad.

Más allá de estos edificios, la existencia de otras construcciones como jardines, harenos o estadios ya depende de los deseos personales de cada Rey Brujo. También lo es la manera en la que esta zona de la ciudad se mantiene separada del resto. Algunos prefieren erigir altas murallas, en ocasiones incluso más robustas que las de la propia ciudad, mientras que otros consideran que no necesitan ningún tipo de protección frente a su pueblo.

◀ El Ziggurat

Si el palacio del Rey Brujo es el centro del poder político de una ciudad, el Ziggurat lo es del poder religioso. Cada ciudad cuenta con uno, y es un monumento inconfundible; una pirámide escalonada de enormes dimensiones, que se yergue como un gigante sobre la marea de hormigas que son los edificios que lo rodean. Imposible de perder de vista, su sombra marca el paso de las horas y su mera presencia hace que sea difícil perderse en una de las ciudades-estado de Akkad. Los más grandes pueden superar los cien metros de altura, y se dice que el Ziggurat de Nippur supera los doscientos.

Cada ciudad cuenta con un dios patrón, que la protege y se encarga de velar por su buena marcha. Aunque muchos dioses son venerados en todas las ciudades, ninguno es tan querido como la propia deidad local.

La mayoría de la gente dedica sus atenciones a tantas divinidades como puede, entregando sus oraciones a una u otra según el momento, pero es raro aquel ciudadano que no prefiere a su dios por encima del resto. Y en el caso de no compartir la predilección que sienten sus vecinos se guarda sus opiniones, procurando demostrar con más ahínco que nadie cuánto ama al dios patrón. Por la cuenta que le trae.

El Ziggurat es siempre el templo del dios local. Más aún, es la casa de dicho dios, que habita realmente en su interior. Por esta razón, aunque una divinidad puede tener templos en muchas ciudades, sólo tiene su auténtico hogar en una de ellas.

Al igual que el palacio, la forma exacta del Ziggurat es distinta en cada ciudad, variando el modo de acceso al mismo, el número de niveles de los que consta, sus tonalidades e incluso la forma de su planta.

En su interior viven los sacerdotes de mayor rango, los únicos que pueden acceder a sus estancias más secretas y tener un contacto más personal con el ser divino. No obstante, muchas de las áreas en el interior del Ziggurat son de libre acceso, tanto para permitir a los fieles adorar a su dios como para servir a otras funciones necesarias para la buena marcha del culto; desde almacenes hasta mazmorras.

Los Ziggurats están a menudo rodeados de otros edificios más pequeños, que pueden ser propiedad del mismo culto o ser templos dedicados a otros dioses. Aunque la mayoría de las veces el resto de lugares de culto suelen estar concentrados alrededor de estos enormes monumentos, en algunos casos están algo más dispersos por la ciudad, en especial en los barrios nobles.

También es habitual encontrar templos más pequeños dedicados al dios local incluso en los lugares más pobres de la ciudad, como los arrabales.

Barrios nobles

Avenidas anchas y limpias, bordeadas por tamariscos que ofrecen su dulce sombra a los que las recorren. Magníficas viviendas, amplias y rodeadas de jardines. Fuentes de agua perfumada, de libre uso para todo Awilu que se acerque a ellas. Guardias recorriendo con paso firme pero tranquilo las calles, asegurándose de mantenerlas seguras y tranquilas. Ésta es la imagen que dan los barrios nobles de las ciudades de Akkad, la de un paraíso en la tierra.

Situados siempre en la mejor zona de la ciudad, lejos del ruido y los desagradables olores de los arrabales, los nobles Awilu hacen su vida cómodamente y sin preocupaciones. Cerca tanto del Ziggurat como del palacio, habitan en enormes mansiones y dedican su tiempo a ocios decadentes, la política o cotillear sobre sus vecinos.

Estos barrios tienen siempre una estructura muy bien planificada, con calles distribuidas cuidadosamente y especialmente pensadas para facilitar un acceso cómodo y rápido.

Erigir un nuevo edificio aquí no es un tema baladí, ya que no sólo el espacio está estrictamente particionado entre las diferentes familias, sino que la construcción de cualquier estructura ha de ser convenientemente aprobada y bendecida por las autoridades. Al fin y al cabo éstas son las moradas de los nobles Awilu, no el cuchitril de un esclavo.

En este distrito sólo viven los Awilu y aquellos esclavos que desean mantener cerca, ya sea porque se encargan del mantenimiento de los hogares de sus amos o realizan cualquier otro tipo de tarea doméstica. Sin embargo, no se acostumbra a hacer un control sobre qué esclavos entran o salen de los barrios nobles, al menos de día. Sólo en los casos en los que algún viandante resulte especialmente sospechoso los guardias le detienen para averiguar sus intenciones.

Sin embargo, de noche la cosa cambia. Las puertas de las casi omnipresentes murallas que separan los barrios nobles del resto de la ciudad se cierran a cal y canto. Muy buenas razones habría de tener

alguien que no fuera un Awilu para que se le permitiera el paso. Aunque, por muy seguros que se sientan los nobles, siempre hay quien encuentra formas de entrar y salir sin ser visto.

Arrabales

Si los barrios nobles son la imagen del lujo y la opulencia, los arrabales lo son de la pobreza y la miseria. En estas barriadas hacen su vida la mayoría de los esclavos. Caminan por calles sucias y estrechas, por algunas de las cuales ni siquiera cabría un animal. Sus cuerpos se apelotonan unos contra otros, y pasan las noches en humildes viviendas, si es que se les puede llamar así. Las casas se amontonan, compartiendo muros para ahorrar en lo posible y con pequeñas puertas como único acceso al interior de las mismas.

En el mismo espacio que disfrutaría un Awilu de los barrios nobles habitan decenas o incluso cientos de Mushkenu. En los arrabales tienen la desgracia de vivir la mayoría de los esclavos; aquellos que son lo bastante poco afortunados como para no tener su hogar cerca de sus amos. Casi todos ellos se dedican a duras tareas físicas, como el cultivo, la minería o la producción de bienes.

A menudo los arrabales no llegan al tamaño del distrito Awilu de una ciudad, alcanzando densidades de población increíblemente altas y condiciones de vida lamentables.

Los desechos se acumulan en las aceras, atrayendo la enfermedad y provocando un hedor insoportable, exacerbado por la descomposición que ocasiona el fuerte sol en las basuras. Las calles zigzaguean en ángulos impredecibles, haciendo que hasta el trayecto en apariencia más simple se convierta en algo tan difícil como salir de un laberinto para aquellos que no conocen un determinado barrio.

Y no sólo eso, sino que la propia estructura de los arrabales cambia continuamente. Como los edificios no reciben el mantenimiento adecuado y están contruidos con materiales pobres, se deterioran con facilidad; en pocos años se

derrumban, haciendo que los que los habitaban deban buscar otro hogar. Un hogar que construyen donde pueden, de prisa y corriendo, en el primer hueco que son capaces de encontrar.

A consecuencia de esto, lo que antes era una calle al poco tiempo se convierte en un edificio y viceversa. Alguien que pasara unos meses alejado de los arrabales de su ciudad podría encontrarse al volver con que no logra orientarse.

En lo que respecta a la seguridad, mientras que los barrios nobles están constantemente patrullados por guardias, en los arrabales no hay nadie que se encargue de que no se produzcan problemas.

O mejor dicho, sí hay quienes se ocupan de este trabajo, pero sólo ofrecen su protección a aquellos que la “merecen”. Bandas de mafiosos, criminales, ladrones y asesinos campan a sus anchas por las zonas más pobres de la ciudad.

Más de un Mushkenu ha llegado a amasar grandes fortunas y alcanzar un nivel de vida francamente envidiable a base de aprovecharse de sus vecinos, dedicándose a actividades poco lícitas. Pero mientras no pongan la mano encima a ningún noble, los Awilu les dejan tranquilos. En algunos casos incluso los financian. Saben muy bien que la mejor forma de mantener a los esclavos tranquilos y desunidos es haciéndoles luchar entre sí, haciendo que se peleen por las migajas que los nobles dejan caer.

Sin embargo, aunque pocos Awilu lo admitirían, hay señores del crimen que ostentan un poder superior al de los patriarcas de algunas casas nobles de rancio abolengo.

Mercado

Tan bullicioso como los arrabales, pero por otros motivos muy diferentes, es el mercado de una ciudad. En esencia no es más que una enorme plaza vacía, que siempre se ubica cerca tanto de al menos una de las puertas de la ciudad como del karum de los Assures, pero en ella se llevan a cabo actividades de una enorme importancia.

Sobre su superficie cientos de comerciantes montan sus puestos a diario, e infinidad de emprendedores ofrecen sus servicios. Lo mismo puede encontrarse en el mercado a un nómada Uridimmu que intenta conseguir un buen cambio por su camello, como un Fenicio que inspecciona impertérrito una partida de esclavos con ojos inquisitivos.

Aquí se llevan a cabo todo tipo de trueques, desde los más humildes, como pieles de oveja a cambio de cebada, a los más extravagantes, como un elefante albino por una espada de hierro ricamente enjoyada. Pero los negocios más tradicionales no son los únicos que se dan en el mercado, a pesar de lo que el nombre pueda sugerir. También es habitual ver mercenarios reunirse en torno al poste de reclutamiento, adivinos que ofrecen sus servicios a todo el que pasa o atrevidos tahúres organizando timbas de juegos de azar. Y de otras actividades comerciales es mejor no hablar.

El mercado es el lugar más colorido y llamativo de cualquier ciudad. Pero bajo ningún concepto se puede bajar la guardia ni dejarse distraer por el espectáculo; a pesar de los esfuerzos de la guardia, se encuentra entre los sitios favoritos de los amantes de lo ajeno para hacer gala de sus habilidades.

El karum

El karum, a pesar de tratarse de uno de los distritos de menor tamaño de cada ciudad, en algunos casos incluso más pequeño que el mercado, resulta fundamental para el buen funcionamiento de la misma. El karum es el barrio destinado a los comerciantes de Assur que están en ese momento en la urbe, y sus dimensiones, aunque proporcionales a la ciudad en la que se encuentra, pueden variar mucho en función de si es o no un importante enclave comercial.

Siempre está separado del resto de la ciudad por una muralla propia, y a menudo está situado cerca de una de las puertas de entrada a la metrópoli. Aunque físicamente puede considerarse que está dentro de los dominios del Rey Brujo, en realidad éste no tiene ninguna potestad sobre lo que ocurre dentro de un karum. Los Assures

tienen su propio gobierno, sus propias leyes e incluso su propia guardia y fuerzas armadas.

Los conflictos que se originan dentro de un karum nunca salen de él, y lo que fuera del mismo es perseguido, en su interior puede ser ignorado. Más de un fugitivo se ha aprovechado de esto para intentar huir de la justicia de Akkad refugiándose tras sus muros. Sin embargo, dado que estas acciones tienden a despertar las iras de personas a las que los Assures no desean importunar, se cuidan mucho de reducir estos incidentes al mínimo imprescindible. Aunque ya se sabe que los discípulos de Ashur son ante todo comerciantes, por lo que por un precio adecuado cabe la posibilidad de que los guardias o gobernantes decidan correr el riesgo.

Cada karum cuenta siempre con un templo dedicado a Ashur, el Señor de los Comerciantes, que varía en dimensiones en función del tamaño del propio karum: desde un impresionante y majestuoso edificio hasta un humilde altar. Lo que no se encuentra nunca en este distrito es un templo a ningún otro dios. Además, es siempre el sacerdote de más alto rango de un karum el que se encarga de su gobierno.

En lo que respecta a sus avenidas, están tan bien planificadas como las de los barrios nobles, pero, a diferencia de éstos, no desperdician espacio en lujos o adornos: tienen el ancho necesario para que las atraviesen los carros cargados de mercancías, ni más ni menos.

Los edificios son casi todos almacenes en los que se guardan los productos para vender o transportar a otros destinos. Sólo unos pocos sirven como viviendas, y siempre son pequeños y funcionales. Estas construcciones siempre se encuentran en buen estado de conservación y en ningún caso adolecen de pobreza.

GOBIERNO

Excepto en el karum, la totalidad de una ciudad siempre se encuentra bajo el dominio de un solo hombre, que casi siempre es un poderoso hechicero: el Ensi. También llamados Reyes

Brujos, desde su palacio gobiernan a todos los que se encuentran dentro de los muros de su ciudad, nativos o no de la misma.

Este puesto casi siempre es ocupado por un hombre, que ostenta el patriciado de la familia más poderosa de la ciudad. Aunque el cargo es en principio hereditario en la mayoría de las ciudades, esto no quiere decir que pase directamente de padres a hijos, ya que el Ensi puede elegir su sucesor con total libertad.

Es más, qué familia tiene más poder es algo que en muchas ocasiones está abierto a debate. Las luchas de poder en las ciudades-estado de Akkad son intensas y se producen con frecuencia, a veces incluso dentro de una misma casa. Aunque en la mayoría de los casos no se salden con un cambio de gobierno, todo Rey Brujo que quiera seguir siéndolo debe estar preparado para ellas.

En la mayoría de los casos, el Rey Brujo suele ser el practicante de las artes oscuras más poderoso de la ciudad. Suele haber una cierta correlación entre el nivel de conocimientos arcanos de un brujo y su posición dentro de su familia, así como también de su familia en el entramado político de la ciudad. La brujería ofrece armas terribles al que posee la voluntad (o carece de los escrúpulos) para dominarlas. No en vano la mayoría de los gobernantes restringen en lo posible el acceso a esta disciplina a todos aquellos que no forman parte de su círculo de confianza.

El único poder que puede hacer frente al del Ensi dentro de una ciudad es el del sumo sacerdote del dios patrón, ya que se encuentra arropado por el poder que le confiere no sólo la protección de su deidad, sino también la adoración que le profesan los miles de fieles de la misma. Aunque oficialmente el sumo sacerdote no posee la facultad de tomar decisiones de gobierno, sería una locura para un Rey Brujo hacer oídos sordos a los “consejos” que el líder religioso de su ciudad le ofrece tan amablemente. Al fin y al cabo, sólo él se halla en posición de conversar con el dios, y únicamente se limita a expresar los deseos y necesidades de su divinidad.

El sexo de un sumo sacerdote, así como el de sus ministros de más alto rango, viene siempre determinado por las características del ser supremo al que adoran. A veces comparten el sexo del dios, mientras que en otras ocasiones actúan como su esposo y, por tanto, deberán de ser del sexo contrario.

Aunque siempre hay excepciones. En una de las urbes, Kish, la Reina Bruja y la suma sacerdotisa son la misma persona, con lo que el poder que ejerce sobre sus súbditos es absoluto. Otras ciudades en diversos momentos de la historia han tenido un gobierno de este tipo, pero los nobles suelen tratar de evitar esto con todas las fuerzas. Sólo en Kish se perpetúa esta situación.

Ni que decir tiene que todos estos gobernantes, tanto los Ensi como los sacerdotes, deben obediencia absoluta a Sargón. Sin excepción.

PUEBLOS Y ALDEAS

Aunque poco poblados y despreciables en comparación con las inmensas ciudades, el Imperio de Akkad está cubierto de numerosos asentamientos de muy pequeño tamaño. Son como gotas de rocío sobre un tapiz que hubiera sido dejado a la intemperie durante la noche; diminutos, preciosos y, sobre todo, efímeros.

Sin la protección que confieren las murallas y la fuerza de un ejército, estos pueblos tienen una esperanza de vida tremendamente corta. Pocos sobreviven más allá de unos pocos años, cayendo pasto de las bestias, los bandidos o la simple violencia de la naturaleza. Sólo unos pocos consiguen perdurar, y suele ser debido a que tienen importantes protectores o hay poderosos intereses en juego.

Así como es posible definir hasta cierto punto una serie de características que las ciudades tienen en común, no puede hacerse lo mismo con los pequeños asentamientos que nacen y mueren más allá de su sombra. Su origen, estructura y forma de subsistencia varían tanto que una clasificación exhaustiva sería imposible.

Algunos son campamentos militares, mantenidos por Sargón, un Ensi ambicioso o un comerciante de Assur que desea hacer segura una determinada ruta. Otros son cubiles de bandidos que buscan esconderse de sus perseguidores, prospecciones mineras que han encontrado un valioso yacimiento o expediciones arqueológicas patrocinadas por nobles Awilu aburridos deseosos de un poco de emoción en sus vidas.

Pero las aldeas más inquietantes suelen ser aquellas con un origen muy concreto: una masa de esclavos fugados que se reúnen para apoyarse unos a los otros y huir de las garras de sus antiguos amos. Este tipo de asentamientos son por lo general al mismo tiempo los más amables y los más suspicaces para con sus visitantes, en función de qué impresión se lleven los habitantes sobre el misterioso extranjero que acaba de aparecer ante sus puertas.

En lo que respecta al sistema de gobierno que se emplea en cada poblado, puede variar tanto como la naturaleza del propio lugar. Hay las mismas posibilidades de encontrar un pueblo en el que un pequeño grupo de Awilu gobierna sobre sus esclavos como si de nobles de una ciudad en miniatura se tratara, que un puesto comercial en el que las barreras entre razas y clases se rompen y un emprendedor Mushkenu dirige una organización criminal que usa Awilu como matones.

A pesar de todas las dificultades y su efímera naturaleza, estas comunidades siguen surgiendo una y otra vez, sin importar cuántas hayan sido destruidas anteriormente. Una de las principales razones de este fenómeno es que los pueblos pueden llegar a lugares donde las ciudades no, ya que no están atados a los ríos como en el caso de estas últimas. Al tener una población muy pequeña, en algunos casos contándose en pocas decenas de individuos, sus necesidades en lo que a comida y agua respecta son muy reducidas, fáciles de satisfacer. Un simple pozo o un humilde parche de tierra en el que el ganado pueda pastar suelen bastar para mantener a una aldea viva.

Además, el pequeño tamaño de los pueblos los hace no sólo fáciles de ocultar, sino también hasta

cierto punto móviles, si surgiera la necesidad. Ningún comerciante o viajero que se precie ignorará los pequeños asentamientos que pueda encontrarse en su camino. Intentará estar siempre al tanto de las novedades en este aspecto, sabiendo en todo momento qué comunidades siguen existiendo y qué servicios le pueden proporcionar. Así mismo, procurará visitar los enclaves más acogedores y evitar los más peligrosos.

Los pueblos y aldeas son la vanguardia de la civilización. Muchos habitantes de las enormes urbes ni siquiera saben que existen, pero son estos diminutos grupos de voluntades unidos con una causa común, sobreviviendo en un medio hostil, los que hacen posible muchas de las comodidades de las que disfruta el Imperio, proporcionando desde materias primas hasta seguridad.

LOS SHITEM

Los habitantes de las comunidades al margen de la civilización están acostumbrados a ser testigos de eventos que sorprenderían a quienes viven en lugares más acomodados. Pero incluso estos curtidos hombres, que experimentan con frecuencia realidades que dejarían a otros boquiabiertos, se estremecen ante un suceso en concreto: la llegada de un Shitem a su poblado.

Los Shitem, cuyo nombre significa “caminantes” en la antigua lengua de Sumer, son unos misteriosos hombres que llevan visitando los asentamientos más remotos desde hace incontables generaciones. Cuentan las leyendas que aparecieron antes que el Imperio, antes que el Diluvio, antes incluso que la primera ciudad. Son conocidos también entre los Uridimmu, que les llaman Metnezh, e incluso en la salvaje Cimmeria, donde reciben el nombre de Seirnoba.

Sus visitas, afortunadamente poco frecuentes, son justamente temidas, pues siempre se saldan de la misma manera. La aparición de un Shitem, envueltos en su característica capa, acercándose con paso tranquilo pero firme, acompañado del rítmico vaivén de sus largos bastones, basta para que las mujeres abracen a sus hijos con fuerza.

Tratan en vano de ocultarles de la penetrante mirada del recién llegado, que no se marchará sin llevarse consigo a uno de los niños del pueblo.

A parte de esto, poco más saben los habitantes de Akkad sobre los Shitem. Alguna que otra vez, un viajero cuenta historias sobre cómo, a los lejos, le pareció ver a uno de los Caminantes enfrentarse a terribles monstruos, tan horribles como el peor demonio. Estos testimonios no hacen más que alimentar el mito de los Shitem, haciéndoles aun más temidos.

La auténtica verdad, que probablemente nadie que no sea un Caminante conozca, es que los Shitem pertenecen a una orden, más antigua que los propios Awilu, responsable de una misión muy concreta: proteger Kishar de la influencia del Dih. Esta palabra Sumeria, que podría traducirse como “caos” o “confusión”, pertenece a una mitología ya perdida, que no tiene correspondencia alguna con los cultos a los Anunnaki o los Igigu.

Herederos de un saber ancestral, los Shitem libran una guerra despiadada, que no tiene visos de acabar jamás. Sin un lugar al que llamar hogar salvo el propio Kishar, estos sabios guerreros protegen a aquellos que les odian y les temen, sin esperar una palabra de agradecimiento. Su misión importa más que cualquier otra cosa, y no se inmiscuyen en otros asuntos a no ser que afecten directamente a sus intereses.

Los Shitem operan siempre en solitario. Cada uno tiene asignada una parcela de tierra, más grande o más pequeña según cómo de fuerte sea la influencia del Dih en ella, de la que se responsabilizan y defenderán con la vida. No hay ninguna jerarquía ni estructura de mando entre los Caminantes, y cada uno de ellos sólo conoce a los Shitem responsables de las tierras que lindan con la suya propia, con los que se reúne cada cierto tiempo.

Cuando algún Shitem cae, ya sea luchando contra uno de sus enemigos o ante el inevitable peso de los años, aquellos de entre sus compañeros que lo conocían lo saben instantáneamente. En ese momento, uno de ellos experimenta un trance y ve en sueños quién sustituirá al guerrero fallecido.

Armado con esta información, el Caminante sigue sus instintos y viaja hasta dónde se encuentra el futuro Shitem, que prácticamente siempre es un niño criado en un lugar alejado de la civilización. A este encuentro seguirán años de entrenamiento, en el que el Shitem y su aprendiz viajarán juntos, aprendiendo este último los secretos de la orden, sus responsabilidades y las místicas habilidades que les permitirán enfrentarse a sus enemigos.

Una vez el niño haya crecido y esté preparado, tejerá una capa y confeccionará un bastón. Ambos simbolizarán que se ha convertido en un Caminante de pleno derecho. De ese día en adelante protegerá el territorio que le correspondía a su predecesor.

Aunque en los tiempos del país de Sumer todos los Shitem eran Awilu, hoy en día no ocurre lo mismo. No es inaudito que aparezca, por ejemplo, un Caminante Mushkenu en un campamento de Uridimmu y decida llevarse a uno de sus niños.

Un hecho especialmente inquietante es que los Caminantes se muestran cada vez con más frecuencia. Hay quién dice que incluso les ha visto cerca de una ciudad.

EL DÍA A DÍA

La vida de un habitante de Akkad puede ser increíblemente cómoda o una tortura constante, estar rodeada de lujos o cubierta de miserias, todo depende de si se está hablando de uno de los poderosos patriarcas Awilu de una casa noble o de un Mushkenu condenado a la esclavitud. Sin embargo, a pesar de la enorme diferencia entre sus clases sociales, ambos viven en el mismo Imperio y sus vidas están indisolublemente unidas.

Para entender a los Akkadios es preciso comprender cómo viven, su día a día.

LAS DOS LENGUAS

El Imperio tiene como única lengua oficial el Akkadio, conocida también como la lengua nueva, y hablada por absolutamente todos sus ciudadanos,

además de numerosos extranjeros. Es la lengua del comercio, la administración y la cultura, el habla de la nación más poderosa de Kishar y, por ello, de conocimiento obligado para cualquiera que desee relacionarse con el Imperio. Es muy raro que un intercambio o pacto entre naciones se lleve a cabo en otro idioma, incluso aunque ninguno de los participantes proceda de Akkad.

Sin embargo, el Akkadio no es la primera lengua que se habló en Kishar, ni siquiera la primera que hablaron los Awilu. Más antiguo que el Akkadio es el Sumerio, el idioma del país de Sumer, que ha pasado a la historia bajo el nombre de lengua antigua. Era hablado por los propios Anunnaki y los Awilu lo aprendieron de uno de ellos: Nabu, el patrón de la sabiduría y de los escribas.

Al principio los Awilu sólo conocían el Sumerio pero, con el tiempo, surgió el Akkadio, cuyo origen exacto se desconoce, y ambos convivieron durante muchos siglos. El Sumerio era considerado el idioma de los dioses, de la cultura y de los sacerdotes; mientras que el Akkadio, más sencillo, era el empleado para la vida diaria.

Esta situación acabó cuando Sargón unió a las ciudades del antiguo país de Sumer, formando el Imperio de Akkad, que tomó su nombre del idioma que desde entonces sería el oficial para todos los ciudadanos. El Emperador no quería saber nada de una lengua que venía de los dioses a los que tanto odiaba, y decretó que los Awilu hablarían a partir de entonces únicamente el Akkadio, el idioma que podían considerar auténticamente suyo.

LOS NOMBRES DE LOS IDIOMAS

La palabra Akkad no tiene ningún significado en la lengua Akkadia, aunque paradójicamente sí que lo tiene en la Sumeria. En ésta el término exacto es Agade, y significa “corona de fuego”. Por otra parte, Sumer no es más que una palabra Akkadia, ya que el auténtico nombre del idioma entregado por los dioses es el Eme-gir, la “lengua nativa”.

Aunque algunas de las palabras del Akkadio pueden trazarse hasta un origen Sumerio, la mayoría de los vocablos del primer idioma son radicalmente distintos a los del último. Lo mismo ocurre con su estructura gramatical y las formas verbales; hay pocos puntos en común entre ambas lenguas.

Hoy en día, aunque muchos nombres propios hacen referencia al Sumerio, esta lengua ha sido erradicada casi por completo. Los escribas originales, que no estaban dispuestos a obedecer a Sargón huyeron a Babilonia con ella. Es muy probable que en el interior de la ciudad subterránea aún se hable la lengua antigua, pero pueden contarse con los dedos de una mano a aquellos en el Imperio que serían capaces de construir una simple frase en Sumerio. Y probablemente todos ellos sean nativos de la ciudad de Assur.

El Sumerio está, a efectos prácticos, perdido.

EL ARTE DE LA ESCRITURA

Uno de los mitos más conocidos por los Akkadios es el del conflicto entre las ciudades de Uruk y Aratta, que narra las guerras constantes que se producían entre ellas y el profundo odio que se profesaban sus legendarios gobernantes.

En esta historia, que data de no mucho después del Diluvio, llegó un punto en el que ambas ciudades, agotados sus efectivos tras una guerra constante, no pudieron mantener por más tiempo una guerra en la que ninguna de las dos parecía poder alzarse con la victoria. Pero esta situación, lejos de calmar los ánimos de los dos Ensi, que no hallaban forma de apartar de sus mentes la animosidad que sentían el uno por el otro, les hizo buscar nuevas formas de ponerse a prueba y demostrar que cada uno de ellos era superior a su rival.

El relato no dice cuál de los dos fue el primero, pero pronto ambos reyes comenzaron a enviar, por turnos, mensajeros a la corte de su oponente. Estos enviados habían memorizado un acertijo, que sólo tenía una respuesta posible, que el Ensi al que visitaban debía de adivinar para demostrar que no era inferior en ingenio. Este intercambio continuó durante años, con acertijos cada vez más largos y complejos. La

sabiduría de los dos reyes parecía manar de un pozo infinito, pues ninguno de los dos fracasó en las pruebas intelectuales a las que fueron sometidos. Pero, por desgracia, no podía decirse lo mismo de los mensajeros, que llegó un momento en el que fueron incapaces de recordar los complejos argumentos que tenían que exponer en la corte de la ciudad rival.

Esto, sin embargo, no detuvo a los belicosos reyes. Uno de ellos, la leyenda no dice cual, ideó la manera de plasmar en unas tablillas hechas a partir de barro, mediante una serie de símbolos, lo que el pobre enviado tenía que decir a su oponente. De esta manera, había sido inventada la escritura.

Sobre quién fue el vencedor último de este particular desafío, la historia cambia según quién la cuente. Lo que es seguro es que el perdedor no decidió detener sus ataques, ya que ambas ciudades permanecieron en guerra muchos años más.

El poder de la palabra escrita

Sea cierta o no esta leyenda, los Awilu están muy orgullosos de haber inventado la escritura. Consideran, no sin razón, que es la más importante de las disciplinas a las que puede dedicarse un hombre. La palabra escrita da mucho poder al que la domina, el poder para cambiar el pasado, el presente y, especialmente, el futuro:

Por esta razón, la capacidad para leer o escribir está penada con la muerte en todo aquel que no sea un Awilu. Y la pena para los que enseñan este arte a quien no deben es aun más grave: una intensa tortura seguida por la muerte en una ardiente pira, que hace que el alma del ejecutado ascienda a las estrellas en vez de avanzar hasta el Irkalla.

Sin embargo, con el paso del tiempo esta ley se ha ido volviendo más y más laxa. Los Awilu buscaron excusas para poder descargarse, en la medida de lo posible, de las pesadas responsabilidades que representa el trabajo de escriba; enseñaron a los Mushkenu sólo unos pocos símbolos, los estrictamente necesarios para la labor concreta que tenían que desempeñar, o cortaron las manos a aquellos esclavos a los que tenían que educar



por completo en el arte, para que así pudieran leer pero no escribir. Actualmente, un esclavo que pudiera leer y escribir sería igualmente castigado con la muerte, pero es poco probable que su amo sufriera algo más que una simple reprimenda.

En lo que respecta a la educación de los Awilu, se da el caso opuesto. Prácticamente todos los nobles saben leer y escribir, si no todos los símbolos, sí al menos los más importantes. Es una habilidad muy importante y un signo de prestigio al que no pueden permitirse renunciar. Por otra parte, resulta fácil perderla si no se ejercita, por lo que habitualmente los menos entregados acaban olvidando incluso los rudimentos más básicos.

El proceso de la escritura en sí se realiza sobre unas pequeñas tablas cuadradas o rectangulares de barro, cuyo tamaño oscila entre poco más que un dedo y el pecho de un hombre adulto. Sobre ellas se escribe con un punzón de caña cuando aún se están secando, lo que hace difícil modificar una tablilla ya terminada, especialmente si ha sido cocida en un horno. En Akkad no se conoce el papel.

Los símbolos grabados son llamados cuneiformes, por la característica cuña que forma la caña al hundirse, y cada uno de ellos representa un sonido, conjunto de sonidos o una estructura gramatical propios del Akkadio. Unos pocos de estos símbolos representan ideas, habitualmente muy sencillas, por sí mismos, pero son los menos. Los eruditos afirman que en la auténtica forma escrita del Sumerio cada carácter representaba una única idea, y que debido a este hecho los propios símbolos contenían poder en sí mismos. El poder de aquel concepto que materializaban.

Administración, literatura y secretos

Los usos de la escritura son muy variados y es, sin duda, uno de las herramientas básicas que permite a los Awilu mantener su posición dominante.

El más inmediato es, como podría esperarse, la administración. Sería imposible para nadie, ni siquiera el esclavo más entregado, llevar la cuenta de tan siquiera uno de los ámbitos necesarios para el gobierno de una gran ciudad. Y lo mismo podría extenderse a la gestión de una familia o de una iniciativa comercial. La aburrida realidad es que la gran mayoría de los textos contienen resoluciones legales, cuentas de impuestos o enumeraciones de bienes.

Pero esto no quiere decir que no se le den otros usos a la escritura, desde los más artísticos, como la creación de cuentos y poemas (especialmente populares son los de temas eróticos o satíricos), hasta los más serios, como la redacción de oraciones a los dioses y el envío de misivas a aliados o enemigos.

De hecho, la necesidad de enviar mensajes secretos, incluso para el propio mensajero, propició la invención del sobre: una delgada caja de barro hecha a medida de una tablilla en concreto, que se introduce en su interior antes de cerrarla y dejarla secar. Así, para poder acceder al mensaje almacenado en su interior es preciso romper el sobre, asegurando de esta manera que nadie ha leído el documento con anterioridad.

Pero si hay una disciplina que se beneficia enormemente de la escritura, ésa es la brujería. La complejidad y atención al detalle que requieren los conjuros hace del texto la mejor manera de transmitirlos, almacenarlos y enseñarlos.

MURALLAS Y EDIFICIOS

En toda ciudad-estado el Rey Brujo tiene dos responsabilidades cruciales, en las que no puede permitirse fracasar. Dos facetas que ha de encarnar si no quiere perder el poder que ostenta: el Ensi como constructor y el Ensi como dador de agua.

Para tener éxito en la primera de las dos, la del constructor, el Ensi debe asegurarse de que, ocurra lo que ocurra, las murallas, los templos y el resto de edificaciones públicas de su ciudad se encuentren siempre en perfecto estado.

Una ciudad sin murallas fuertes caerá presa de los invasores; sin templos bien mantenidos perderá el favor de los dioses, y sin edificios bien construidos será pasto de las fuerzas de la naturaleza.

El ladrillo y el junco

En Akkad, prácticamente todos los edificios, desde la más humilde choza hasta el más opulento palacio, están contruidos a partir del mismo material: el barro. Los ladrillos constituyen la unidad básica utilizada por los arquitectos y constructores del Imperio. Fabricados a partir de moldes con unas dimensiones bien determinadas, miden aproximadamente el brazo de un hombre de largo, la mitad de ancho y la cuarta parte de alto.

Estos ladrillos pueden dejarse secar al aire o hacerlo en un horno, siendo el segundo proceso el que produce bloques de más calidad, mucho más resistentes, que están habitualmente reservados para las viviendas de los nobles, los templos y, sobre todo, las siempre importantes murallas.

Para unir los ladrillos de barro se usa un cemento hecho a base de betún, con el que a veces también se recubre la pared del edificio una vez terminado, que posteriormente puede ser pintado si así se desea; las paredes de blanco, para proteger del sol, y las puertas de rojo, para hacer lo propio con los demonios.

Por otra parte, la ubicuidad del ladrillo trae consigo otras ventajas. Como material de construcción casi universal, puede aprovecharse incluso cuando el edificio para el que fue preparado haya dejado de existir, reutilizándolo para una nueva construcción.

Esto se da con especial frecuencia en los arrabales, donde los Mushkenu aprovechan los restos de casas abandonadas para construir sus propias viviendas. En algunos casos ni siquiera esperando a que los anteriores ocupantes las hayan desalojado.

Sin embargo, el barro con el que están hechos los ladrillos es sumamente vulnerable a la humedad que, aunque no suele ser elevada en la mayoría del Imperio, está especialmente presente en las ciudades y pueblos ubicados en las marismas del sur. En estos enclaves un edificio de barro resultaría impracticable, y en su lugar se recurre a juncos trenzados unos con otros para crear estructuras sólidas y recias superficies.

De hecho, incluso en los lugares más secos los tejados suelen estar contruidos de esta forma, llegando a emplearse juncos en lugar de la escasa madera para vigas y dinteles cuando no queda otro remedio.

Materiales superiores, como la piedra, son muy raros en el Imperio, y sólo los palacios más lujosos y los puestos de vigilancia más robustos son contruidos usando este material. Aunque a la mayoría de Reyes Brujos les encantaría poder disponer de una muralla de piedra rodeando su ciudad, ahorrándose así muchos problemas de mantenimiento, ésta suele ser una idea impracticable.

La vivienda

En Akkad el calor es un problema constante, por lo que las casas están diseñadas para reducirlo en la medida de lo posible.

La mayoría de las viviendas, que suelen tener uno o dos pisos, incluso las de los nobles, cuentan con pocas ventanas y gruesas paredes para así impedir el paso de los abrasadores rayos del sol. Las aberturas más grandes en sus paredes son las puertas, planeadas de tal manera que los vientos dominantes entren a través de ellas, refrescando el interior y haciendo relativamente fácil soportar los meses más calurosos del año.

Tan terribles pueden ser las temperaturas en algunos momentos que por lo común la gente pasa las noches en los tejados, siempre horizontales y habilitados como un piso más. No han de temer lluvias, y la suave brisa tiende a fomentar un descanso agradable. Aunque los más sensibles prefieren dormir a cubierto, lejos del brillo de las estrellas.

FIGURAS FUNDACIONALES

Construir un edificio no consiste sólo en disponer un ladrillo encima del otro hasta terminarlo, es mucho más. Es una muestra del poder del ser humano para doblegar la naturaleza a su voluntad; alzando una estructura a partir de ella, obligándola a servir a sus designios y volviéndola contra sí misma.

Llevar a cabo un acto así implica ciertas represalias, por lo que se necesita proteger la nueva construcción y los que en ella habitarán de los males que les pudieran acechar. Todas las edificaciones erigidas en Akkad empiezan siempre de la misma manera: con una pequeña escultura, llamada figura fundacional (Suru-apsasu en Akkadio), siendo enterrada entre sus cimientos.

Esta figura es de suma importancia, pues de ella depende el futuro del edificio, tanto durante su construcción como durante el resto del tiempo que permanezca en pie. Una figura fundacional esculpida y colocada correctamente atraerá la buena suerte y la prosperidad, mientras que lo contrario, una versión maldita de estos objetos, será fuente de desgracias, muerte y horror.

A nadie extrañará, por tanto, que las primeras fases de la construcción de una nueva vivienda se presenten siempre como las más tensas, disponiéndose en algunos casos guardias y mercenarios para proteger la parcela. Siempre hay algún enemigo que puede desear aprovechar este momento para vengarse de una afrenta o dar rienda suelta a su odio.

Las consecuencias de usar una figura fundacional corrupta en las murallas de una ciudad, el palacio de su Ensi o el Ziggurat del dios patrón serían casi inimaginables.

A soportar el calor también ayuda la presencia de pequeños jardines interiores y agradables soportales, que ofrecen un lugar en el que refrescarse y sentarse tranquilamente, apartados del bullicio de las calles y el ardiente fuego del astro rey. Desafortunadamente para los esclavos, es prácticamente imposible ver estructuras así, que usan de forma muy poco eficiente el espacio, fuera de los barrios nobles.

La decoración interior de las casas varía enormemente en función de la riqueza de su dueño, y lo mismo puede estar compuesta de una multitud de hermosos tapices, alfombras y cojines, o hacer gala de una absoluta austeridad, teniendo como único mueble una vasija en uno de los rincones.

Entre los lujos más típicos se cuentan los duros arcones de madera, protegidos con fuertes cerraduras de bronce, en los que los nobles suelen guardar sus posesiones más preciadas. Los esclavos, como es lógico, no se preocupan de estas cosas, ya que no tienen nada que proteger más allá de sus herramientas.

Las sillas y las camas son habituales entre las clases altas, y completamente inexistentes fuera de estos círculos, donde son sustituidas por sencillas estereras o el duro suelo. Con todo, las sillas carecen de respaldo o se parecen más a divanes, y las mesas como superficies sobre la que llevar a cabo alguna actividad son casi inexistentes, ya que son utilizadas habitualmente para exhibir la comida o como soportes para objetos.

Una de las pocas excepciones a esta regla son los bancos para escribas, pero la mayoría de las profesiones que requieren trabajo físico se llevan a cabo de pie o directamente sobre el suelo.

LA AGRICULTURA Y LOS CANALES

La otra gran responsabilidad de un Rey Brujo, además de la construcción, es traer el agua a su pueblo, dado que una ciudad sin agua está tan condenada como una sin murallas o que carezca del favor de su deidad. El Idigna y el Buranum

han de ser domados, y sus dones aprovechados correctamente si una urbe quiere sobrevivir.

Y la forma de hacer esto es a través de los canales. En Akkad la lluvia es casi inexistente, y la única forma de regar los campos es mediante esta elaborada red de surcos, que envuelve las extensas tierras de cultivo que rodean las ciudades del Imperio. Forman una compleja maraña de arterias que permiten al vital líquido regar las semillas que alimentarán a los hombres.

Su trazado y correcto mantenimiento representa, como ya se ha dicho, una de las tareas más importantes, si no la que más, de un gobernante. También son una precisa obra de ingeniería, planeados al detalle para no desperdiciar ni una gota de agua; cuidadosamente optimizados y con un trazado casi perfecto, constantemente actualizado para tener en cuenta los sutiles cambios de curso del río o la diferencia en caudal con el año anterior.

Hasta tal punto llega la habilidad de los Awilu en lo que a la creación de canales respecta que han diseñado complejas estructuras que elevan el agua para llevarla a los palacios de algunos afortunados Reyes Brujos. Más al norte, en las zonas más agrestes, existen incluso canales subterráneos, que atraviesan las colinas y los límites de las montañas, trayendo con ellos fresca agua directamente de las cumbres.

Pero, como todo en la vida de los Akkadios, no basta con el trabajo y la planificación, también es necesario pagar el debido tributo a los espíritus de los ríos. Cuando se acerca el momento de la crecida numerosas ofrendas son entregadas a los dioses, y una gran variedad de talismanes se distribuyen a lo largo del cauce del río más cercano a cada ciudad. Con ello se busca propiciar una buena crecida y evitar desgracias.

Se rumorea que una vez un Ensi intentó acabar con una ciudad rival saboteando su entrega de ofrendas y retirando los talismanes que habían dispuesto. Por supuesto, esto no pueden ser más que habladurías, ya que ningún Rey Brujo, por malvado que fuera, se atrevería a violentar a los dos grandes de esta manera.

Cultivos

El cultivo más habitual en Akkad es la cebada, seguido de otros cereales algo menos abundantes como el trigo, el farro y el sésamo. También se cultivan con frecuencia árboles frutales de todos los tipos, como el manzano, el peral, la higuera, el melocotonero o el granado. Pero la reina entre ellos es, sin lugar a dudas, la palmera datilera. Este árbol cumple además una función adicional, ya que también se emplea para dar sombra a las plantaciones de cereales, protegiéndolos del furioso brillo del sol y mejorando su calidad.

Menos frecuentes, pero no por ello menos apreciadas, son las uvas, con las que se confecciona un vino que los Awilu adoran. Se entregan con fruición a su consumo, quizá intentando así distinguirse de las masas de Mushkenu, que sólo pueden permitirse la cerveza para calmar su sed.

Como cabría esperar, todo el trabajo manual relacionado con la agricultura lo llevan a cabo los esclavos, que trabajan incansablemente, de sol a sol. Luchan continuamente por arrancar de la tierra lo suficiente para poder sobrevivir una estación más, sabiendo perfectamente que, si no hay alimento para todos este año, no serán los nobles los que se queden en ayunas.

Para asistirles en esta tarea cuentan con la inestimable ayuda de la azada (“epinnu” en Akkadio), un regalo de Daguna a los hombres, y las técnicas que los Awilu desarrollaron cuando aún trabajaban la tierra. Conocen el barbecho y la necesidad de dejar descansar el campo entre cosechas, así como unos humildes rituales con los que intentan mantener alejadas las grandes amenazas que, de manifestarse, podrían acabar con su esfuerzo de un plumazo: las tormentas de arena, las plagas o el rechazo del propio suelo, que tras varias generaciones sirviendo al hombre puede de la noche a la mañana llenarse de sal y tornarse estéril.

LOS ANIMALES

La correcta marcha del Imperio está intrínsecamente ligada a los animales domésticos, y sin ellos la vida tal y como se conoce sería imposible. Los habitantes de Akkad han plegado a su voluntad muchos tipos

de bestias, obteniendo de su explotación tanto materias primas como alimento.

Posiblemente las reses más numerosas sean las ovejas y las cabras, formando enormes rebaños que se alimentan de los pastos que pueden encontrarse cerca de los ríos o de algunos oasis. La trashumancia es un trabajo mucho más peligroso de lo que parece, pues a menudo caen presa de depredadores, incursos o ladrones. Un buen pastor suele tener también grandes dotes como guerrero.

Pero también se han domesticado otros animales. En corrales y granjas cerca de las ciudades pueden encontrarse los poco comunes cerdos y una gran variedad de aves. Éstas son criadas con muy diversos fines, como la obtención de carne en el caso de las avestruces o de huevos en el de las gallinas. Quizá el empleo más original es el de los gansos, que se utilizan como protección. Son aves violentas y territoriales, que además cuentan con un poderoso graznido capaz de despertar a cualquiera de un profundo sueño en cuestión de instantes.

Todos ellos son vigilados por el perro, el compañero más fiel del hombre, que ha estado a su lado desde tiempos inmemoriales. Menos de fiar es el gato, apreciado por las mujeres y los estudiosos de lo arcano, pues se dice que estas bestias indómitas tienen capacidad para comunicarse con los Utukku, los demonios, y ver en el interior del alma humana. Los animales también proporcionan la fuerza física necesaria para el transporte de las vitales mercancías que llegan a cada rincón del Imperio. Los más comunes son el buey y el omnipresente onagro, una raza de asnos salvajes que tiran tanto de carros como de embarcaciones para arrastrarlas río arriba. Sin embargo, para esta última tarea a veces se emplea a los poderosos elefantes, los únicos capaces de remontar las fuertes corrientes del Idigna cargando con los barcos más pesados.

Pero en lo que respecta al transporte de personas, ninguna criatura resulta tan efectiva como el caballo. El correo oficial del Emperador depende de su velocidad, y sólo los dromedarios de los Uridimmu pueden comparárseles. Desgraciadamente, los caballos son animales caros, que han sido

domesticados hace relativamente poco tiempo. Pocos fuera del ejército poseen uno.

Aunque esta rareza no hace a los corceles especialmente deseables para los nobles, que prefieren otro método de transporte más lento pero también más cómodo: el palanquín. Movido por mano de obra esclava, su altura y cómodo habitáculo les hace sentirse superiores a los demás, especialmente a los Mushkenu, que normalmente se erguirían por encima de sus cabezas.

Plagas

Pero no todos los animales que habitan cerca de la civilización traen beneficios al hombre. Muchos hacen su hogar en ciudades y campos de cultivo en contra de la voluntad de sus propietarios, y no ocasionan más que problemas. Tienen tendencia a reproducirse con rapidez y atraer enfermedades, suciedad y problemas. En los casos más extremos incluso pueden provocar hambrunas al acabar con las reservas de alimentos u ocasionar incontrolables epidemias.

Estas criaturas se hallan en tal variedad que resulta imposible enumerarlas a todas, pero entre las más comunes se encuentran los ratones, las langostas, los gusanos y los insectos.

Bestias salvajes

Aunque los Avilu se vanaglorian de ser los amos del mundo y ejercer su dominio tanto sobre la tierra como las criaturas que la habitan, la realidad dista mucho de esa afirmación. Puede que dentro de sus ciudades los hombres se encuentren seguros y confiados, pero más allá de los muros les acechan numerosos peligros. El más común, y no por ello el menos importante, son los animales salvajes.

Kishar, a pesar de estar formado en su mayor parte por una tierra agreste y violenta, está plagada de criaturas que logran sobrevivir y prosperar. Algunas lo logran gracias a su pequeño tamaño o a su facultad para pasar desapercibidas, como los roedores,



las alimañas y las culebras. Otras sobrevuelan los peligros que acechan en la superficie, alimentándose de la carroña, como los buitres, o de pequeños animales, como los halcones.

Pero la auténtica preocupación de los habitantes de Akkad no son estos animales, que suelen dejar a los hombres en paz, sino otras bestias, más poderosas o agresivas.

Ciertos animales, como los elefantes o los onagros, no buscan activamente atacar a seres humanos, pero a menudo sus intereses chocan con los de la civilización, intencionadamente o por accidente. Y su carácter relativamente afable no impide que, una vez provocados, resulten ser oponentes terribles. Además, algunas de estas bestias son especialmente territoriales, como el hipopótamo, y atacarán a cualquiera que se les acerque.

Aunque otro tipo de animales, los depredadores, constituyen el verdadero peligro para cualquiera que ose salir de una ciudad sin estar bien preparado. Se encuentran en todos los climas y en todas las formas imaginables; desde cocodrilos hasta águilas, pasando por lobos, chacales o serpientes. Sin olvidar a los cazadores más característicos de Kishar: los grandes felinos. Leones, guepardos y leopardos pueden valer como ejemplos de estos depredadores, pero corren rumores sobre parientes del gato aun más terribles,

con enormes dientes alargados como espadas surgiendo de sus bocas en una horrible mueca.

No es de extrañar que los nobles Awilu organicen con frecuencia cacerías, tanto por el placer de medirse con estas terroríficas fieras como por la necesidad de librar a esclavos y mercaderes de sus depredaciones.

GASTRONOMÍA

Con tan inmensa diversidad de flora y fauna, la dieta en Akkad se presenta igualmente variada. O al menos así es para los que pueden permitírselo; mientras que los esclavos se limitan a la humilde hogaza de pan y la sopa de verduras, los Awilu se entregan a una delicada gastronomía, que puede alcanzar en refinamiento y elaboración altísimas cotas.

El elemento básico es, al igual que en el caso de los pobres, el pan. Pero, a diferencia de estos últimos, los nobles disfrutaban de una gran cantidad de recetas del mismo: con semillas de sésamo, impregnado de leche, perfumado con la esencia de flores, en forma de tortas o de deliciosos pasteles, y relleno de frutas, ajo, cebolla o pequeños trozos de carne.

Esta carne puede ser de cordero o cabrito, que es lo más usual, o de piezas más exquisitas, bien sean presas obtenidas mediante la caza, como ciervos o aves salvajes, o criadas domésticamente, como cerdos o gansos. Estos deliciosos bocados también son preparados de otras maneras, especialmente al horno y acompañados de verduras, pero también como embutidos, usando las tripas de los propios animales para contener la carne en su interior.

Pero no es la carne el único alimento que el Mushkenu envidia de sus señores; el pescado de río es considerado uno de los más exquisitos manjares cuando se prepara correctamente. Pese a todo, no son el único regalo de las aguas que los Akkadios devoran, pues también aprecian enormemente los crustáceos y las langostas, especialmente en salmuera.

Cuando no son consumidos, tanto la carne como el pescado se almacenan para usarlos en el futuro, la primera en salazón y el segundo en aceite. Es común entre los viajeros llevar trozos de carne

conservados en sal y envueltos en hojas, ya que pueden aguantar mucho tiempo sin estropearse.

Y, por supuesto, no pueden ignorarse los huevos, la leche y el queso, que forman una parte irremplazable de la alimentación en Akkad, especialmente el último, del que hay cientos de variedades. El queso es uno de los orgullos del Imperio.

Aunque aquí no acaba todo. Legumbres, verduras, frutas e incluso pequeñas criaturas como las langostas o los escorpiones forman parte del extenso recetario del que hacen gala miles de años de evolución culinaria. Y, por si esto fuera poco, existen multitud de especias para aderezar el sabor de las comidas y satisfacer incluso al paladar más inquieto; comino, cilantro, menta, mostaza, hinojo, mastuerzo, azafrán y tomillo son sólo unos pocos ejemplos.

Si algo se puede decir de la cocina Akkadia es que es intensamente aromática.

Cerveza

En lo que respecta a la bebida, la más consumida, con mucha diferencia, es la cerveza. Aunque a los Awilu les gusta distinguirse bebiendo vino, que por su rareza está fuera del alcance de la plebe, en realidad disfrutaban de la cerveza como los que más.

El shikaru, que es su nombre en Akkadio, existe en numerosas formas y grados de calidad, que se mide en función de con cuánta agua haya sido diluido. Normalmente se comparte, con una gran cantidad de comensales bebiendo del mismo vaso pero, eso sí, utilizando una pajita hecha a partir de caña.

Pero no por escrúpulos o higiene, sino para evitar los grumos que tienden a acumularse en la superficie del líquido.

Existen dos variedades principales de cerveza en función de si van destinadas a hombres o a mujeres. La kurunnu, más dulce y de menor concentración de alcohol, es consumida tanto por féminas como por niños. Por otra parte, la ulusino, una variedad negra, sólo es digna de los hombres más fuertes, que hayan entrado en combate al menos una vez en sus vidas.

Elemento imprescindible de hogares, tabernas, palacios y burdeles, la cerveza es una de las más antiguas compañeras del hombre. Ninkasi, la deidad patrona de la cerveza, es probablemente la Igigu con más fieles en todo el Imperio.

Modales

Lógicamente, los modales brillan por su ausencia en los hogares de los esclavos, que muchas veces no tienen siquiera recipientes de los que comer más que el propio cuenco en el que los alimentos fueron preparados. Sin embargo, en los hogares Awilu el protocolo a la hora de comer es un tema muy serio, lleno de normas cuya infracción puede tener terribles repercusiones.

El orden en el que los alimentos son consumidos, quién tiene derecho a probar en primer lugar qué plato y las reacciones tras la ingesta son observadas minuciosamente.

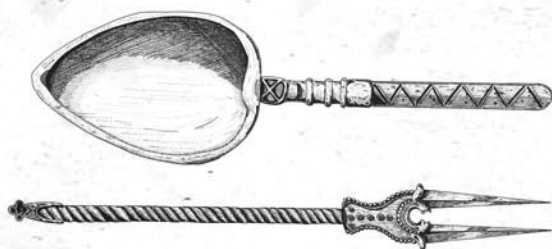
Nadie quiere ser sorprendido en un error, pues de ser así traería la vergüenza a su familia.

En realidad todos estos procedimientos, disfrazados como protocolo, no son más que formas de protegerse contra los venenos, que están tan presentes en los banquetes Awilu como el pan o la cerveza.

Por otra parte, el uso de cubiertos es poco frecuente, aunque éstos existen. La mayoría de los alimentos se toman con las manos, tras haber sido cortados por un siervo, pero a veces la cortesía exige el uso de pequeños tenedores de dos púas para atacar carne aún sangrienta, o de cortas cucharas para ingerir sopas sin tener que llevarse el plato a la boca, como hacen los Mushkenu.

ARTES Y ARTESANÍA

Los Awilu son seres muy entregados a sus aficiones. Debido a la enorme cantidad de tiempo libre de que disponen, así como de su desmedido gusto por lo estético, muchos nobles practican al menos algún tipo de artesanía. Aunque para ellos no representa más que un pasatiempo, su trabajo está avalado por el legado de generaciones de artesanos, sobre cuyos hombros se yerguen.



Existen una inmensa cantidad de disciplinas, algunas de naturaleza más práctica y otras que simplemente tienen como objetivo elevar el alma del que las contempla. Estas últimas son, por su superior prestigio, las más populares entre los educados señores. De entre ellas destacan especialmente la pintura y la escultura, ambas practicadas siempre sobre muros o fuertes piedras, en los que plasman con fuerza e intensidad las imágenes que habitan en la imaginación del artista.

Aunque también hay quien encuentra el modo de expresar sus emociones a través de formas más humildes, como la cordelería, la alfarería, la carpintería o el tejido de telas y tapices. Los resultados suelen ser, si no más bellos, al menos sí más útiles. Y resulta innegable que el ser humano siente cierta satisfacción al construir algo con sus propias manos.

Pero, como es lógico, la pequeña producción que generan unos pocos Awilu interesados por un arte en concreto no basta para satisfacer las necesidades de todo el Imperio. Por ello, es normal que la gran mayoría de artículos no sean

EL BARRO

El barro es, con diferencia, el material más abundante en Akkad; arena del suelo y agua de los ríos es todo lo que se necesita para producirlo. Así, es natural que la gran mayoría de objetos de uso cotidiano, desde recipientes hasta utensilios, pasando por tablas para escritura e incluso muebles, estén hechos de este material. Incluso los propios edificios están confeccionados a partir de este regalo que los ríos otorgan.

confeccionados por nobles que se entretienen en sus ratos de ocio, sino por esclavos que trabajan hasta la extenuación.

Esto, sin embargo, no quiere decir que los objetos así creados adolezcan de una inferior calidad. Más bien todo lo contrario; pocos Awilu pueden igualar la habilidad de un Mushkenu seleccionado especialmente por su maña y que ha dedicado su vida por completo a una única disciplina.

Entre los artesanos no existe ningún tipo de organización formal o gremio. Los Awilu que sienten inclinaciones artísticas trabajan por su cuenta, sin asociarse. Y, si bien es cierto que la gran mayoría de esclavos aprenden la disciplina que sus padres conocían, esto se debe únicamente a que facilita mucho la organización del trabajo a sus amos.

Lo cual no impide, claro está, que un emprendedor inteligente preste atención a las habilidades de los esclavos de sus vecinos, adquiriendo aquellos que se muestren más interesantes para el tipo de negocio que tiene en mente. Normalmente consiguiendo además un buen precio, pues muchas veces un amo no se da cuenta de los diamantes en bruto que tiene a su servicio.

Cuidando la apariencia

Si hay un tipo de productos que tienen siempre una demanda excepcional, éstos son los relacionados con el cuidado del aspecto físico. La mayoría de los Awilu están muy preocupados por su apariencia y el qué dirán los que le rodean, cuando no son directamente superficiales.

Teniendo esto en cuenta, no es sorprendente que la profesión de sastre esté tremendamente valorada. Aunque la mayoría de las prendas suelen girar en torno a los diseños básicos de la túnica (cubriendo un solo hombro en el caso del hombre, y dos en el de la mujer) y la falda, la variedad que pueden alcanzar los trajes sin salirse de estas premisas es fascinante.

Jugando con el color, la textura y el vuelo de la ropa se hacen milagros, como bien saben los grandes

maestros. Y si se abandonan los tradicionales lino y lana en favor de materiales exóticos como la seda y el algodón, las posibilidades son infinitas.

Sin embargo, no solo de la ropa tiene que preocuparse un noble que quiera vestir a la moda. Un corte de pelo y un maquillaje adecuados a la ocasión son indispensables. En el caso de los hombres, el poseer una barba bien trenzada y untada con aceite denota un señor que sabe cómo acicalarse, así como el suave perfume a flores delata a una mujer que cuida su presencia.

Hasta las sandalias con las que un Awilu se calza los pies revisten cierta importancia. Nada se deja al azar, y las modas cambian con más frecuencia que el viento. No es lo que eres, sino lo que pareces.

Por supuesto, los esclavos cubren sus sucios cuerpos con lo que pueden encontrar. Pero aun así, siempre que pueden intentan imitar a sus amos, vistiendo de la manera más digna dentro de sus posibilidades.

Herreros y orfebres

Mención especial merece el trabajo de los metales. Los maestros de la forja Akkadios, a pesar de no poder compararse con los inhumanos Fenicios, producen resultados de gran calidad, desde el arma más fuerte hasta el collar más delicado.

El material más trabajado es el bronce, una aleación de cobre y estaño bastante dura, ideal para la fabricación de herramientas y armaduras.

Esta mezcla puede combinarse con otros metales y sustancias que, desgraciadamente, suelen provocar graves males en los pobres herreros que tienen que trabajar con ellas. Pero es un pequeño precio a pagar por conseguir materiales más fuertes y flexibles. Es lógico que sea necesario despertar la ira de los espíritus del fuego y la piedra, además de que siempre son esclavos los que llevan a cabo los trabajos más peligrosos.

No iban a vivir mucho tiempo en cualquier caso.

Aún más duro que el bronce es el hierro, un material rarísimo y, por consiguiente, enormemente caro. Es un auténtico regalo de los dioses, pues la única forma de obtenerlo es a través de las rocas que caen del cielo, en esas noches especiales que los brujos esperan con ansia. Las veces en las que esto ocurre, una miríada de cazadores de fortuna se lanzan al desierto, peinandolo en busca del más pequeño fragmento de estas piedras.

Además, el forjado del hierro es una tarea harto compleja, que sólo los grandes maestros y los Fenicios pueden llevar a cabo. Pero la recompensa lo vale, pues incluso una pequeña daga de hierro es un premio digno de un rey. Fuerte pero a la vez ligera, mortal en manos de cualquier guerrero.

Pero no se busca siempre la dureza en los metales. A veces son el brillo o la belleza las facultades más valoradas, y es entonces cuando se recurre a otros materiales: el oro, la plata y electro. Habitualmente acompañados de otros elementos como marfil, rubíes, lapislázuli, cornalina y madreperla, son usados para crear joyas que adornan cuellos, orejas, muñecas y tobillos de aquellos que se los pueden permitir.

Puede que el bronce sirva para matar, pero aún más muertes ha ocasionado el oro.

Cilindrosellos

En el Imperio absolutamente todos los Awilu poseen un cilindrosello, o simplemente sellos, como son denominados habitualmente. Kunukku en Akkadio.

Como su propio nombre indica, tienen forma de cilindro, y tiene practicado a lo largo de su eje un agujero que lo atraviesa de lado a lado. Están hechos prácticamente siempre de piedra, y esta abertura se utiliza para pasar a través de ella una cuerda u otro tipo de cadena, que permite al dueño del sello llevarlo siempre colgado al cuello.

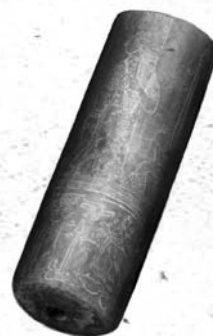
Esto se debe a que los sellos son un documento de identidad, que identifica de manera unívoca a un individuo y le permite dar su aprobación y firmar

contratos. Cada uno de estos objetos es distinto a todos los demás, ya que el dibujo que se halla tallado en él es único y prácticamente imposible de falsificar. Son lo más parecido que existe en Kishar a una firma.

Los sellos son muy pequeños, más que un dedo meñique, y la forma de usarlos consiste en hacerlos rodar sobre la tablilla que se desea marcar. Por esta razón los dibujos que se encuentran tallados sobre el lateral del cilindro tienen dos peculiaridades: son la imagen espejada de la que se desea imprimir al sellar, y están tallados a la inversa. Es decir, que las superficies más elevadas del cilindro son las que quedarían más hundidas en el dibujo original.

Los motivos que decoran estos objetos suelen representar algún evento del pasado remoto de la familia del Awilu, y quizá la figura de algún dios o héroe si el propietario es especialmente pío o afirma descender de algún antiguo gran señor. Una de las características más importantes de estos dibujos es la increíble precisión con la que están trazados, llegando en algunos casos a ser prácticamente imposible apreciar ciertos detalles a simple vista. Esto, combinado con el hecho de estar fabricados en piedra, hace de los sellos una forma de identificación excelente. Cada cilindrosello es único.

Debido al nivel de habilidad que requiere producir estas obras de arte y la importancia que tienen en la sociedad Awilu, hay dos castas especiales de esclavos dedicados a su fabricación y su identificación. En primer lugar se encuentran los purkullu, sin duda los artesanos más excepcionales de Akkad, entrenados desde niños en la confección de sellos. Pueden dedicar años a la creación de cada uno de ellos. Pero el destino más cruel le está reservado a los zamanu, que se encargan de atestiguar la autenticidad de un sello. Como muchos de sus detalles no pueden ser distinguidos mediante los ojos, a estos esclavos se les arrancan los globos oculares poco después de nacer y se



les prepara para usar su tacto con un único fin: la verificación de sellos.

Si un Awilu pierde su cilindrosello habrá perdido su identidad, y cualquiera que lo posea puede hacerse pasar por él. Tan serio es este problema que el robo de un sello es uno de los crímenes más graves de los que puede ser acusado alguien.

Cristal

El cristal es un material único, una maravilla de la naturaleza. Sin su pureza y su perfección la práctica de la alquimia sería inviable. Usado como elemento decorativo en joyas y alhajas desde tiempos muy antiguos, su verdadero valor fue descubierto mucho más tarde; el vidrio puede usarse para fabricar unos recipientes excelentes, de una calidad inigualable por ningún otro material.

A diferencia de la arcilla o la piedra, un contenedor de vidrio jamás corromperá con sus propias imperfecciones su preciada carga. Mezclas precisas de elementos exóticos antes eran

imposibles de mantener, ya que al poco el tiempo el delicado equilibrio de componentes necesarios para conservar su potencia se diluía con diminutos fragmentos del propio recipiente. Y no es ésta su única virtud, sino que además el cristal puede ser calentado a temperaturas increíbles sin perder su forma o sus propiedades.

Este conjunto abrió las puertas de avances en alquimia como nunca se había visto y, aunque se siguen usando recipientes de cristal para otras sustancias delicadas (como perfumes o venenos), es el arte de la transmutación la principal consumidora de este material. Como no podría ser de otra forma, dado el elevado coste que llega a alcanzar hasta el más pequeño objeto fabricado a partir de este portentoso material.

Y no es para menos, ya que sólo los más expertos entre los artesanos pueden producirlo, a pesar de que los ingredientes para obtenerlo no podían ser más fáciles de hallar: simplemente arena. Tan alto precio pueden alcanzar estos pequeños objetos que en algunos casos, y dependiendo de la calidad

ILUMINANDO LA NOCHE

La puesta de sol, más allá del gran desierto occidental, no significa que la vida en las ciudades de Akkad se detenga. O al menos no la de los nobles, que no tienen que preocuparse por levantarse pronto al día siguiente o descansar tras una dura jornada de trabajo.

La vida no se detiene, sino que se transforma. El alcohol corre incesantemente, animando celebraciones llenas de lujo, locura y pasión, que parecen no tener fin. Pero el vino únicamente precede o acompaña a otros placeres, desde el más mundano hasta el más inaudito; ningún ansia es imposible de satisfacer y ningún deseo está prohibido. A menudo estas orgías, porque no se les puede llamar de otra manera, se mezclan con la religión, el culto a los sombríos Igigu, los Dioses de las Estrellas que iluminan con su siniestra luz el cielo nocturno. En estos casos las fiestas pasan de ser simplemente obscenas a inimaginables.

Sin embargo, el firmamento por sí mismo no basta para iluminar estos encuentros o las solitarias calles, sólo frecuentadas por las patrullas que se encargan de que nadie interrumpa las celebraciones, o los asesinos y ladrones que intentan aprovecharlas. Para traer luz a la oscuridad de la noche los Awilu emplean pequeños candiles alimentados con aceite o recias antorchas ancladas a los muros.

Pero hay sitios en los que demasiada luz resultaría perjudicial, lugares en los que yacen cosas que deberían permanecer en la penumbra. Allí, braseros de bronce arrojan la trémula luz de unas brasas, lo mínimo imprescindible para a duras penas ver.

del producto, resultan más valiosos al peso que el propio oro.

En Akkad los artesanos del cristal pueden llegar a producir objetos relativamente grandes, pero es raro ver algo así. Además, también dominan el tintado del vidrio, y es poco común ver un objeto que no tenga al menos un ligero color. Ni que decir tiene que no se desperdicia este precioso material en objetos meramente utilitarios como ventanas.

Se dice que existen maravillas casi increíbles hechas de este material, como campanas capaces de emitir sonidos imposibles de reproducir o planchas en las que uno puede verse reflejado con aún más claridad que en las tranquilas aguas de un lago. Estos objetos, de existir, podrían venderse por auténticas fortunas. Aunque debe tenerse mucho cuidado con ellos; también se dice que el tañido de tales campanas puede volver loco a un hombre o la pulida superficie atrapar en su interior el alma de quien se vea reflejado en ellas.

MÚSICA

Tras la escritura, la actividad más apreciada entre los círculos más educados del Imperio es la música. Una melodía, compuesta con maestría y ejecutada con habilidad, puede tanto aligerar el alma de sus penas como sumirla en la más absoluta de las miserias. Y ambos son efectos que los Awilu desean controlar.

Para ellos la música no se compone simplemente de sonidos, sino de una energía tan fuerte y tan real como los demonios, la brujería o los sentimientos humanos. Una melodía puede acompañar casi cualquier aspecto de la vida; desde el canto de un esclavo que ameniza una cena, al éxtasis religioso producido por un coro de sacerdotisas, sin olvidar las severas marchas que acompañan a los soldados en tiempos de guerra.

El arpa y la lira reinan sobre todos los demás instrumentos, capaces de producir los sonidos más puros. Pero los Akkadios también emplean alargadas flautas y trompetas, así como tambores de grandes dimensiones o rítmicas castañuelas.

Todos ellos acompañados de danzas, simples o elaboradas, violentas o sensuales.

La música es una constante en Akkad, que incluso llega a formar parte de poderosos rituales. Ejemplos de esto son la Gran Piel de Toro, un enorme tambor que se toca en los eclipses de luna, o la Danza de las Campanas, un estimulante baile que incluye siete velos y unas pequeñas campanillas de dedo, a las que ningún hombre se puede resistir.

DEPORTES Y PASATIEMPOS

Uno de los grandes cambios que trajo consigo la creación de los Mushkenu y los Wardu fue el aumento del tiempo libre de los nobles. Algunos decidieron aprovechar esta recién descubierta libertad para aprender nuevas disciplinas, pero otros la invirtieron en pasatiempos más frívolos.

Juegos que antes eran minoritarios, o que no eran practicados con mucha frecuencia debido al poco tiempo de ocio que dejaba el trabajo diario, observaron un súbito incremento en popularidad. Juegos de tablero, como las Ocho Pirámides, que recibe su nombre de los ocho dados de cuatro caras que emplea, o el Ojo del León, que involucra habilidad estratégica y de engaño a partes iguales, comenzaron a ser una parte frecuente de las vidas de los nobles.

Y, lo que es más importante, empezaron a ser el origen de nuevas rivalidades y causar la pérdida de enormes fortunas.

También florecieron actividades más físicas. La más humilde, practicada por los niños, es el juego de la pelota, en el que se lanza ésta contra un grupo de figuras de arcilla, intentando derribarlas todas. Más intensas se presentan las competiciones de lucha, en las que a veces hay que lamentar heridos.

En lo que respecta a estas últimas, los Awilu descubrieron rápidamente que era más interesante observar la lucha desde fuera y apostar por su resultado que participar directamente en ella. Con el tiempo las competiciones acabaron

convirtiéndose en luchas de gladiadores, que tan populares son hoy en día. En tales eventos todo está permitido, muriendo a diario poderosos guerreros y extrañas bestias, la mayoría de los cuales participan en contra de su voluntad.

Aunque más de un acomodado noble ha participado en estas lizas, quizá buscando un poco de emoción en su vida. Estas pequeñas aventuras no suelen saldarse de forma positiva, al menos no para el noble, pero se sabe de algunos Awilu que han alcanzado gran fama de este modo. Después de todo, hay quien no puede vivir sin el riesgo.

EL EJÉRCITO

Temido y respetado en todo Kishar, el ejército del Imperio de Akkad no tiene parangón. No sólo el número de sus soldados es descomunal, sino que también sus técnicas de guerra no tienen igual en precisión e infalibilidad. Pero esta innegable superioridad es una necesidad, pues defender el Imperio es una misión realmente difícil. Mantener la seguridad de una extensión tan grande, tanto frente a agentes exteriores como rebeliones internas, es una tarea harto complicada.

LOS TRES EJÉRCITOS

Antes del ascenso de Sargón no existía en las ciudades-estado de Sumer un ejército profesional. Cada ciudad contaba con una leva de ciudadanos, cuya profesión no era la de militar, sino que trabajaban en el campo durante el tiempo en el que no estaban de campaña. Las guerras se libraban casi siempre durante el verano, el periodo del año en el que los cultivos no necesitaban ser atendidos. Sólo unos pocos Ensi particularmente belicosos, como los soberanos de Ur, mantenían una pequeña cantidad de soldados de carrera, que no podían verse más que como una guardia personal venida a más.

Aunque este sistema, junto a las propias murallas, bastaba para la defensa de una ciudad, no era apto para la conquista y el mantenimiento de un Imperio. O para la defensa contra el empuje imparable de uno. Una de las reformas más importantes que llevó a cabo Sargón fue la creación de un ejército

completamente profesional, que estaría disponible para ser movilizado durante todo el año. Esta idea fue hecha posible gracias a la existencia de los Mushkenu y los Wardu, que libraban a los Awilu no sólo del trabajo en los campos de cultivo, sino también de servir como soldados rasos.

El ejército Akkadio está formado en su mayoría por esclavos Mushkenu, con unos pocos Wardu que son empleados como tropas de choque. Los Awilu sirven como mandos y tropas de élite, aunque cada vez es más frecuente encontrarse con oficiales de bajo rango que son esclavos. Además de esto, Sargón también dictaminó que el ejército estaría dividido en tres bloques principales, que acabarían siendo conocidos popularmente como “los tres ejércitos”.

El más grande e importante de los tres es el Kishir Sharruti, los “hombres del Emperador”. La gran mayoría de los soldados se encuentra en este bloque, que incluye todos los tipos de tropa de las que consta el ejército imperial, desde la infantería hasta los carros, e incluyendo las divisiones especializadas en asedios. El Kishir Sharruti está repartido por toda la extensión del Imperio y está en constante movilización. Cuando no se encuentra trabado en combate está entrenando en uno de los Ekal Masharti, los acuartelamientos, fortalezas distribuidas por diversos puntos de gran importancia estratégica.

Erígí este pilar a las puertas de la ciudad,
y desollé a todos los que
se habían levantado contra mí.
Cubrí el pilar con sus pieles,
a otros los emparedé en su interior,
a otros los empalé en estacas sobre el pilar.
Y a otros los dispuse empalados,
sobre estacas, en torno al pilar.
A otros muchos los desollé,
con sus pieles cubrí las murallas.
Y a los jefes y funcionarios imperiales que se
habían rebelado, los desmembré.

**Inscripción en el pilar de la victoria de Nimrud.
Redactada por Sargón tras sofocar una
rebelión en la ciudad.**



Para dirigir el Kishir Sharruti el Emperador delega en dos generales, que reciben el título de Turtam de la Izquierda y Turtam de la Derecha. Son hombres de confianza de Sargón, y tienen un gran poder en sus manos.

El puesto de Turtam de la Izquierda lo ocupó hasta hace poco Naram-Sin, el nieto de Sargón, pero dejó súbitamente su cargo para embarcarse en un viaje por diversas ciudades-estado, dejando el puesto vacante. El Emperador aún no ha designado a su sustituto. El Turtam de la Derecha es actualmente Sin-Ash-Usur, un legendario soldado que se dice salvó la vida del propio Sargón durante una batalla.

Más pequeño y conformado casi enteramente por tropas de élite, el Qurupti Sha Shepe es el segundo de los bloques. Su nombre significa “la guardia del palacio”, y aunque su número es excesivo para considerarse meros guardaespaldas, reciben esta denominación porque acompañan a Sargón a donde quiera que éste vaya. Su número no es en absoluto comparable al del Kishir Sharruti, pero su influencia en el campo de batalla es brutal. Su mera presencia basta para cambiar el curso de una batalla, pues indica la presencia del propio Emperador en persona.

El último de los bloques es el Sab Sharri, que no está compuesto, salvo los mandos, por auténticos soldados, y es el más ecléctico de los tres.

No son más que las levas de campesinos reclutadas en cada una de las ciudades, acompañadas por una pequeña cantidad de tropas de mayor calidad. Su reclutamiento es responsabilidad del Rey Brujo, y su tamaño máximo está limitado por ley. Su única función es servir como defensa inicial en el caso de un ataque a la ciudad que protegen, y tienen prohibido iniciar cualquier tipo de acción ofensiva contra otra ciudad.

El Sab Sharri es la última línea de defensa de cada ciudad, y muy graves tendrían que presentarse las circunstancias para que Sargón solicitara su auxilio en una misión que no fuera ésta. Hasta ahora nunca ha ocurrido algo así.

LOS CINCO EJES

La maquinaria militar Akkadia gira en torno a cinco ejes principales, cinco formas de combatir que sirven cada una a las demás de forma precisa e infalible. Gracias a la hábil combinación de los mismos, no hay situación a la que el ejército del Imperio no pueda enfrentarse, o enemigo frente al que se encuentre en desventaja.

Estos cinco ejes son la infantería, los carros, la caballería, las máquinas de asedio y la logística.

Infantería

La numerosa e indispensable infantería conforma la columna vertebral del ejército imperial. Sin ella el resto de piezas no podrían desempeñar su función.

Compuesta mayoritariamente por Mushkenu, la infantería puede estar equipada con diferentes armas dependiendo de qué función vayan a desempeñar. La más común de todas es el arco compuesto, el arma más característica de los Akkadios, y temida en todo el mundo; una precisa obra de ingeniería, capaz de disparar flechas a una distancia y con una fuerza que los más primitivos arcos de los bárbaros no pueden igualar.

El arco se ve complementado por otra arma de proyectiles, la honda, que dispara contundentes bolas de metal (o piedras si no hay otra munición disponible) con un ángulo que compensa perfectamente el del arco. Pocos enemigos pueden resistirse a un ataque combinado de ambas, que hacen llover muerte desde todos los lados a la vez.

Pero los Akkadios han encontrado la forma de proteger a sus arqueros y honderos de los ataques de proyectiles enemigos, para ello emplean a los portaescudos, un tipo de soldado que carga con un pesado escudo de enormes dimensiones, que llega desde los pies hasta la cabeza, dónde se curva hacia atrás. Estos soldados no tienen otra labor que proteger a sus compañeros, librándoles de esa preocupación y permitiendo que mantengan un elevado ritmo de fuego incluso en las peores condiciones.



Para el combate a cortas distancias, al que siempre se acaba recurriendo, el ejército imperial está dotado de soldados armados con largas lanzas, escudos redondos y una armadura lamelar, compuesta de placas metálicas unidas entre sí. Estos soldados se organizan en cerradas formaciones, que se mueven en perfecta armonía y son casi inexpugnables.

Por último, hay otros cuerpos de infantería que, aunque presentes en número inferior, realizan valiosas tareas.

Quizá los dos más importantes sean los exploradores, que informan de lo que se encuentra tras las líneas enemigas, y los Wardu, una tremenda fuerza de choque que puede destruir de un plumazo la más férrea de las defensas.

Independientemente de qué equipo empleen, todos los soldados de infantería utilizan la famosa espada-hoz, especialmente diseñada para potenciar los golpes cortantes. Es empleada cuando el combate se ve transformado en una confusa melé, en la que otras armas resultarían difíciles de emplear. A pesar de ello algunos soldados, especialmente los oficiales, emplean en su lugar espadas de filo recto o mazas para distinguirse de sus compañeros, mostrando su individualidad.

Carros

Si la infantería es un yunque, los escuadrones de carros son el martillo que golpea al enemigo, atrapado entre ambos. Móviles y veloces, estas máquinas de guerra demuestran ser armas ideales para las llanuras en las que se llevan a cabo la mayoría de las batallas. Son la forma favorita de los Awilu de entrar en combate, y se consideran propios de nobles.

En el ejército existen, dejando de lado los empleados por generales y otros mandos, dos tipos de carros; ligero y pesado. Tienen funciones muy distintas, que se complementan entre sí.

El ligero, con un eje, tirado por dos caballos y con dos tripulantes, es liviano, rápido y, sobre todo, maniobrable. Es una plataforma de tiro excepcional, que puede moverse con celeridad

por el campo de batalla para alcanzar rápidamente el punto más vulnerable de las líneas enemigas y castigarlo con una lluvia de flechas.

Uno de los dos tripulantes es un arquero, siempre de los mejores del ejército, que se concentra únicamente en disparar proyectil tras proyectil sobre sus oponentes. Los carcajes que están distribuidos por el interior del vehículo le facilitan esta tarea, mientras que el otro tripulante lleva las riendas, encargándose de dirigir el carro.

Los carros pesados, aunque continúan teniendo un único eje, son tirados por cuatro caballos y cuentan con una tripulación de cuatro hombres. Este vehículo ha perdido ligereza en comparación con su hermano pequeño, pero a cambio ha ganado en fuerza bruta. No pueden alcanzar una velocidad tan alta, pero son imparables en la carga, su principal finalidad. Su conductor los dirige directamente hacia el enemigo, al que el resto de tripulantes acosan arrojando jabalinas o disparando con arcos. Pero, cuando por fin están a punto de chocar con sus rivales, sustituyen estas armas por pesadas lanzas con la que ensartan a los soldados que tienen la triste fortuna de recibir su carga. Mientras, los pocos supervivientes son pisoteados por los caballos y aplastados por la imparable masa del carro.

Caballería

La idea de montar directamente sobre un caballo, en vez de utilizarlo para tirar de un carro, es un concepto relativamente reciente. De hecho, no fue idea de un Awilu, sino de un emprendedor Mushkenu de nombre Ashnagi que decidió, en una aventura que ha sido contada una y otra vez por los bardos, atreverse a presentarle su innovadora idea al Emperador, a pesar de que sus superiores se lo habían prohibido explícitamente. Afortunadamente para él, Sargón supo ver la brillantez de la idea y no sólo la adoptó para su ejército, sino que le ascendió al cargo de Turtam de la Derecha, que nunca había sido ocupado por un Mushkenu, ni probablemente vuelva a serlo.

Desde entonces la caballería forma una parte muy importante de las fuerzas imperiales. Aunque

algunos Awilu se han atrevido con ella, la mayoría de los jinetes siguen siendo Mushkenu, que lo tienen más fácil debido a su mayor altura.

Los jinetes pueden estar equipados con arcos cortos o lanzas, además de armas de mano. En el primer caso su labor consiste en hostigar al enemigo mientras dejan caer sobre él una lluvia de flechas. Los arqueros siempre funcionan en parejas, con uno de los jinetes disparando mientras el otro le cubre con un escudo y dirige las riendas de ambos caballos.

Por su parte, los armados con lanzas forman una fuerza móvil, que entra en combate cuerpo a cuerpo para ayudar a la infantería allí donde sea necesario. También emplean escudos, pero no usan sus lanzas para cargar, como sí hacen los carros, limitándose a golpear con ellas a los guerreros enemigos. La razón es que en Akkad no se conoce el estribo, y sin él una carga de caballería es imposible.

Máquinas de asedio

Menos usadas, pero no por ello menos importantes, son las máquinas de asedio. Enormes torres de madera forradas de cuero, están equipadas con poderosos arietes y enormes cuchillas con las que pueden hacer pedazos las murallas de cualquier ciudad, estén construidas con ladrillo o con piedra.

Estas estructuras cuentan con escaleras retráctiles que pueden usarse para trepar por encima de cualquier obstáculo, además de estar adaptadas para flotar en los ríos. En su interior caben numerosos soldados, y la mera visión de una basta para que una ciudad rebelde se entregue sin oponer resistencia.

Para complementarlas, el ejército imperial también dispone de escalas de cuerda, que pueden ser arrojadas por encima de las murallas, y un cuerpo de zapadores de dudoso prestigio. Compuesto por condenados a muerte y esclavos especialmente

BAILARINAS DEL FILO

Una de las armas del ejército Akkadio menos conocida, pero más temida por los que tienen conocimiento de su existencia, son las Naglabu-huppu, o Bailarinas del Filo. Estas mujeres, entrenadas concienzudamente, no luchan en las grandes batallas campales sino que tienen un trabajo mucho más sutil. Su labor es decapitar a los ejércitos enemigos, recurriendo al asesinato de líderes desde donde menos se lo esperan: la alcoba.

Reciben su nombre de su estilo de combate, que parece un hermoso baile hasta que es demasiado tarde, cuando los gráciles miembros aparecen armados con afiladas cuchillas. Pasan largos años cerca de su objetivo, infiltrándose en su corte y ganándose la confianza de aquellos que les rodean, esperando el momento justo para actuar.

Como es fácil sospechar de una recién llegada, es necesario que las Naglabu-huppu estén cerca de su objetivo mucho antes de que éste llegue a convertirse en un problema, e incluso antes de que ocupe una posición de poder. Por ello, las Bailarinas del Filo recurren a los mejores oráculos, que escudriñan el tapiz del destino para descubrir quién puede representar un problema para el Imperio en el futuro.

Por otra parte, estas predicciones no son infalibles, y algunas Naglabu-huppu han visto el final de sus vidas tras una existencia pacífica y tranquila, al no convertirse en una amenaza aquel que iba a ser su objetivo. De hecho, más de una Bailarina del Filo anhela secretamente que las profecías anunciadas no se cumplan, ya que a veces acaban albergando verdaderos sentimientos por el oponente al que puede que algún día tengan que eliminar.

No hay pueblo que esté libre de estas mujeres. Se sabe de apasionadas amantes y candidas esposas Cimmerias o Uridimmu que súbitamente se han revelado como Naglabu-huppu. Ningún dirigente está a salvo, y no sabe en quién puede confiar.

peligrosos, su labor pasa por cavar túneles bajo los muros, no tanto con la intención de atravesarlos sino de que se derrumben. Sobra decir que la esperanza de vida en estas unidades no es muy larga.

Logística

Sirviendo de apoyo de los otros cuatro ejes se encuentra el cuerpo de logística, que se encarga de labores tan poco emocionantes como fabricar y transportar equipo o alimentos. A pesar de ser poco mencionada en los cánticos que acompañan una victoria, sin la intendencia ésta no podría lograrse.

El ejército Akkadio es enorme, insostenible sin un cuerpo de trabajadores grande, eficiente y motivado. Cualquier oficial que se precie reconocerá sin ningún tapujo que son en realidad los cocineros, los escribas y los conductores de caravanas los que ganan las batallas.

Un puesto especialmente importante es el de Musarkisu o responsable de los caballos. Su tarea consiste en asegurarse de realizar un censo preciso y actualizado de cuántos caballos pueden estar disponibles en un momento dado. Es una tarea de gran prestigio, ya que es muy fácil conseguir más Mushkenu, pero los preciados animales necesarios para jinetes y carros son un bien escaso.

Otro de los cargos más relevantes es el de oráculo. Cada división del ejército tiene uno, que se encarga de predecir cualquier eventualidad y estudiar los augurios para poder anticiparse a las maniobras del enemigo.

También están encargados de detectar la presencia de posibles demonios, ya se trate de enfermedades, maldiciones o seres maléficos, así como de aconsejar al oficial al mando del momento más propicio para combatir.

En contra de la creencia popular, no se emplean brujos en combate. Sus conjuros no suelen presentar mucha utilidad en una batalla a gran escala y además suelen mostrarse muy reacios a poner en peligro su pellejo.

EL COMERCIO

El ejército protege el Imperio, pero no lo mantiene fuerte. El intenso comercio que se lleva a cabo, tanto entre ciudades como con otras naciones, asegura la salud y buena marcha de Akkad. Sin las caravanas de alimentos la capital moriría de hambre, sin los cargamentos de bronce los soldados no tendrían con qué luchar, y sin la pronta distribución de comunicaciones la administración se vería sumida en el caos.

ASSUR

Sin embargo, y a pesar de la crucial importancia que tiene la actividad comercial, ésta no se encuentra bajo el control del Emperador, sino de los habitantes de la más pequeña de las ciudades-estado: Assur.

Assur era conocida, ya desde antes de la unificación de Akkad, como la ciudad de los mercaderes. Se hallaba bajo el patronazgo del Anunnaki Ashur, el señor de los comerciantes, y mantenía una extensa red comercial que cubría no sólo la totalidad de Sumer, sino también varias naciones vecinas.

Durante el ascenso de Sargón el propio Ashur, que por entonces caminaba entre los hombres, propuso al futuro Emperador un pacto. Se reunió con él durante siete días y siete noches, a lo largo de las cuales conversaron en privado. Al finalizar dicho encuentro ambos habían alcanzado un compromiso y Sargón perdonó a la ciudad de Assur, que no fue conquistada y mantuvo su forma de vida como había sido hasta entonces. Sólo que ahora debiendo lealtad al Emperador.

Acordaron, entre otras cosas, que Ashur podía seguir actuando como dios patrón de Assur, y que la ciudad podría seguir manteniendo su extensa red de puestos comerciales, llamados karum, en el resto de enclaves que acabarían conformando el Imperio de Akkad. A cambio, las rutas mercantes no deberían interrumpirse bajo ningún concepto, manteniendo no sólo al resto de ciudades, sino también al ejército conquistador.

Además, los comerciantes Assures recibieron una serie de privilegios, en forma de derechos

de paso e impuestos sobre el intercambio, de los que ningún otro emprendedor podría disfrutar. También se les concedieron las herramientas para mantener, de la manera que prefirieran, las rutas que las caravanas deberían recorrer.

Una de las pocas condiciones a respetar era que ninguna ciudad debería ser excluida del comercio o sufrir un trato injusto. Los Assures no podrían, al menos en principio, utilizar sus privilegios como arma política.

Un estricto monopolio

A consecuencia de esta situación, casi la totalidad de los mercaderes que transportan bienes entre diferentes enclaves, los tamkaru, son ciudadanos de Assur.

Debido a la serie de ventajas competitivas de las que disfrutaban, y la tendencia a preferir intercambios con compatriotas, cualquiera que venga de otra ciudad tendrá muy complicado ganarse la vida de este modo. Lo cual no quiere decir que muchos no lo intenten.

Esta regla no se aplica, sin embargo, a los comerciantes locales de cada urbe. Éstos no se dedican al transporte de mercancías de una ciudad a otra, sino que simplemente intentan obtener el mejor precio posible de los productos que ellos mismos, o sus esclavos, producen. Así, los Assures controlan la mayoría de los negocios que implican a varios enclaves, pero al final siempre tienen que lidiar con los vendedores locales. Aunque en realidad muchas veces sirven incluso de intermediarios entre individuos de la misma localidad. Si hay riqueza cerca, allí habrá un Assur.

TRUEQUE

Ni en Akkad ni en ninguna de las demás naciones se conoce la moneda. Todas las gestiones comerciales se llevan a cabo mediante el trueque, el intercambio directo de bienes. Esto deja un mayor espacio a la negociación, brillando con especial intensidad aquellos comerciantes más hábiles en este arte.

A pesar de todo, hay un producto que, por su especial demanda, puede servir como cambio casi universal para cualquier otro: el grano. Resulta fácil darle salida y siempre está demandado, por lo que ciertas medidas del mismo (en volumen) son lo



más parecido que existe en Akkad a una moneda de cambio. Muchos comerciantes pensarán en cuánta cantidad de grano pueden obtener por algo y valorarán si lo que pretenden conseguir a cambio tiene un valor parecido.

Sin embargo, no siempre es práctico manejar el grano, especialmente si se están cambiando bienes tan valiosos que las cantidades a manejar serían poco prácticas. Para el fácil transporte de riqueza se emplea la plata. Pequeños fragmentos de este metal, cortados conforme a un peso estándar, el shiklu, es la forma de comerciar con objetos valiosos o caros, y de llevar una pequeña fortuna encima sin tener que recurrir a carros enteros cargados de cebada.

También se puede recurrir a otros metales preciosos, como el oro o el electro, o incluso a gemas y joyas, pero ambos pueden sufrir cambios radicales de valor en función de dónde se encuentre uno. Además, en el caso de las piedras preciosas, éstas no pueden ser partidas en fragmentos más pequeños para pagar con sólo una parte de ellas.

Pesos y medidas

En un sistema como éste es imprescindible tener un conjunto de medidas preciso y universal, que permita medir con exactitud cuánto se está cambiado. Éste es otro de los puntos en los que los Assures han hecho valer su hegemonía, pues uno de los numerosos privilegios que les fueron concedidos fue el de la exclusividad de la fabricación de los objetos que sirven para determinarlos.

Ya sea un conjunto de pesas de metal cuidadosamente calibradas, una caja de madera de dimensiones exactas, o una cuerda con la longitud precisa, cualquier objeto que se emplee para medir los bienes que van a formar parte de un intercambio habrá de ser bendecido periódicamente en un templo de Ashur. Allí se asegurará que se adecúa a las medidas oficiales y se le otorgará la bendición del dios. Usar objetos no bendecidos por Ashur es un delito castigado con la muerte. Por suerte para la mayoría de comerciantes, hay un templo de Ashur allí donde se encuentre un karum. Por otra parte,

aunque los sacerdotes del dios hacen este tipo de servicios gratis para cualquier Assur, tienden a exigir cuantiosas “donaciones” a aquellos que no son sus compatriotas.

Otra de las dificultades, junto con los impuestos por el uso de pozos o el porcentaje de almacenamiento en un karum, que tienen que superar los que se atrevan a buscar el beneficio sin tener el beneplácito del dios de los mercaderes.

En lo que respecta a las medidas en Akkad, a continuación tienes una serie de tablas en las que se indica cuáles son y la relación que existe entre ellas. Mención especial merece la medida de volumen más utilizada, el imeru, que se corresponde con lo que puede cargar un burro, y por eso mismo es fácil de calcular. Para hacerse una idea de la relación entre la plata y el grano, un imeru de cebada puede costar entre un shiklu a un shiklu y medio de plata, dependiendo de dónde se esté comerciando.

Tabla 10: Medidas de longitud

NOMBRE	SIGNIFICADO	EQUIVALENCIA
Ubanu	Dedo	2 cm
Ammatu	Codo	0,5 m (24 ubanu)
Kanu	Bastón	3 m (6 ammatu)
Beru	Jornada	10,8 km (3600 kanu)

Tabla 12: Medidas de volumen

NOMBRE	SIGNIFICADO	EQUIVALENCIA
She	Grano	50 mg
Shiklu	-	8 g (180 she)
Manu	Mina	500 g (60 shiklu)
Bitu	Talento	30 kg (60 manu)

NOMBRE	SIGNIFICADO	EQUIVALENCIA
Sila	Jarra	1 l
Massiktu	Barril	60 l (60 sila)
Imeru	Asno	100 l (100 sila)
Qurru	Carro	180 l (3 massiktu)

NOMBRE	SIGNIFICADO	EQUIVALENCIA
Musaru	Jardín	36 m ²
Iku	Campo	3.600 m ² (100 musaru)
Buru	Plantación	64.800 m ² (18 iku)

Tabla 11: Medidas de peso

Tabla 13: Medidas de área

CARAVANAS Y TRANSPORTE

Por dura que se presente una negociación, todos los mercaderes están de acuerdo en que la parte más complicada y tensa de su trabajo es el transporte de los productos y materias primas desde su origen hasta el lugar en el que habrán de ser vendidos. Pocos pueden decir que han vivido aventuras con más razón que un comerciante veterano. Uno de estos curtidos hombres seguramente podría entretener a toda una taberna durante días contando las terribles situaciones en las que se ha visto a lo largo de sus viajes.

En un mundo en el que la mayoría de la gente no abandona nunca su ciudad natal, el viajar está lleno de emociones y para nada exento de peligros.

La caravana media es una visión impactante, compuesta por numerosos comerciantes, esclavos, carros y bestias de carga, sin olvidar hombres armados. Le precede un intenso ruido de cascos y le sigue una espesa nube de humo.

Aunque existen caravanas de menor tamaño, sobre todo las que precisan de discreción, no son algo habitual. La mejor defensa contra bandidos, animales salvajes u otros peligros es el número. Compartir monturas, comida y mercenarios durante el viaje es una sabia medida, y muchos olvidan las rivalidades comerciales una vez puestos en camino. Hoy por ti mañana por mí.

En Akkad no existen carreteras que lleven de una ciudad a otra, principalmente por una razón: no son necesarias. La llanura sobre la que se extiende el Imperio es llana y compacta. Sobre su superficie bestias y carros no tienen ningún problema en avanzar a buen ritmo. Sin embargo, las escarpadas montañas y el árido desierto ya son otro cantar, pero en tan inhóspitos lugares sería en cualquier caso imposible construir cualquier tipo de vía.

Además, una ruta comercial puede variar mucho con el paso del tiempo, al secarse pozos y aparecer otros nuevos, o para cruzar zonas de vegetación en la que los animales puedan alimentarse.

Vías fluviales

Usando uno de los dos ríos se pueden hacer llegar mercancías más rápidamente que mediante una ruta terrestre. Dado que la gran mayoría de las ciudades se encuentran construidas a las orillas del Idigna o del Buranum, los barcos pueden avanzar de una a otra con facilidad. Los dos ríos tienen anchura suficiente para ser fácilmente navegables.

Aunque existe un pero. Los vientos dominantes, que van de norte a sur, representan un serio problema. Es muy difícil para una nave remontar incluso las tranquilas corrientes del Buranum, para lo que tiene que recurrir a fuertes remeros. En el caso del Idigna, más violento, es directamente imposible sin ayuda externa.

Para solventar esta dificultad los comerciantes recurren a enormes cantidades de animales de carga, como los bueyes o los onagros, para arrastrar desde tierra los barcos río arriba. Los que se lo pueden permitir utilizan incluso elefantes, que con su enorme fuerza pueden tirar incluso de las naves más grandes.

Ni que decir tiene que la velocidad río arriba es mucho más baja que siguiendo de forma natural las corrientes, por lo que la mayoría de los viajes hacia el sur se hacen a plena carga. A la hora de remontar, sin embargo, las naves tienden a ir casi completamente vacías.

A veces ni siquiera se emplean barcos, sino que se construyen crudas balsas a partir de unos cuantos maderos y se coloca la carga sobre ellas. Mientras tanto, los comerciantes observan desde las orillas. Este procedimiento se usa habitualmente para mercancías que no es necesario vigilar, como las piedras extraídas de las canteras al norte, en las Montañas Gudabak.

Pasajeros e información

Las caravanas no transportan sólo bienes físicos, sino también pasajeros, que ven en ellas la forma más segura de llegar a su destino. Junto a ellos viajan rumores, historias y noticias, que en algunos

casos pueden despertar más interés que aquello que la caravana en sí pueda cargar. A veces un mensaje o un pequeño fragmento de información valen más que cualquier otra mercancía.

Aun así, hay un tipo de mensaje de naturaleza demasiado sensible e importancia demasiado grande para dejarlo en manos de las caravanas que, además, no suelen caracterizarse por su velocidad. Se trata de misivas de índole administrativa o bélica, emitidas por el gobierno y el ejército Akkadios.

De transportarlas se encarga el correo imperial, un conjunto de jinetes excepcionales, que tienen potestad para requisar cualquier caballo si lo creen necesario para el cumplimiento de su misión: hacer llegar los mensajes oficiales con la mayor celeridad posible.

Sargón sabe que un buen sistema de comunicaciones (y especialmente uno separado de los Assures) resulta crucial para mantener el poder, y gracias al correo llegan a sus oídos noticias lejanas a una velocidad sorprendente. Se dice que un correo podría vencer en una carrera a un halcón.

IMPORTACIONES

Pero no todo el comercio en Akkad es interior. De hecho, hay una gran cantidad de materias primas obtenidas de tierras lejanas. Lapislázuli y jaspe de Magan, nácar y marfil de Melunhha, alabastro y cornalina de la legendaria civilización de Halil... las posibilidades son casi infinitas. A todo esto se suman la artesanía de exóticos pueblos, los metales traídos de las montañas y los extraños animales que habitan en remotos valles.

Todos estos productos alcanzan un alto precio, pues están dotados de un estatus casi legendario. Sólo los más valientes de entre los comerciantes se atreven a desafiar el desierto, el mar o las montañas para conseguir estos objetos. Y pocos de los que parten vuelven con vida.

Pero los que lo hacen podrán disfrutar de una vida de lujo y opulencia.

LAS GRANDES

Aunque se podría pensar que las ciudades de Akkad sólo se distinguen entre sí por su ubicación geográfica y su dios, una afirmación así no podría estar más alejada de la realidad. Cada una tiene su idiosincrasia particular, sus detalles y sus costumbres que, de ignorarse, podrían llegar a costar la vida. A continuación se presentan las grandes, las ciudades más poderosas del Imperio, prestando especial atención a aquello que las hace distintas de las demás.

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.

El poder porque es la sede del ejército de Sargón y la ciudad desde la que gobierna. Sus impresionantes murallas, de diez veces la altura de un Mushkenu, están cubiertas de grilletes en toda su superficie. De ellos cuelgan miles de cuerpos en varios estados de descomposición; los cadáveres de aquellos que osaron desafiar la autoridad del Emperador. Perpetuamente guardado por los más fieros soldados de las fuerzas de Sargón, el enorme Ziggurat que sirve de palacio a este último domina con sus enormes dimensiones sobre la ciudad y, por extensión, sobre el Imperio.

A diferencia del resto de ciudades, Akkad no está consagrada a ningún dios, ni antiguo ni nuevo, pues Sargón odia a todas las divinidades. Por esta razón en el Ziggurat no mora ningún ser divino, sino el propio Emperador. Aunque para muchos hay poco que diferencie al inmortal alquimista de una deidad.

En la cúspide del inmenso edificio arde con una fuerza casi increíble una llama imperecedera. Sólo los responsables de su mantenimiento y el propio Sargón saben si está alimentada por medios mágicos o simplemente por un suministro casi inagotable de combustible. Pero el hecho es que su refulgente luz hace las veces de un potente faro, que destaca

sobremanera durante el día, pero lo hace aun más durante la noche. La combinación de la altura del monumento y 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. Tan potente es su luz que puede verse incluso desde otras ciudades, que la admiran como la demostración del poder de la civilización.

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.

Pero la fuerza y el poderío militares no son lo único que caracteriza a la capital. Akkad es, de entre todas las ciudades-estado, la más decadente. Deseosas de encontrarse lo más próximo posibles del Emperador, y en un vano intento de aspirar a sus favores, multitud de familias nobles se han instalado en esta urbe. Y con ellas han traído vicios, opulencia y corrupción. En Akkad se llevan a cabo las orgías más desenfundadas y las fiestas más despampanantes que se pueda imaginar. Ningún placer es demasiado caro, prohibido o extravagante para la élite de la nobleza, y casi cualquier diversión concebible está disponible en algún lugar de la ciudad.

Y dominando sobre esta masa de depravados nobles y, por extensión, la clase alta del Imperio, se encuentra el legendario Kitimtu-shetu, el Guardián de los Secretos. Recluido siempre en su vivienda, que en cualquier otra ciudad sería digna de ser considerada el palacio del Ensi, no permite que nadie le contemple. Deja ver su influencia siempre a través de sus agentes, a la vez sus ojos y sus manos, mientras él (o ella, pues se desconoce su sexo) se encuentra protegido por los poderosos músculos de sus guardias. De hecho, no sólo su casa posee un tamaño considerable, sino que también sus protectores se cuentan en un número casi demasiado grande para un simple noble.

La razón de su poder y su fortuna es sencilla: el Guardián de los Secretos trafica con información.

Como su propio nombre indica, es custodio de innumerables conocimientos: desde la lista de amantes que posee un noble, hasta la ubicación de las tablillas que contienen un poderoso conjuro. Nada escapa a su mirada, y prácticamente todas las familias importantes recurren a él en un momento u otro. El Kitimtu-shetu parece tener siempre la respuesta para aquello que se le pregunta, pero al mismo tiempo exige un elevado precio por revelarla. Así teje lentamente una cada vez más fuerte red de influencias, que en la práctica le convierte en uno de los grandes poderes del Imperio. Temido por reyes, sabios, sacerdotes y generales por igual.

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.

ASSUR

Assur es la más pequeña de las ciudades-estado del Imperio, pero al mismo tiempo es también una de las más importantes. Sólo se encuentra por detrás de Akkad, la capital, en este aspecto. Su reducido tamaño se debe a que, al ser una ciudad de mercaderes, la mayor parte de su población no suele encontrarse dentro de sus murallas durante la mayor parte del año. Muchos Assures ni siquiera han pisado en su vida el interior de la ciudad que les da nombre, dedicándose en su lugar a recorrer incansablemente las rutas comerciales que unen entre sí otras ciudades.

Y es que la ciudad de Assur domina un inmenso imperio comercial, compuesto por decenas,

o puede que incluso cientos, de karum. Estos barrios de comerciantes son réplicas en miniatura de la ciudad de la que provienen, por lo que si uno quiere hacerse una idea de cómo es Assur, sólo tiene que entrar en el karum de su ciudad. Incluso algunas poblaciones que se encuentran más allá de la esfera de poder del Imperio, como Tadmor, que está situada en medio del desierto de Eria, cuentan con un karum.

Además, Assur no está dividida en los barrios nobles y los arrabales, como el resto de ciudades, sino que en su interior se mezclan ambos. Aunque los Awilu de Assur cuentan, al igual que sus contrapartidas de otras ciudades, con numerosos esclavos, los tratan de una forma que escandalizaría a más de un noble.

Algunas veces, y visto desde fuera, casi parece como si estuvieran manteniendo conversaciones con sus iguales. O con un empleado en vez de con un siervo.

Todos los esclavos viven cerca de sus amos y, aunque no dejan de pertenecerles, disfrutan de ciertos derechos. No han de temer por su vida, pues en Assur es ilegal matar a un esclavo sin una muy buena razón, y les está permitido tener sus propias posesiones, así como dirigir sus propios negocios aunque, eso sí, tienen que entregar un porcentaje considerable de los beneficios a sus amos.

A consecuencia de esto los Assures tienen mercaderes, comerciantes y agentes Mushkenu (e incluso Wardu) operando en lugares y situaciones que sus amos no podrían alcanzar. Tanto amos como esclavos salen beneficiados de una situación así, por lo que no ven por qué deberían cambiar su modo de actuar. Un esclavo contento trabaja mejor, y los fieles de Ashur aún recuerdan cómo se vivía antes de la conquista de Sargón.

Sin embargo, a pesar de todas las ventajas de las que disfruta un esclavo de los Assures frente a los pobres diablos de otras ciudades, no deja en

TORRE DEL ELEFANTE

Se encuentra en medio de Assur un edificio cuya altura rivaliza con la del propio Ziggurat, que se dice fue erigido en una única noche mediante brujería y contiene en su interior secretos que muchos darían fortunas por conocer. Lo llaman la Torre del Elefante.

Propiedad de Yara, un brujo famoso por su interés en los objetos relacionados con el culto a Lummu-Kuzaku, es una visión fascinante. 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. Pocos ojos pueden soportar mirarla directamente durante mucho tiempo. Sus paredes están perfectamente pulidas, y la construcción parece un cilindro perfecto de más de 15 kanu de alto, de una única pieza, hecho a partir de la más delicada plata.

Esta torre destaca, además, por su fama entre los ladrones de todo Akkad. Se rumorea que 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. Pero, ¿quién sabe si esto no son más que habladurías e invenciones?, pues pocos intentan asaltarla y viven para contarlo; sólo los que se dan por vencidos a mitad de la titánica empresa, recapacitando antes de cometer el error de pretender penetrar en su interior.

ningún momento de ser propiedad de su amo. Su existencia no es sencilla y jamás podrán soñar con la libertad o con recibir el mismo trato que sus amos. Simplemente tienen una vida más cómoda.

Otra de las diferencias que caracteriza a Assur es su postura frente a los dioses. En su interior no se erige templo alguno en honor de los Igigu, los Dioses de las Estrellas, y en su lugar los Assures entregan su fe a Ashur, el señor de los comerciantes. Es más, el Ensi de esta ciudad es conocido como Isshiak Ashur, el “administrador de Ashur”, y suya es la tarea de asegurarse de que los designios de su dios para con su pueblo se cumplen. Su labor no es de índole religiosa, para eso ya están los sacerdotes, pero su título indica que debe gestionar correctamente las posesiones de Ashur.

Él es el único, aparte del círculo más interno del culto a Ashur, que tiene el privilegio de conversar directamente con el Anunnaki. Su voluntad es la del dios.

Lo cual hace que el comportamiento del actual Isshiak Ashur, Ashurbanipal, resulte como poco sospechoso. Su incansable búsqueda de documentos escritos en la antigua lengua ha llamado la atención de muchos. Especialmente por el hecho de que ni siquiera almacena aquellos volúmenes encontrados en su palacio, sino en una biblioteca fundada en la cercana Niniveh.

DUR-SHARRUKIN

Dur-Sharrukin (la fortaleza de Sargón) tiene el título oficial del palacio de verano de Sargón. No hay ninguna otra población del Imperio más al norte, y el fresco aire de las Montañas Gudabak hace agradable pasar largas temporadas en él, especialmente durante los meses más calurosos del año.

Aunque la auténtica función de Dur-Sharrukin es otra; no es un palacio, sino una fortaleza, y nadie que la contemple puede llevarse a engaño, pues está edificado sobre una enorme plataforma a la que sólo se puede acceder a través de tres bien defendidas rampas. Además, unas murallas cuyo grosor y altura rivaliza con las de la propia Akkad la protegen.

Dentro de estas murallas se encuentran las dependencias de Sargón, las instalaciones necesarias para mantener a unos mil quinientos soldados y la que parece ser la única concesión al lujo en este espartano enclave: unos exuberantes jardines.

Qué hace realmente Sargón cuando visita Dur-Sharrukin y por qué mantiene una base de operaciones tan al norte tan sólo sus más cercanos generales lo saben. Ni siquiera la mayoría de los soldados estacionados allí lo saben a ciencia cierta. Algunos opinan que se trata de un puesto avanzado para preparar una invasión de Cimmeria. Otros que es el campamento base de expediciones al lago Urmia, en el que se dice habitan extrañas criaturas. Los más suspicaces dicen haber visto alquimistas imperiales merodeando cerca de los jardines, a los que está terminantemente prohibido el paso...

Quizá ninguno de ellos tenga razón. Quizá todos la tengan. Solo puede afirmarse a ciencia cierta que Sargón visita Dur-Sharrukin cada vez con más frecuencia.

ERIDU

Eridu, la puerta al gran mar, es la más antigua de todas las ciudades del Imperio. Tiene más de 250.000 años, y fue en ella dónde los Apkallu surgieron de las aguas para enseñar a los hombres los rudimentos de la civilización. Sus murallas fueron las primeras en ser levantadas y sus canales el modelo a partir del cual todos los demás fueron cavados.

Uno de los materiales más raros en la construcción es la piedra, pues ha de cargarse desde canteras lejanas a un elevado coste, ya sea río abajo o en una caravana. Por esta razón se reserva para edificios importantes, como templos, monumentos, murallas o palacios. Pero Eridu es la excepción. En ella se adora a Kuthalu por encima de todos los demás dioses y, como recompensa a tal muestra de fe, las criaturas que se encuentran bajo sus órdenes traen de forma regular a la superficie ciclópeos bloques de piedra, extraídos de la ciudad sumergida de la divinidad.

Gracias a estos enormes volúmenes de roca, que aparecen durante la noche en las playas que rodean

la ciudad, los habitantes de Eridu han conseguido edificar una inmensa urbe hecha enteramente de piedra. Incluso las humildes viviendas de los esclavos son construidas a partir del resistente material. La consecuencia de esto es que, como los bloques ya se encuentran adornados por símbolos de adoración al Señor de los Sueños, toda la ciudad actúa como un gran templo a Kuthalu.

Como pináculo y modelo de toda esta mampostería se encuentra el increíble Ziggurat, que yace separado de la ciudad propiamente dicha, en medio del mar, a casi cincuenta pasos de la orilla. Se dice que sus niveles inferiores penetran a gran profundidad bajo el agua y que fueron construidos por los propios Apkallu, trabajando sumergidos en el salado océano.

Eridu es una ciudad portuaria, y la única directamente en contacto con el gran mar. Debido a esto se ha convertido en un crisol de lenguas y culturas; en ella moran piratas, viajeros, aventureros y contrabandistas. Dentro de sus muros se recibe, que no acoge, a cualquiera, por terrible que sea su aspecto o extraña su lengua. Siempre parece haber trabajo disponible para aquel carente de escrúpulos o esperanzas.

También ha cobrado fama por el comercio de sal, que no sólo da sabor a las comidas, sino que además es un ingrediente imprescindible para cualquier exorcista que se precie de ser considerado como tal. Este condimento, en apariencia inofensivo, es un arma muy poderosa contra los Utukku; un círculo de sal trazado correctamente puede impedir el paso hasta el más grande de los demonios. No es de extrañar que numerosas bandas se dediquen a su contrabando.

Por otra parte, se rumorea que bajo sus calles, en la intrincada red de alcantarillas sobre la que se sostienen sus aceras, acechan sociedades y cultos que no podrían darse en ninguna otra ciudad de Akkad. Desde luchadores por la libertad de las Razas Creadas, hasta órdenes de sacerdotes enloquecidos que profesan su fe a dioses extraños, de más allá del océano.

Además, esta profusión de criminales y proscritos se ha visto espoleada por la indiferencia de Shedded-Uk, el Ensi de Eridu. Un navegante y explorador sin igual, el Rey Brujo de la ciudad pasa muy poco tiempo tras sus murallas, sólo lo mínimo imprescindible para preparar una nueva expedición a lugares remotos e inaccesibles. Sus viajes le han llevado tanto a las misteriosas tierras del este, de las que ha vuelto cargado de sedas, como a las ignotas civilizaciones del sur, que le han dado fama por sus relatos sobre las extrañas gentes que en ellas habitan.

Ciertamente, si alguien anda buscando un trabajo lucrativo (o desea huir muy lejos) y no le importan los riesgos, probablemente encuentre algo que hacer en una de las expediciones de Shedded-Uk. Se sabe que el Rey Brujo no hace distinciones por raza, sexo o condición, y nunca hace preguntas. Lo único que le preocupa es la habilidad y profesionalidad de los que viajan con él, dejando de lado cualquier otra consideración.

ESHNUNNA

Eshnunna es hogar de una de las maravillas más imponentes del Imperio, que atrae a miles de viajeros y fascina a todo aquel que la contempla: el Zammertu, el coro más grande de todo el Imperio de Akkad. Compuesto enteramente por doscientos cincuenta esclavos, en él se emplean únicamente instrumentos de percusión y la propia voz de los que lo forman.

Su origen se remonta a hace mil trescientos años, y todos y cada uno de sus integrantes son esclavos especialmente entrenados desde una temprana edad. Los encargados de dirigirlo son los Burbalag, a su vez esclavos veteranos, que pasean por las calles de la ciudad observando atentamente a los Mushkenu jóvenes. Si ven a uno de fuertes brazos o con potencial para el canto, es su deber exigir al dueño actual que se lo entregue.

En condiciones normales el hecho de que un Mushkenu exija algo a un Awilu resultaría inconcebible, pero en Eshnunna los Burbalag tienen libertad total para hacer lo que deseen.

Los futuros miembros del Zammertu siguen un régimen de entrenamiento intenso y despiadado. Una vez finalizado el mismo formarán parte de los Shir, intérpretes de registros increíbles pero incapaces de hablar sin cantar, o de los Shugid, que golpean con fuerza y ritmo los tambores más sonoros durante horas para después caer inconscientes. Pero hay tambores tan poderosos que ni siquiera el más fuerte de los Mushkenu podría tocar, y para ellos los Burbalag eligen a diez Wardu, de una fuerza increíble, que con sus rotundos brazos golpearán instrumentos que producen sonidos tan graves que se sienten más que oírse.

Contemplar el Zammertu en acción es una experiencia inigualable. Siempre interpretan la misma composición, y siempre lo hacen el mismo día, el tercero de cada mes. Lo que nadie sabe, pues se ha perdido en las arenas del tiempo, es el propósito real de estos conciertos; Eshnunna cayó presa de una terrible maldición, y sólo estos sonidos la mantienen a raya. Si el Zammertu dejara de interpretar tan sólo una vez, Eshnunna sería arrasada por demonios, que no dejarían piedra sobre piedra.

Por desgracia parece que estos rituales empiezan a perder popularidad en la ciudad. Una extraña enfermedad del oído se está extendiendo entre sus habitantes, que hace que sonidos muy fuertes y graves les produzcan un intenso dolor. Numerosas voces se empiezan a alzar en la urbe en contra del Zammertu, abogando por su anulación. Tampoco ayuda que la concubina favorita de Nur-Akhum, el Rey Brujo de Eshnunna, haya sido la última elegida por los Burbalag para unirse al coro.

KISH

Al contemplar en un mapa la localización de la ciudad de Kish, alejada de los dos ríos, un viajero que no la conociera podría pensar que es pobre y se halla en decadencia, o quizá incluso en ruinas. Pero la realidad es bien distinta.

Kish es un vergel, un oasis en medio del desierto en el que la vegetación abunda, llenándolo todo de su lujuria y su perfume. Sin embargo, a pesar

de que todos los que la han hollado coinciden en este aspecto de la ciudad, son comunes tanto las descripciones que tildan a este aroma de irresistible, como aquellas que lo califican de insoportable. Para algunos testigos Kish es un paraíso en la tierra, mientras que para otros es un lugar violento y hostil.

También son conocidos en todo el imperio los frutos de los árboles que adornan las calles de esta ciudad. Se dice que su sabor es exquisito, y algunos incluso afirman que, preparadas adecuadamente, pueden otorgar la inmortalidad a los hombres, como ya lo hizo el pan sagrado con los Dioses Antiguos. Tenga o no algo de verdad, esta teoría es algo imposible de comprobar por un extranjero, ya que las frutas, aunque se pueden conservar frescas durante meses dentro de Kish, se pudren al poco tiempo de abandonar los límites de la ciudad.

Tanta exuberancia procede de la generosidad de Shuk-Nippurash, la diosa de la fertilidad y el amor. Ejerce su patronazgo sobre Kish y vela por sus fieles, haciendo que no les falte de nada. En recompensa a tales dones, los habitantes de la ciudad reconocen que le deben a ella su existencia y la adoran con un fanatismo que raya en la locura.

Tanto es así que el culto a cualquier otro dios, nuevo o antiguo, está sumamente restringido dentro de los muros de Kish, llegando a ser prácticamente testimonial, sin lugares de culto. La única excepción a esta regla es el diminuto templo de Assur, que se ubica en uno de los karum más pequeños del Imperio. La Madre es una amante celosa, y exige toda la atención de sus fieles.

Sus sacerdotisas son las llamadas Gudapshu, y la más importante entre ellas, la suma sacerdotisa, ostenta también el cargo de Ensi de Kish. Además, tampoco existe una jerarquía de ministros y encargados seculares, sino que la administración de la ciudad es llevada a cabo totalmente por el templo. Es una situación única en todo el Imperio, ya que en ninguna otra ciudad

SARGÓN Y KISH

Sargón nació en Kish, donde servía como copero de su rey, Ur-Zababa. Era un joven inteligente, audaz y prometedor, que estaba dotado tanto para la guerra como para el estudio. Su carácter amable le hacía popular en la corte, al tiempo que su disciplina y entrega le permitieron destacar en un ambiente sumamente competitivo.

Se desconoce la identidad de sus verdaderos padres, pues fue encontrado cuando aún era un bebé por la mujer del jardinero real en el interior de un cesto de mimbre, que flotaba río abajo. Ésta lo crió como a un hijo, y así recibió la educación que le estaba reservada a los siervos de palacio.

Pero una noche Ur-Zababa se despertó agitado. Había tenido una horrible pesadilla. Consultó con su adivino, y éste le dijo que el significado del sueño estaba claro: llegaría el día en que Sargón le arrebatara todo lo que poseía. Aterrorizado y temeroso de que la profecía se cumpliera, el rey decidió asesinar al joven. Poco podía imaginar Ur-Zababa que sus acciones iban a poner en marcha la profecía que él mismo había intentado evitar y que, al hacerlo, iba a cambiar la faz de Kishar para siempre.

Tres veces intentó Ur-Zababa acabar con la vida de Sargón, y tres veces fracasó. Una voz dulce, que se identificaba a sí misma como la diosa Shuk-Nippurash, avisó en cada una de las ocasiones al joven, salvándole de una muerte segura. Después de la última, Sargón decidió que su paciencia se había agotado. Amaba con locura a su señor y a su ciudad, pero era preciso que actuara. Además, aquella agradable voz, que parecía cuidar de él, le incitaba a ello.

La historia de cómo Sargón escapó de Kish, se convirtió en el Alquimista, reunió su ejército y conquistó Sumer es extensa y de sobra conocida por todos, por lo que no se repetirá aquí. Pero sí es importante recordar que, de entre todas las ciudades, Kish fue la primera que el entonces Señor de la Guerra conquistó. Puede que lo hiciera espoleado por la nostalgia que sin duda sentía por ella, o tal vez empujado por un frío odio. Fuera cual fuese su motivación, lo cierto es que Kish cayó.

Y fue en ese momento cuando Shuk-Nippurash tomó aquello que Sargón le había prometido. El precio a cambio de los conocimientos y los favores que le permitieron llegar tan lejos: la primera ciudad que cayera bajo sus ejércitos. Así, cumpliendo con su parte del trato, Kish pasó a pertenecer a la diosa.

Si por aquel entonces Sargón odiaba ya a los dioses, Igigu o Anunnaki por igual, es algo que nunca sabremos. Lo cierto es que, desde entonces, Kish ha sido y será propiedad de Shuk-Nippurash. Y nadie, ni siquiera el Emperador, puede hacer nada para cambiarlo.

Crónicas del origen del Imperio, 15º Volumen

se concentran en una sola persona las autoridades religiosa y civil. Es más, una acumulación de poder así está terminantemente prohibida, bajo pena de la ira del Emperador.

Lo cierto es que el dominio que ejerce Shuk-Nippurash en Kish supera al de cualquier otro dios en su ciudad. Además, esta diosa es una de las más

populares del Imperio, y se empieza a rumorear que quiere extender sus regalos a otras ciudades cercanas, empezando por Nippur, la de las Mil Deidades. De lograrlo sería algo sin precedentes, que desequilibraría por completo el equilibrio de poder en Akkad.

Pero, ¿quién puede resistirse a los dones de la Madre?

LAGASH

En Lagash abunda un precioso material que el resto de ciudades codician: la madera. Pero al mismo tiempo también carece del elemento básico sobre el que se asientan todas las demás urbes: la arcilla. La razón de esta peculiar característica es la misma que la de su apodo, “la sucia”, y es el hecho de estar construida sobre una ciénaga.

Situada tan al sur que puede olerse el fuerte aroma de la sal, Lagash es una ciudad inundada. La mayoría de sus calles son estrechas y, en algunos casos, muy poco estables, amontonándose en ella masas de esclavos que intentan atravesar tan angostos caminos para alcanzar sus destinos. Pero a cambio también está recorrida por una compleja y tupida red de canales, que unen los diferentes barrios de la ciudad. Todos los nobles disponen de barcas, cada una más llamativa y engalanada que la anterior, con las que recorren apaciblemente los cañales.

Las casas de Lagash no están, como es lógico, construidas mediante ladrillos de barro, ya que estos se deshacen rápidamente debido a la humedad que los rodea. Para edificarlas se usan los troncos de los árboles y los juncos que se encuentran por doquier en esta zona del Imperio. Desde la más humilde choza de un Mushkenu hasta la más opulenta mansión de un noble, prácticamente todos los edificios de Lagash han sido erigidos así.

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

Y es curioso, pero las estrellas son perfectamente visibles en la noche de Lagash. Este hecho no sería algo extraño de no ser por la perpetua capa de niebla que cubre la ciudad, que hace imposible ver

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

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

El Rey Brujo de la ciudad es conocido como el Warka, el Portador de la Máscara. Recibe tal nombre debido a que, desde el momento en que es investido en su cargo hasta el día de su muerte, porta una antiquísima máscara que ha sido heredada generación tras generación. Su origen se remonta al primer rey de Lagash, que la llevó hace decenas de miles de años.

Quién tiene la responsabilidad de llevarla es decidido en concilio por los patriarcas de las Siete Casas tras la muerte del Warka, y han de designar a uno de ellos para el puesto. Sin embargo, en contra de lo que se podría pensar, ninguno de los patriarcas desea ser el investido, ya que quien se pone la máscara parece dejar de ser el mismo, y su personalidad, su forma de hablar e incluso sus gestos cambian por completo. No muestra ningún favoritismo a la familia en la que nació y, en lugar de ello, toma siempre la mejor decisión para el futuro de la ciudad.

Se rumorea que la terrible máscara encierra el espíritu de Gudea, el primer rey de Lagash, que la confeccionó con la esperanza de alcanzar la inmortalidad. Lo cierto es que el Warka siempre ha demostrado ser un soberano justo y sabio, tomando las decisiones más adecuadas. Sólo así ha podido una ciudad bajo tantas presiones, asediada por monstruos y Elamitas por igual, sobrevivir hasta ahora.

Acaba de morir el anterior Portador de la Máscara, y ninguno de los actuales señores de las Siete

Casas quiere ocupar su lugar. Parecen dispuestos a cualquier cosa con tal de asegurarse de que no resultarán elegidos en la votación.

MARI

Mari ocupa una posición peligrosa, que le obliga a estar en un estado constante de alerta. Es la ciudad de Akkad que más al oeste se encuentra, y marca con sus muros el límite de la influencia de Sargón y de su Imperio.

Al tratarse de una ciudad fronteriza, tiene que enfrentarse a una serie de problemas de los que otros enclaves no tienen que preocuparse. Su proximidad al desierto la convierte en objetivo frecuente de las razias de los Uridimmu, y su situación tan al norte en el cauce del Buranum la hace presa obvia de ataques Cimmerios. Además, ni siquiera tiene, como en el caso de Niniveh, fortalezas o ciudades cercanas a las que acudir en

busca de ayuda si las cosas se tuercen. Su vecina más próxima, Nagar, fue destruida por la enorme roca que vino de los cielos.

Quizá la constante presencia de peligros ha motivado dos de los rasgos más característicos de los habitantes de la ciudad: un despreocupado desprecio por la vida y un malsano interés por el futuro.

El primero de los dos se deja ver sobre todo en los nobles de la ciudad y en su afición favorita: matarse entre sí. Bajo una máscara de cortesía, simpatía y modales, los Awilu de las familias más influyentes de Mari están constantemente urdiendo planes para asesinar a sus semejantes. Además, el objetivo de estos crímenes puede tratarse tanto del más odiado de sus enemigos como el más íntimo de los amigos. Lo motivación tras estos ataques no es el eliminar a un rival u oponente, sino demostrar la capacidad para urdir el más complejo y eficiente método para apagar una vida.

EL SECRETO DE ABIRA-RAMUSH

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

El segundo día yo, Abira-Ramush, el Primer Adivino de Mari, fui testigo de un portento: durante mi siesta de la tarde soñé con una figura regia, a cuyos pies acudieron aves carroñeras, chacales y serpientes, que le rindieron pleitesía.

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

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

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

A causa de esto, los nobles de Mari tienen que estar constantemente alerta, atentos a cualquier persona u objeto que resulte mínimamente sospechoso. Viven incapaces de confiar realmente en nadie, en un estado de paranoia constante, que a su vez les ayuda a planear homicidios cuanto más elaborados y complejos mejor.

A menudo estas misiones son llevadas a cabo por los Gissu, las Sombras de Mari. Entrenados para convertirse en los asesinos, ladrones y espías perfectos, los Gissu son una de las creaciones más peligrosas de la ciudad-estado. Son criados en un templo neutral, que no debe lealtad a nadie salvo a la propia metrópoli, y cualquiera con suficiente poder económico puede acercarse al mismo para comprar una Sombra. Claro que los precios no son los mismos para todos los clientes.

Los Gissu cuentan en su arsenal con casi cualquier cosa que pueda ser considerada un arma. Pero de entre todas ellas destacan sus venenos. El arte del envenenamiento es practicado en toda la ciudad, siendo el pasatiempo favorito de numerosos nobles, aunque ninguno alcanza el nivel de maestrías de los mejores entre las Sombras.

Se dice que, además de para herir a los demás, los Gissu también conocen fórmulas con las que pueden mejorar sus propias habilidades. Ingeriendo cierto hongo pueden hasta cambiar su propia forma física, haciéndoles parecer otro individuo. Puede que incluso de otra raza. Quizá por esta razón todas las invasiones que tienen como objetivo a Mari suelen acabar con el líder de los asaltantes muerto o derrocado por sus propios lugartenientes.

Pero lo que da a Mari su auténtica capacidad para sobrevivir en las condiciones en las que lo hace es el hecho de poseer los mejores adivinos de todo el Imperio. Estos adivinos, llamados Bapu en Akkadio, han desarrollado hasta tal punto sus habilidades y han compilado un registro de eventos tan monumental, que son requeridos hasta en los rincones más remotos del Imperio. Esto dota al Ensi de Mari de un arma tremendamente poderosa, pues resulta sencillo detener una invasión o un golpe de estado cuando se sabe con precisión cuándo y cómo va a ocurrir.

Aunque tan poderosa puede ser la predicción que se revela como la que se esconde. Y un cliente de los Bapu nunca está seguro de si la interpretación que está recibiendo es la correcta o sólo la que necesita oír para actuar como el soberano de Mari desea.

NIMRUD

La mayoría de los Reyes Brujos de Akkad jamás disfrutarán del amor de sus súbditos. Infundirán en ellos temor, o quizá respeto, pero rara vez adoración. Sin embargo, siempre hay excepciones, y Sammu-Ramat, la regente de Nimrud, es la más llamativa de ellas.

Cómo es posible que una mujer gobierne una ciudad-estado es un suceso digno de estudiarse. En condiciones normales sería imposible, pues el puesto de Ensi ha de estar ocupado siempre por un hombre (con la notable excepción de Kish). Pero la belleza, inteligencia, astucia y, sobre todo, implacable determinación de Sammu-Ramat le permitieron sobreponerse a las dificultades que su sexo representaba.

Su origen está envuelto en leyendas, posiblemente creadas y difundidas por la propia regente. Se dice que fue encontrada en medio del desierto, donde había vivido los primeros años de su vida criada por una bandada de palomas que bajaban de los cielos para alimentarla y cuidar de ella. Quiso la fortuna que la encontrara Rash-Ashamtu, el capitán del ejército de la ciudad de Nimrud, que se enamoró perdidamente de su sorprendente belleza y su aún más impactante ingenio, tomándola como esposa.

Con ella vivió durante tres años, durante los que fue la envidia de toda la ciudad, incluyendo a su lujurioso Ensi, Nimrod-Baraqu. Pero este periodo de felicidad terminó cuando, defendiendo Nimrud de una invasión Cimmeria, Rash-Ashamtu cayó en combate. Sin embargo, lejos de amilanarse, Sammu-Ramat, que había acompañado a su esposo hasta el frente, tomó los mandos del ejército y, demostrando un genio militar sin parangón, lo condujo hacia la victoria.

A su regreso, y aprovechando la oportunidad que le brindaba el deceso de su antiguo marido,



Nimrod-Baraqu decidió convertir a Sammu-Ramat en su mujer. Ella parecía contenta ante tal gesto pues, ¿quién podría negarle la mano al Ensi de la ciudad? En pocos meses su matrimonio dio fruto y Sammu-Ramat quedó embarazada.

Pero la desgracia volvió a cebarse sobre ella; tan sólo unos días después de dar a luz a un hermoso hijo, al que llamó Ninash, volvió a quedar viuda, con su marido muerto en extrañas circunstancias. Durante las fiestas en honor al nacimiento del joven príncipe, unos sacerdotes, extáticos por el aroma de los perfumes sagrados y armados con largos cuchillos serrados, asesinaron y destriparon a su Ensi en lugar de a la res que debía servir de sacrificio. Al no encontrarse en pleno dominio de sus propias facultades, sino poseídos por el frenesí del rito, no se dieron cuenta de que alguien había sustituido al cordero por un drogado Nimrod-Baraqu.

Ante tal tesitura la ciudad decidió nombrar a Sammu-Ramat regente de Nimrud hasta que

su hijo alcanzara la edad de gobernar. Lo más habitual habría sido elegir a un nuevo Ensi, pero la reina consiguió convencer a los nobles de la ciudad de que ella podría servir como gobernante.

Cometido con el que cumplió ejemplarmente, llevando a Nimrud a una época de esplendor como no se había oído hablar desde hacía cientos de años. Los canales fueron ampliados, la muralla reconstruida y un nuevo sistema de alcantarillado edificado. Además, Sammu-Ramat dirigió el ejército en numerosas ocasiones contra los incursores Cimmerios, cosechando numerosas victorias y parando en seco sus asaltos.

Así continuó la vida en la ciudad hasta que Ninash, con veinte años, tuvo edad para gobernar. Desgraciadamente, la noche antes de la ceremonia de coronación del joven, éste desapareció. Un grupo de guardias fue testigo del horrible suceso, y cuentan cómo el príncipe heredero fue raptado por unos Galla que,



disfrazados como simples hienas, se acercaron a él durante una cacería.

La regente está devastada, y ofrece una cuantiosa recompensa a quien pueda devolverle a su hijo. Mientras tanto, y para asegurar la buena marcha de la ciudad, ella sigue gobernando en su lugar.

Pero éste no es el único de los problemas de Sammu-Ramat. Poco después del secuestro de su hijo recibió una ruidosa visita de Ashurbanipal, el Isshiak Ashur. Esto ha hecho recordar a algunos que la regente, aunque después cortara sus lazos con el gobernante de Assur, no era precisamente la primera vez que lo veía.

Ya había quien susurraba que ambos podían ser amantes, a pesar del terrible trato que Sammu-Ramat da a los comerciantes de Assur. Pero ahora empiezan a oírse incluso voces que se atreven a sugerir que Ninash podría no haber sido concebido por el difunto Nimrod-Baraqu.

NINIVEH

Niniveh es la ciudad-estado que más al norte se encuentra en todo el Imperio. Su cercanía a las montañas le permite obtener un recurso natural que casi ninguna otra ciudad posee: la dura piedra. En sus canteras de obsidiana, basalto, granito, mármol y diorita trabajan numerosos esclavos, que extraen incansablemente los preciados minerales. Sin embargo, no sólo es necesario obtener la roca, sino también venderla en aquellos lugares en los que es demandada, una tarea lenta y farragosa, que tardaba en dar beneficios y requería largos viajes.

Primero se firmó el tratado comercial. Ashurbanipal, el señor de Assur, hizo a Niniveh una oferta que no podrían rechazar: los Assures comprarían toda la piedra que la ciudad pudiera producir por un precio que cualquier otro sería incapaz de igualar. A cambio, dispondrían del monopolio del material y podrían distribuirlo río abajo, aprovechando la ideal situación de la ciudad

en el nacimiento del Idigna, al resto del Imperio según su propio criterio. Los nobles de Niniveh se enriquecieron, y el karum creció.

Luego las canteras cambiaron de manos. Los nobles de Niniveh empezaban a estar hartos de tener que ocuparse de sus esclavos. El polvo de piedra los hacía enfermar y los sucesivos cambios en las “condiciones de trabajo” ocasionaban revueltas que debían sofocar, con la consiguiente pérdida de efectivos. Pero no tenían elección si querían mantener los costes tan bajos como fuera posible. O al menos eso creían. Ashurbanipal, el señor de Assur, hizo a Niniveh una oferta que no podrían rechazar: los Assures se encargarían directamente de la explotación de las canteras, ocupándose de gestionar su funcionamiento y todos los detalles necesarios para su buen discurrir. A cambio, pagarían a los legítimos dueños por los derechos de explotación. Los Awilu de la ciudad se dieron cuenta de que salían muy beneficiados en el negocio, ya que los comerciantes de Assur pedían mucho menos de lo que a ellos les costaba extraer el material y mantener a los esclavos. Los nobles de Niniveh tenían un problema menos del que ocuparse y el karum creció.

Después llegaron los Cimmerios. Una horda de bárbaros más grande de lo que había sido visto

jamás surgió de las montañas y atacó la ciudad. Al principio las defensas de Niniveh resistieron, pero al prolongarse el asedio la situación empezó a empeorar. Parecía que, por primera vez en la historia del Imperio, una ciudad iba a caer ante el invasor. Todo parecía perdido.

Ashurbanipal, el señor de Assur, hizo a Niniveh una oferta que no podrían rechazar: los Assures acudirían en ayuda de la ciudad asediada, apoyándola con sus fuerzas y, si la suerte les sonreía, rompiendo el sitio. A cambio no pedían nada. Al fin y al cabo, los ejércitos de Sargón se encontraban justo en ese momento en el sur, enzarzados en lucha contra Elam, ¿y cómo no iba a acudir Assur en ayuda de una ciudad hermana? La guerra se saldó con una victoria aplastante de las fuerzas combinadas contra los Cimmerios, a pesar de las numerosas pérdidas que sufrió el ejército de Niniveh. Tan grandes fueron que tuvieron que recurrir a las tropas de los fieles de Ashur para proteger la ciudad, y ahora su defensa está en manos de soldados leales a los comerciantes. Los nobles de Niniveh descansaron tranquilos y seguros y el karum creció.

Pero estos tres sucesos fueron sólo la punta del iceberg. Al poco tiempo se edificó en Niniveh la biblioteca de Ashurbanipal, totalmente financiada por este último, y que alberga

LOS CAZADORES DE ESCRITOS

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

Pero esta impresionante colección no se ha reunido sola. Es bien sabido que Ashurbanipal paga generosamente por cualquier obra que no posea aún, y más aun si está escrita en Sumerio, la lengua antigua. En estos casos puede llegar a entregar auténticas fortunas a aquel que pueda proporcionarle piezas en buen estado para su biblioteca. E incluso estas riquezas palidecerían comparadas con lo que podría ofrecer por un escrito que datara de antes del Diluvio.

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

incontables volúmenes en sus muros. Su acceso está restringido al soberano de Assur y a sus aliados más cercanos, que incluyen al pusilánime Shur-Uballit, el Rey Brujo de Niniveh. Este rey vio realizado su sueño de poder disponer de un enorme repositorio de saber en el que pasar las horas y el karum creció. Y mientras Shur-Uballit pasa las horas encerrado en la biblioteca, quien gobierna en realidad la ciudad es su esposa Naqia-Zakutu, joven y hermosa, pero al tiempo dura e implacable. Además de hija de Ashurbanipal. A tanto ha llegado su influencia en el devenir de la ciudad que el Ziggurat de Niniveh, antes dedicado en exclusiva a Zar-Arramash, el dios local, ahora contiene una serie de dependencias dedicadas al culto a Ashur.

El karum de Niniveh es ya más grande que el resto de la ciudad.

NIPPUR

La inmensa Nippur. La más grande de las ciudades. La casa de los dioses. Ninguna urbe en todo el Imperio la iguala en tamaño, y el número de almas que habitan tras sus muros es ingente. Algunos dicen que su población sobrepasa el millón de ciudadanos, y probablemente esta cantidad no se aleje mucho de la realidad.

Una prueba de su estremecedor tamaño es que, cuando fue conquistada por Sargón, hubo barrios de Nippur que no fueron conscientes de que la ciudad había sido tomada hasta pasados tres días.

Y así como en esta ciudad habitan incontables mortales, también sus templos acogen una cantidad desmesurada de dioses. Se dice que absolutamente todos los Igigu, los Dioses de las Estrellas, tienen al menos un edificio consagrado a su adoración. No en vano otro de los nombres por los que se conoce a Nippur es “La de las Mil Deidades”.

Este hecho convierte a la ciudad en el centro religioso de Akkad, en la que todos los cultos (siempre que sean a Dioses de las Estrellas) están permitidos. En ella sacerdotes de muy

variados intereses intercambian consejos, sabiduría y esclavos. O también, por qué no decirlo, puñaladas y traiciones.

Su Ziggurat, a pesar de tratarse de uno de los más grandes del Imperio, tan sólo eclipsado por el que preside el propio Sargón en la ciudad de Akkad, no está dedicado a una única divinidad. Nippur no tiene un dios patrón, y en el más alto de los pisos de la enorme construcción que se yergue sobre sus calles se hallan trescientas sesenta cámaras, dedicadas a otros tantos dioses.

Este hecho fomenta una competencia brutal entre los representantes de las deidades menores, que andan siempre disputándose un lugar en lo alto de la montaña de ladrillos. Los sacerdotes de los dioses más poderosos, sin embargo, tampoco pueden dormirse en los laureles, ya que aunque su posición esté asegurada, luchan constantemente con el resto de cultos para captar las almas de cuantos más fieles mejor.

Pero los templos y el estamento clerical no son las únicas manifestaciones de la profunda religiosidad de la que hace gala Nippur. Éste afán de adoración por los Igigu se manifiesta en dos organizaciones únicas de esta ciudad: la Niggina y la Inimdug.

Niggina significa Verdad, y los que siguen esta senda dedican su vida a protegerla y evitar que sea corrompida y ensuciada. Los miembros de la Niggina son seleccionados de entre todos los estratos sociales de Nippur, y forman parte de ella desde nobles Awilu de alta cuna hasta humildes Mushkenu que sólo han conocido la esclavitud. Todos ellos poseen una profunda educación en lo que respecta a los Dioses de las Estrellas, y a unos pocos incluso se les concede el privilegio de aprender los terribles secretos del firmamento, que normalmente estarían reservados sólo a los brujos o sacerdotes.

Pero no sólo conocen al detalle todo lo que hay que saber sobre los Igigu, sino que consideran herejía cualquier comportamiento que sugiera falta de adoración a estos seres. También se dedican a la búsqueda y destrucción de cualquier documento

que pueda incitar a cuestionar la realidad y el poder de sus divinidades, no habiendo zelote más fiero que un integrante de la Niggina.

La palabra que más cerca está de definirles es inquisidores. Operan tanto en solitario como en grupo, y a menudo cuentan con numerosos agentes en lugares tan lejanos como otras ciudades. Su fe es inquebrantable, aunque, ¿qué ocurriría si uno de estos fanáticos descubriera que algo en lo que cree es falso? Dicen que los nuevos conversos son siempre los más feroces.

Inimdug significa Paz, y los que juran pertenencia a este cuerpo darán su vida por mantenerla. Nippur no cuenta con una guardia de la ciudad al uso, sino que en su lugar emplea a los miembros de esta organización. No son controlados por el Rey Brujo, como sería lo normal, sino que en teoría obedecen a las órdenes de un consejo de los treinta y seis sacerdotes más importantes de la ciudad. Aunque a la hora de la verdad tienden a actuar con bastante independencia.

Aunque a primera vista sus miembros podrían parecer exactamente iguales a cualquier otro hombre, un examen más profundo revela una aterradora diferencia: no proyectan ninguna sombra. No importa en qué ángulo les dé la luz o cómo de luminoso sea el día, a sus pies nunca se oscurece la tierra ni sus manos pueden proteger del brillo del sol.

El proceso de transformación en un guardia de la Inimdug es secreto, pero se cree que el hecho de no ser capaces de bloquear los rayos del astro rey se debe a que la luz del mismo, que representa la justicia, no es detenida por sus cuerpos. Al fin y al cabo su misión es encarnar la justicia misma.

Pero Shamash, el dios solar, no es un Igigu, sino uno de los Dioses Antiguos. Este hecho lleva a muchos a dudar de las intenciones de la Inimdug, viendo en ellos la influencia de un dios derrotado. Sin embargo, cada vez reciben más admiración por parte del pueblo, mientras que son víctimas de un desprecio que no hace sino crecer por parte de los poderosos. Parece que la paz y la justicia no son bienvenidas en las corruptas calles de la mayor ciudad del Imperio.

Como es lógico, Sargón tiene siempre a Nippur sometida a una firme vigilancia. Constituye, al menos a nivel demográfico, un importante centro de poder. Por este motivo ha destacado en ella a Naram-Sin, su nieto, que no ha tardado ni dos años en hacerse un buen amigo de Sharamak, el líder de la Niggina. Y se rumorea que está pensando en unirse a los Inimdug.

SAMARRA

El dios patrón de Samarra es Lummu-Kuzazu, el señor de la muerte, el inframundo y el trabajo. Se le suele representar como una obscena y abotargada mezcla entre una araña y una abeja gigantesca, con doce patas y el vientre hinchado.

Los sacerdotes de Lummu-Kuzaku se cubren el cuerpo con túnicas negras adornadas únicamente por su símbolo, y tapan sus caras con máscaras que imitan el rostro de su dios, que jamás se quitan en público. Estas máscaras son tanto más elaboradas cuanto mayor rango ostenta el sacerdote, desde las más burdas de los acólitos hasta las más detalladas de los altos cargos. De hecho, en el caso de estos últimos, las máscaras son tan perfectas que casi parecen las propias cabezas de los sacerdotes. Incluso las mandíbulas de araña y los insectoides ojos se mueven cuando el portador habla o mira de un lado a otro. Hay quien cree que no llevan máscaras.

En Samarra el Ziggurat no se eleva hacia el cielo como el del resto de ciudades, sino que está excavado hacia el interior de la tierra. Cuenta con, según se dice, siete niveles subterráneos, a cada cual más pequeño y profundo que el anterior. Probablemente sólo los sacerdotes de Lummu-Kuzaku conozcan sus verdaderas dimensiones, pero debe ser bastante grande a tenor de la cantidad de cuerpos que alberga en su interior.

Porque todo aquel que muere en Samarra es llevado al interior del Ziggurat. Los Awilu son embalsamados mientras que los Mushkenu y los Wardu son incinerados y sus cenizas almacenadas en urnas. Este proceso se lleva a cabo en la Geshnukummu, o Casa de la Luz.



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

Las paredes de esta sala están cubiertas de panales, creados por unas extrañas abejas negras y verdes con el símbolo de Lummu-Kuzaku en su abdomen. Estos insectos emiten constantemente un desagradable zumbido que perturba la mente del que las escucha y no abandona sus pensamientos hasta pasado un largo tiempo. A su vez los techos están cubiertos de

telas de araña, habitadas por una variedad de estos artrópodos de los mismos colores que las abejas de las paredes, y con el mismo símbolo en su abdomen. Cuando en alguna parte de Kishar nace alguien que está destinado a morir en Samarra, las abejas trabajan para crear con su cera la vela que representará su vida, mientras que las arañas se encargan de tejer con su seda la mecha que mantendrá la llama encendida. Todos los días, al anochecer, el sumo sacerdote de Lummu-Kuzaku entra en esta sala y enciende las nuevas velas, cuya longitud indica cuánto tiempo va a vivir aquel cuyo nombre está escrito en ellas. Como es lógico, las velas de los Awilu tienen por lo general una longitud mucho mayor que las de los Mushkenu o los Wardu.

Cuando una vela se agota, alguien muere en Samarra. Entonces llega el momento de que los sacerdotes lleven a cabo sus tareas. Recorren la ciudad

buscando al recién fallecido y tras recogerlo administran los ritos funerarios pertinentes. Una vez preparado el difunto, es la hora de que Lummu-Kuzaku reclame su alma; todas las noches una procesión se encarga de abrir las puertas del Ziggurat y dejar los cuerpos en su interior. La única excepción son las noches del mes de Kislimum, en las que Pabilsag, el arquero, domina el cielo.

A cambio de este servicio el dios protege a Samarra de los espíritus de los muertos y la enfermedad. Jamás se ha visto un Etemmu en la ciudad y ninguna plaga ha azotado jamás a sus gentes.

Aunque hay quien opina que el sumo sacerdote tiene demasiado poder. Al fin y al cabo, ¿qué le impediría acortar alguna vela o apagar su llama? Por suerte, los nombres están escritos en un lenguaje que ha resultado ser indescifrable y que probablemente sólo sea conocido por los Dioses de las Estrellas. ¿Cómo iba a poder el sumo sacerdote aprenderlo?

SIPPAR

Sippar era antes una ciudad doble, dividida en dos mitades, cada una de las cuales se encontraba en uno de los lados del Buranum. Originalmente dos urbes distintas que se unieron, ambas partes trabajaban en armonía y formaban entre las dos una fuerza a temer en todo Akkad. Desgraciadamente, hace poco un terrible infortunio se cernió sobre la ciudad y hoy en día sólo queda en pie una de las mitades, la situada al este del río.

En el fondo de este desastre se encuentra Enmeduranki, el actual Ensi de Sippar. Este Rey Brujo siempre se ha considerado a sí mismo el mejor alquimista vivo (con el permiso de Sargón), y constantemente anda haciendo nuevos experimentos, cada vez más complejos y arriesgados, con el fin de exhibir ante todos sus increíbles creaciones y recibir las alabanzas que sin duda merece. Pero en realidad es poco más que un alquimista mediocre.

Su fracaso más sonado fue el intento fallido de diseñar una plaga especialmente virulenta que sólo afectara a los Cimmerios. Con la esperanza de complacer a Sargón, pues después de a sí mismo a

quien más ama Enmeduranki es al Emperador, cerró una sección de Sippar-Amnanum, la antigua mitad oeste de la ciudad, y dejó en su interior a un grupo de Cimmerios sobre los que fue experimentando con varios venenos de su creación.

Al principio parecía que iba a tener éxito, ya que las víctimas sobrevivían lo bastante para poder transmitir la enfermedad, pero a la larga morían irremisiblemente. Sin embargo, una fatídica noche el viento sopló especialmente fuerte, y al día siguiente empezaron a enfermar el resto de Mushkenu de la ciudad. A los tres días el primer Awilu mostró síntomas de estar afectado, y a partir de ese momento la situación se volvió incontrolable.

No habiendo tenido la previsión, o la habilidad, de crear un antídoto, Enmeduranki se enfrentó a la posibilidad de que toda su ciudad pereciera. Así, recurrió a la única solución en que pudo pensar: arrasar toda la mitad oeste hasta los cimientos. Miles de Awilu y muchos más esclavos murieron en la masacre, y desde entonces Sippar-Amnanum es una tierra maldita.

Por suerte la plaga fue erradicada con éxito, y Enmeduranki afirma haber destruido todos los viales que la contenían. Aquello ocurrió hace setenta años y nunca ha habido otro brote. Sin embargo, parece que algunos Mushkenu de los barrios más pobres empiezan a sufrir una enfermedad de extraños síntomas.

Uno de los temas que obsesionan a Enmeduranki, además de la alquimia, es la creencia de que bajo los cimientos de Sippar están enterrados registros antediluvianos, supuestamente dispuestos allí por la mano del propio Atrahasis el Inmortal. Estos documentos contendrían conocimientos, en especial fórmulas alquímicas, perdidos desde hace muchos miles de años.

El pensar cómo buscarlos y recuperarlos privaba de su sueño al Ensi, hasta que se dio cuenta de que podía solucionar dos problemas a la vez. Gran parte de los experimentos alquímicos de Enmeduranki tienden a dejar especímenes vivos terriblemente deformados y con alguna tara,

ya sea física o espiritual. Hasta ahora la práctica más habitual consistía en matar a estas horribles criaturas, pues en la mayoría de los casos su mera presencia resultaba repulsiva. Pero la necesidad de esclavos que empezaran a cavar túneles en busca de los registros hizo que Enmeduranki optara por dejar con vida a estos pobres despojos, que ahora tendrían un nuevo propósito.

Conocidos como los Hasharu (“tullidos”), estos experimentos fallidos llevan vidas miserables, y la mayoría no vuelve a ver la luz del sol ni sobrevive más de un par de meses. Aunque tampoco iban a vivir mucho más en otras circunstancias, ya que sus cuerpos deformes y en constante cambio tienden a descomponerse en poco tiempo.

Haciendo gala de su sentido del humor, Enmeduranki decidió poner al mando de los Hasharu a Irka-Aru, su hermana menor, que había nacido con una terrible deformidad que la obligaba a ir siempre cubierta con un velo.

Sobra decir que Irka-Aru no está muy contenta con la situación, pero parece que ha encontrado la forma de obtener beneficio de ella. Algunos nobles de la ciudad encuentran muy interesante la posibilidad de disponer de un túnel subterráneo para una escapada amorosa o espiar a un rival, y están dispuestos a pagar generosamente por tales servicios.

En poco tiempo la mayoría de los esfuerzos de los Hasharu se dedicaron a estas actividades, desconocidas para el Rey Brujo. En lo que respecta a su propósito original, aún no se ha encontrado ningún registro de antes del Diluvio.

O eso cree Enmeduranki. Irka-Aru es mucho más inteligente que su hermano mayor, además de mejor alquimista. De hecho, es probable que ella pudiera dar mucho mejor uso a esos antiguos documentos.

UR

Ur es una de las ciudades más antiguas de Akkad, y su historia se remonta a los tiempos míticos en los que los Reyes vivían miles de años. Siempre destacó entre sus vecinas por la marcialidad de

sus soldados y la fuerza de sus ejércitos, logrando numerosas victorias contra los que se le oponían.

Ese espíritu combativo se ha mantenido constante, e incluso ha aumentado con el paso del tiempo. Aunque su ejército ya no es tan numeroso como antes, pues las leyes dispuestas por el Emperador no lo permiten, los que sirven en sus filas se hallan henchidos de orgullo y valor. Tan intenso es este ardor combativo que los gobernantes de Ur se entrenan incansablemente para alcanzar cotas inimaginables de habilidad marcial. Además, desprecian profundamente la brujería, pues consideran que no es arma digna de un guerrero. Su gobernante es un Rey Brujo sólo en el nombre, ya que no practica bajo ningún concepto las artes místicas.

Este sentimiento de élite también se extiende a los mandos e incluso a la tropa y, hasta tal punto llega la veneración por la vida castrense, que la mayoría de miembros del ejército son Awilu, relegando a los esclavos a tareas que consideran inútiles y les apartan de su verdadero interés: la guerra.

Que otras urbes deleguen su defensa en esclavos, los ciudadanos de Ur saben que no se merecen poseer nada que no estén dispuestos a defender.

Entre todas las fuerzas de Ur destacan los Nasharu-nimru, o Guardia Leopardo. Forman la élite del ejército y los guardias de su Rey Brujo. Cuando el heredero de cada Ensi cumple catorce años éste elige a ciento ochenta hombres de entre sus compañeros en la academia militar. A partir de ese momento cada uno de los elegidos tendrá que encontrar y matar a un leopardo con las manos desnudas y en solitario. Los primeros cincuenta y nueve que lo consigan pasarán a formar parte del prestigioso cuerpo. La plaza restante para completar el número sagrado de sesenta la ocupará el futuro Ensi, que también tendrá que llevar a cabo la misma gesta que sus compañeros.

En las raras ocasiones en las que el heredero no pueda cazar una bestia antes que cincuenta y nueve de sus compañeros lo hayan logrado tendrá que quitarse la vida para así limpiar su honra.

Una vez se decide quiénes formarán los Nasharu-nimru éstos confeccionan una capa que les cubra la espalda y la cabeza a partir de la piel del leopardo muerto. Esta peculiar protección, un taparrabos, una lanza, un cuchillo y sus característicos escudos será todo lo porten al entrar en combate. Desde ese momento se entrenarán con el Ensi, lucharán con el Ensi y morirán con el Ensi. Son los combatientes más hábiles de todo Akkad. Los caídos de entre los Nasharu-nimru nunca son reemplazados, y se puede juzgar la edad y

experiencia de un Rey Brujo de Ur basándose en cuántos guerreros forman su guardia. Son sus protectores, sus consejeros y sus amigos. Ninguno en toda la historia de la ciudad ha traicionado jamás a su señor.

Ur-Ningirsu es el actual Ensi de Ur y, a pesar de su avanzada edad, parece no tener visos de abandonar pronto su cargo. Ha combatido en mil y una batallas, quedando su Guardia Leopardo reducida a tan sólo ocho miembros,

LA NECRÓPOLIS DE UR

El monumento más imponente de Ur, además de su inmenso Ziggurat, es su Necrópolis. Nadie que haya contemplado la plaza subterránea que se encuentra bajo el palacio real, donde forman filas tres mil seiscientos soldados muertos, puede evitar abrir la boca de admiración. Cuesta sobreponerse al espectáculo de tantos combatientes, tan reales como si estuvieran vivos, a punto de lanzarse sobre el pobre espectador, que tardará unos segundos en darse cuenta de que no se trata más que de estatuas inmóviles. Que los agresores llevan estáticos decenas de siglos.

Hace seis milenios gobernaba en la ciudad el poderoso Ur-Nammu. El guerrero más grande después de Gilgamesh, imbatible tanto en estrategia como en combate cuerpo a cuerpo. Durante su reinado conquistó numerosas ciudades, convirtiéndose en el soberano que más territorio había llegado a controlar en Sumer, y podría haber sido aún más grande que el actual dominio de Sargón.

Pero las plazas que había clamado para sí no le satisfacían. Su ambición no conocía límites, y quería aún más. Tras una noche de horribles pesadillas se dio cuenta de que había un reino al que ningún campeón se había atrevido a desafiar: el Irkalla, el reino de los muertos, los dominios de Nergal y Ereshkigal a los que viajaban las almas de los difuntos.

Tras un mes de intensos preparativos Ur-Nammu reunió a todos los guerreros de su poderoso ejército y les ordenó que se suicidaran, mientras él daba ejemplo cortándose la garganta. Tan fuerte era su lealtad y tan grande era la admiración que le profesaban, que ni uno solo de los soldados desobedeció sus órdenes.

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

Pocos meses después el poderoso imperio que Ur-Nammu había forjado sucumbió rápidamente, pues no había ejército que lo defendiera.

Qué fue de los hombres de Ur-Nammu, y si consiguió su objetivo de someter a los señores del inframundo son preguntas que el que las formula sólo podrá responder de una manera: hollando con sus propios pies las infinitas llanuras de polvo y barro del Irkalla.

todos ellos guerreros sin igual. El pueblo le adora y le venera como el íntegro general y gran soldado que es.

Por otra parte Amar-Sin, su primogénito, no opina lo mismo. Piensa que no sólo ha llegado su hora de gobernar, sino que empieza a pasar de largo. Se ha hartado de esperar, y planea entrar una noche en el palacio de su padre y acabar con su vida. Ya dirá luego al pueblo, con el rostro compungido, que murió asesinado por un enviado de otra ciudad.

Al fin y al cabo, ¿qué pueden hacer los ocho Nasharu-nimru de Ur-Ningirsu contra los suyos? Puede que sean veteranos de incontables campañas, pero él cuenta con sus cincuenta y nueve, jóvenes y poderosos. Es imposible que puedan vencer ante tal superioridad numérica.

URUK

Nunca ha vivido Uruk en toda su historia un momento de esplendor y bonanza tan grandes como el que está experimentando ahora. A pesar de ser una ciudad antigua, cuya historia se remonta hasta mucho antes del Diluvio, nunca había sido un participante destacado en los juegos políticos, habiendo estado siempre sometida a otros poderes cercanos, primero Ur o Lagash y, finalmente, Akkad.

Pero todo esto cambió con el ascenso al poder de Enshakushanna, el actual Rey Brujo. Este Ensi, que ocupó el trono a una temprana edad, con tan sólo diecinueve años de vida, se ha mostrado como un gobernante excelente, así como un brujo increíblemente dotado. Bajo su mandato se han ampliado y mejorado los canales, posibilitando un enorme incremento de población. También se han reconstruido las murallas y se ha intensificado el comercio con las ciudades vecinas. Además, el ejército ha sido reforzado, protegiendo a la ciudad de los frecuentes asaltos de los Amorreos y otros invasores. Por último, los ministros corruptos han sido eliminados y se ha reducido sobremanera el poder del templo sobre los nobles, al tiempo que se reconstruía el Ziggurat de la ciudad, añadiendo tres niveles nuevos.

Quizá por todo esto, y por la implacable fiereza de Enshakushanna, se le admiten ciertas “excentricidades”; caprichos que sin duda un Rey Brujo tan sabio y noble como él tiene el derecho de permitirse. Aunque es cierto que varios consejeros se opusieron fervientemente a estos comportamientos, pero dichas protestas cesaron cuando sus cabezas fueron separadas de sus hombros.

Además, los particulares deseos de Enshakushanna suelen convertirse en espléndidas atracciones y espectaculares maravillas de las que todos los ciudadanos disfrutan. Por ejemplo, el magnífico Zoo Real. Este zoo es un enorme espacio ubicado en el centro de la propia ciudad, cerca del Ziggurat. En él miles de extrañas bestias se encuentran encerradas en jaulas, a través de las cuales cualquier visitante puede contemplarlas. Algunas son exóticamente bellas, mientras que otras son monstruosamente obscenas. El Zoo Real está en perpetua expansión, y el Rey Brujo recompensa generosamente a todo aquel capaz de traerle un ejemplar vivo de una especie que no posea.

De hecho, el Ensi parece haberle cogido cariño a una pareja de enormes felinos atigrados dotados de descomunales colmillos en forma de sable. Tanto le gustan que ha criado una camada de cachorros nacidos de estas dos bestias, los ha domesticado y ha hecho que le acompañen a todas partes. Además, entre sus planes se encuentra el criar más ejemplares y regalárselos a sus más fieles generales y partidarios.

Otro de los portentosos monumentos que Enshakushanna ha construido es una arena de gladiadores, la más grande de todo el Imperio. Aunque este tipo de luchas entre esclavos gozan de gran popularidad a lo largo y ancho de Akkad, es en Uruk donde se dan los combates más espectaculares, en los que los esclavos luchan entre sí o con monstruos sacados del Zoo Real y transformados mediante alquimia.

Gladiadores de todo Kishar, en algunos casos incluso Awilu o extranjeros, acuden a luchar voluntariamente al Foso, como es popularmente conocida la gran arena. Y no es para menos, ya que las apuestas son muy altas. Tan altas que no pueden ser igualadas en ningún otro

lugar, pues una vez al año se celebra un multitudinario torneo, del que sólo puede salir vencedor uno de los gladiadores. La recompensa a quien se alce con la victoria resulta casi increíble: la libertad. En ningún otro lugar del Imperio y de ninguna otra manera puede un esclavo librarse de su yugo.

Además, Enshakushanna también ofrece al vencedor un lugar a su lado, como miembro de pleno derecho de su consejo. La mayoría aceptan este privilegio, y con el paso de los años el Ensi se ha rodeado de ministros y asistentes de otras razas, entre ellas Mushkenu y Wardu, todos ellos libres. Ni que decir tiene que pocos Awilu ven esto con buenos ojos...

Aunque ninguna de estas particulares actividades puede compararse con la última determinación que, recientemente, ha tomado el Rey Brujo. Ha decidido que nadie que no pertenezca a su familia puede practicar la brujería en Uruk. Desde la emisión de este edicto la gran mayoría de concededores de las artes arcanas han abandonado la ciudad, y los pocos que no lo han hecho son perseguidos por la guardia. Al ser atrapados son pasados a cuchillo y sus conjuros confiscados.

Se rumorea que hay un círculo de practicantes de lo arcano que se reúne en la oscuridad de la noche y conspira para arrebatar el poder al Ensi pero, de existir, aún no han tenido éxito con sus maquinaciones. Algo sorprendente, teniendo en cuenta que cualquier soberano que llevara a cabo una política similar en otra ciudad hubiera sido rápidamente fulminado por el resto de brujos de la misma. Pero no en Uruk. Enshakushanna no sólo tiene un gran talento como estadista, sino que también es un poderosísimo hechicero con capacidades innatas para atar demonios a su voluntad.

LAS PERDIDAS

Así como numerosas ciudades se extienden, como estrellas en el firmamento, entre los cauces de los dos ríos, otras muchas yacen muertas para siempre. Enterradas bajo el polvo y el paso de los siglos, puede que fueran abandonadas víctimas de alguna desgracia o maldición, o que simplemente se vieran despobladas al

modificar su curso el río que les daba la vida, haciéndolas inhabitables. A continuación tienes algunas de estas ciudades, pero nadie sabe cuántas más hay esperando ser descubiertas y, ¿por qué no?, saqueadas.

ARATTA

Ahora poco más que unas ruinas abandonadas en las estribaciones de las Cumbres de las Tormentas, Aratta es una trampa mortal poblada por bestias y demonios. Antaño fue una importante ciudad-estado, que llegó a competir en poder con la insigne Uruk. La fuente de su riqueza eran sus extensas minas, de las que se extraía el más precioso lapislázuli, cuya belleza era únicamente superada por su misterioso poder para dominar los sueños.

Pero, de la noche a la mañana, todo terminó. Uno de los equipos de prospección fue dominado por la codicia, descendió demasiado, y al hacerlo dejó escapar aquello que debería haber permanecido encerrado. Una espesa niebla de color marrón se extendió por la ciudad, convirtiendo todo lo que tocaba en polvo, haciendo que los hombres murieran asfixiados y los animales huyeran despavoridos.

Los eruditos piensan que tanto penetraron en el interior de la tierra, que abrieron una puerta al mismo Irkalla, las casas de polvo donde habitan los difuntos. Pero ninguno de los supervivientes de la tragedia pudo confirmar esta teoría que, con el paso de los años, ha ido cayendo en el olvido.

Ha pasado mucho tiempo desde aquello, y algunos emprendedores creen que ya ha llegado la hora de recuperar la ciudad. Probablemente el infame viento se haya disipado ya, y sólo queden en Aratta viejos huesos y el silencio de la muerte.

Eso y una lucrativa veta de lapislázuli, claro está.

BARSIPPA

Barsippa fue una de las primeras ciudades en entregarse al culto a los nuevos dioses tras la victoria de Sargón. Pronto encontraron un sustituto para su antigua deidad, cuyo nombre fue olvidado tiempo ha.



Y este nuevo patrón no era otro que Ishim-Shagshuga, El Fuego Inagotable. Los ciudadanos de Barsippa se dedicaron a su adoración con un increíble frenesí, como si para ellos no importara nada más. Como si les dominara un hambre de su calor completamente irrefrenable.

Por causa de la peculiar forma en la que se manifestaba la fe al recién llegado dios, Barsippa fue conocida en muy poco tiempo con el sobrenombre de “la ardiente”. Brillaba siempre con una intensa luz, que era más poderosa cuanto más oscura era la noche.

Este fulgor provenía de las miles de llamas, ya fueran velas, candiles o antorchas, que los habitantes de la ciudad mantenían encendidas constantemente. Cada individuo llevaba encima cuantas podía y, aquellas que no podía cargar, las dejaba en su casa, en el templo o en el lugar donde trabajara.

La actividad en Barsippa fue incrementándose poco a poco, dedicando sus habitantes cada vez menos tiempo al sueño o el deber, y más a las intensas danzas a las que obligaba la adoración a su dios. Este proceso continuó hasta la noche más corta del año, en la que toda la ciudad se unió en un único y enorme rito; un violento baile en el que los corazones de todos los participantes latían a la vez.

A la mañana siguiente Barsippa estaba completamente vacía. Todo ser vivo había desaparecido sin dejar rastro. En su lugar quedaron las llamas que habían sido encendidas la noche anterior, ardiendo con fuerza.

Y aunque hace más de quince siglos de aquello, las luces que iluminaron la fatídica noche aún arden, alimentadas por una energía que no parece consumirse. Todos piensan, con razón, que Barsippa está encantada, y sólo un loco o un ignorante se atrevería a acercarse a ella.

KUTHA

Muy poco se puede decir de Kutha, y aun menos del desastre que la condenó. Nadie sabe por qué ocurrió ni se explica quién pudo ser el responsable. Sin embargo, todo el que quiera puede acercarse a ella e intentar discernir las circunstancias que rodearon su condena.

Porque lo que le ocurrió a Kutha es que un día, simplemente y sin ningún aviso, se detuvo en el tiempo; sus ciudadanos se pararon en seco, congelados en un instante eterno. Ahora es una ciudad llena de estatuas, increíblemente fieles a la realidad y perfectamente inmóviles, que representan desde el más humilde de los campesinos hasta el poderoso Rey Brujo que la gobernaba. En ella el viento no sopla, los insectos no vuelan y las aguas del canal que la rodea no fluyen.

Ha permanecido así desde el momento de su desgracia. Numerosos exploradores y eruditos se han acercado a ella, la han cartografiado y han estudiado en detalle a sus habitantes, pero no han llegado a una conclusión de cómo pudo suceder algo así.

Pero hay quien opina de distinta forma. Simmushannu, un anciano que lleva estudiando Kutha desde su juventud, afirma que la ciudad no permanece completamente quieta, sino que se mueve. Muy lentamente, de forma casi imperceptible, las cosas cambian en su interior. Él dice que cuando uno pasa años contemplado las frías estatuas se da cuenta de pequeñísimas diferencias, que insinúan que la vida en Kutha no se ha detenido, sino que sólo discurre mucho más despacio que en el resto del Imperio. De hecho, el anciano defiende una teoría aun más perturbadora; Simmushannu cree que no es que en Kutha el tiempo se mueva más despacio, sino que en el resto de Kishar avanza con mayor velocidad.

LARAK

Muy pocos se atreven a llevar la contraria a Sargón. Su poder es temido a lo largo y ancho del Imperio, y nadie quiere convertirse en el objeto de su ira.

Por otra parte, el Emperador no es omnisciente y no puede permitirse la molestia de perseguir y castigar personalmente a aquellos que le desafían. Para llevar a cabo esa tarea ya se encuentran sus ejércitos y la miríada de seguidores que se encuentran repartidos a lo largo de Akkad.

Pero hay veces en las que la atención personal del mismo Sargón es requerida. Materias tan importantes que el propio Emperador ha de tomar cartas en el asunto de una manera más directa. Estas ocasiones son raras, pero no desconocidas.

Hace nueve siglos, el Ensi de Larak optó por desobedecer a Sargón. Cómo se llamaba este hombre y qué hizo exactamente se desconoce, pues tanto su nombre como su crimen fueron borrados para siempre de los registros imperiales, y sólo el propio Sargón recuerda lo que ocurrió. Se cree, sin embargo, que tuvo que perpetrar un crimen que tuviera como cómplice a la propia ciudad, pues el señor de Akkad decidió castigar a la totalidad de Larak de un solo golpe. Haciendo gala de sus habilidades como brujo, que muy rara vez muestra, el Emperador reunió a su cónclave y conjuró seis terribles plagas sobre la ciudad-estado. Éstas se sucedieron una tras otra y entre todas acabaron por completo con Larak.

La primera fue conocida como “la de la sangre”, y convirtió toda el agua del Idigna dirigida a los canales en el rojo fluido vital, destruyendo así los cultivos.

La segunda fue llamada “la de la pestilencia”, pues hizo surgir del interior de la tierra un vapor venenoso que hizo enfermar a todas las cabezas de ganado.

La tercera recibió el nombre de “la de la sombra”, ya que cubrió el cielo sobre Larak con una espesa capa de cenizas que hizo imposible respirar y ocultó el brillo del sol.

La cuarta fue denominada “la de las lágrimas”. Durante la misma los habitantes de la ciudad comenzaron a llorar sangre para, finalmente, quedar completa y permanentemente ciegos.

La quinta fue la peor de todas, y fue llamada “la de la desesperanza”. Todas las mujeres que albergaban un niño en su vientre lo perdieron, y las que no estaban encintas supieron inmediatamente que habían quedado estériles.

La última fue la que sentenció finalmente a la ciudad. Esta plaga, “la del manto púrpura”, ocasionó la llegada de incontables hormigas de este color, que se abalanzaron sobre la ciudad, devorando con fruición todo lo vivo que en ella se encontraba: hombres, bestias y cultivos por igual. Los gritos de los ciudadanos se escucharon a varias jornadas de distancia.

A diferencia de los crímenes cometidos, el castigo recibido sí se recuerda. Larak debía servir como ejemplo frente a todas las demás ciudades, y por ello su destino no podía ser olvidado.

NAGAR

Nagar, la de las murallas blancas y el oro negro. La ciudad de las gemas de fuego y los árboles de oro. La patria de los Sembradores de Humo y de los Forjadores de Hueso. Antiguamente la joya del norte de Sumer y hoy en día nada más que un humeante cráter.

Pocos años después del nacimiento del Imperio, el desastre se cernió sobre Nagar. No se sabe cuál fue el motivo, si la ira de un dios o la inconsciencia de los hombres, pero una lluvia de fuego y rocas cayó del mismo cielo, arrasando casi por completo la bella ciudad. Sus conocimientos, sus maravillas y sus riquezas se perdieron para siempre, consumidos en una deflagración de llamas y rabia celestial.

Pero algo en Nagar se negó a morir: los Forjadores de Hueso. De alguna manera consiguieron sobrevivir al cataclismo y echar raíces de nuevo en las ruinas del lugar que desde siempre había sido su hogar. Los propios Forjadores afirman que ellos llegaron antes que la propia urbe, así que es natural que sigan allí incluso tras la destrucción de la misma. Los Forjadores de Hueso constituyen una secta de guerreros que recibe su nombre del

hecho de que todos sus integrantes, antes de ser aceptados como miembros de pleno derecho de la misma, han de forjar una espada-hoz a partir de su propio cuerpo. Emplean sus huesos para construir el filo, que templean con su misma sangre. Con sus tendones y sus músculos confeccionan tanto la guarda como la empuñadura del arma. Por último, y para rematar su obra, fabrican con su piel un cinto para portar la preciada posesión.

Teniendo en cuenta este cruel ritual, no es extraño que los Forjadores de Hueso reciban el mote de “guerreros mancos”. Sacrifican uno de sus brazos para construir un arma mortal hecha de su propia carne. Pero es un precio que pagan gustosos, pues el dominio de la espada que tiene un Forjador de Huesos no puede compararse siquiera al del mejor de los mercenarios. Sus armas son, literalmente, una extensión de sus propios cuerpos. No parecen romperse ni ante los golpes más brutales y sus dueños siempre saben dónde se encuentran, incluso aunque lleguen a robárselas.

Del destino de la secta hermana de los Forjadores de Hueso, los Sembradores de Humo, se dicen muchas cosas, pero no se ha vuelto a saber nada de ellos, al menos de manera oficial. Lo cierto es que siempre fueron huidizos y retraídos, difíciles de encontrar.

CRONOLOGÍA DE KISHAR

En la mentalidad Akkadia las cosas no tienen existencia si no poseen un nombre. Por ello, la forma de marcar el paso de los años en el Imperio es asignando a cada uno de ellos un nombre. Esta tradición existe desde tiempos inmemoriales y, aunque ligeramente modificada por Sargón, aún se sigue utilizando.

En los tiempos del país de Sumer, cada ciudad-estado llevaba su propio calendario, poniendo al primer año del reinado de un Ensi el nombre de dicho gobernante. Los años subsiguientes llevaban como nombre el de algún evento importante que hubiera ocurrido durante el mismo, o el de un ministro o familiar al que el Ensi haya decidido favorecer personalmente.

Como no se le podía poner nombre a un año hasta que éste había concluido, el año que se encontraba en curso en un momento dado recibía siempre el nombre de “el año actual”, el Annuma Shattu. Por otra parte, y aunque todos los años tuvieran un nombre completo y único, tanto en textos administrativos como por el pueblo llano, era bastante común referirse a un año con el nombre del Ensi y el lugar que ocupaba en su reinado.

Sargón, tras fundar el Imperio, impuso un ligero cambio a este sistema. Para evitar la confusión entre los años de diferentes ciudades-estado (con diferentes Reyes Brujos), ordenó que a partir de aquel día el Imperio tendría nombres de año en común para todas. Como es natural, aquel año recibió el nombre del propio Emperador: Sargón.

El año actual (2011° del reinado de Sargón) es, como ha sido siempre, el Annuma Shatum, mientras que el año anterior fue llamado “Sin-Ash-Usur, Turtam de la Derecha”, en honor al general del mismo nombre. A continuación puedes ver una cronología general de Kishar. En ella se emplea el calendario imperial con sus nombres populares, es decir, el tiempo que lleva Sargón gobernando.

Aunque en Akkad no se conocen los números negativos (ni el cero), los años anteriores al ascenso del Emperador están indicados, por comodidad, usándolos. Sin embargo, un ciudadano del Imperio jamás se referiría a ellos de esa manera, sino que usaría el nombre del año, ya sea el oficial o el popular.

Tabla 15: Cronología de Kishar

FECHA	EVENTO
Desconocido	La Enuma Elish, la creación del mundo. Antes de que la tierra y los cielos tuvieran nombre, sólo existían Apsu, Señor del Océano de Agua Dulce, y Tiamat, Señora del Océano de Agua Salada. La unión de ambos engendró a los dioses, el mundo, y todo lo que habita en él.
-600000	Los Anunnaki, hartos de trabajar, deciden crear unos esclavos que hagan sus tareas por ellos. Asesinan al dios Kingu y con su sangre y arcilla crean a los Awilu, que les servirán. Adapa, el primer Awilu, rompe el viento del sur y rechaza el pan y el vino de los dioses, que le hubiera concedido a él y a su raza la inmortalidad.
-250000	Fundación de Eridu. Los Apkallu surgen de las aguas y enseñan a la humanidad a vivir civilizadamente y a cultivar la tierra. Casi al mismo tiempo es fundada la ciudad-estado de Susa, que acabará convirtiéndose en la capital del reino de Elam.
-240000	Enmerkar, el legendario guerrero, funda la ciudad-estado de Uruk. Poco después es fundada Aratta. Da comienzo la primera guerra entre dos ciudades. Es erigido el Ziggurat de Eridu, el primero de este tipo de templos.
-210000	Son levantadas las ciudades de Assur, Larak, Mari, Niniveh, Sippar, Samarra y Ur. Estas ciudades-estado, junto con Eridu, Aratta y Uruk son conocidas como las Qudmu, “las que nacieron antes”. La primera muralla es construida en Eridu.
-200000	Los Assures establecen el primer karum en la ciudad de Larak.
-190000	Fundación de Lagash. El enmascarado Gudea gobierna como el primer Warka. Las Siete Torres son levantadas.
-190000 a -160000	Son construidas el resto de las ciudades que, junto con las Qudmu, conforman el país de Sumer. Desde esta fecha y hasta la fundación de la ciudad-estado de Akkad, ninguna nueva urbe será levantada en la tierra entre el Idigna y el Buranum.
-130000	El ruido que hace la humanidad molesta a los Anunnaki y éstos deciden acabar con todos los Awilu. El dios Enki intercede por los hombres y consigue aplacar la ira de sus hermanos.
-110000	Ningirsu lleva a cabo sus doce legendarios trabajos, entre los que se encuentra el asesinato de Mushmahhu, un terrible monstruo. Como recompensa los Anunnaki le incluyen entre los suyos.
-80000	Los Ensi de Uruk y Aratta, tras plantearse acertijos cada vez más complejos, desarrollan la escritura para que sus mensajeros sean capaces de transmitirlos.
-52000	Enlil desata el Diluvio sobre Kishar. Durante seis días y siete noches el mundo se encuentra bajo las aguas. Enki advierte a un Awilu, el sabio Atrahasis de la ciudad de Shuruppak, de que construya un arca de juncos. Gracias a ella se salvan él, su familia, y una pareja de animales de cada especie.
-46000	Nace Gilgamesh, Ensi de Uruk y dos terceras partes dios. Sus aventuras serán recogidas para la posteridad en la Epopeya de Gilgamesh. Rechazó a la diosa Ishtar, descendió al Irkalla, y se entrevistó con Atrahasis el Inmortal. Al final murió como cualquier otro hombre.

CRONOLOGÍA DE KISHAR

FECHA	EVENTO
-33000	Son engendrados los primeros Mukil-resh-lemuti.
-21000	Los Asakku bajan de las montañas y envenenan las aguas del Idigna. Ninurta consigue rechazarlos y salvar así numerosas ciudades.
-10000	Unos pocos Awilu deciden atravesar el desierto de Eria y fundar una ciudad al otro lado de sus arenas: la colonia de Tayma. Nunca se supo en Sumer si habían tenido éxito.
-4000	Ur-Nammu, Ensi de Ur, conquista las ciudades-estado circundantes y forma un pequeño imperio. Decide que su siguiente objetivo militar será el mismísimo Irkalla y, tras ordenar construir la Necrópolis de Ur, se suicida junto a todo su ejército.
-2500	Aparecen por primera vez los Uridimmu. Surgen del desierto de Eria montados en sus dromedarios y asaltan las caravanas comerciales que recorren el país de Sumer.
-250	Las prospecciones para establecer una colonia en las estribaciones suroccidentales de las Montañas Gudabak llevan a la primera exploración metódica del valle de Hatti, aunque se concluye que la región es difícil de cultivar y prácticamente inhabitable.
-68	La mujer del jardinero real de Kish encuentra a un niño en un cesto de mimbre descendiendo río abajo. Lo adopta y le pone como nombre Sargón.
-49	Ur-Zababa, el Ensi de Kish, tiene un sueño premonitorio que muestra cómo Sargón, que había sido nombrado copero real, le acabaría asesinando. Por tres veces intenta Ur-Zababa acabar con la vida del muchacho y en todas ellas fracasa. Sargón huye a Uruk.
-37	Una vez en Uruk, Sargón convence al rey Lugalzagesi de que le permita dirigir su ejército para conquistar Kish. Armado tanto con soldados como con las artes arcanas que le habían enseñado los Igiu, Sargón vence con facilidad. Durante el ataque Lugalzagesi y Ur-Zababa mueren, proclamándose Sargón Ensi tanto de Kish como de Uruk.
-31	Sargón hace una demostración de poder sin precedentes al asesinar al Anunnaki Enlil. Utiliza la sangre del difunto dios para crear a los primeros Mushkenu y Wardu. Un mortal se había impuesto a un dios. Anzu, el ave legendaria que guardaba el palacio de Enlil, pierde la razón y escapa con las Tablas del Destino.
-10	Armado con un numeroso ejército compuesto de soldados Awilu, esclavos de las Razas Creadas y demonios, Sargón emprende una campaña de conquista que tiene como objetivo someter todas las ciudades del país de Sumer a su dominio.
-7	Babylonia es arrasada por los ejércitos de Sargón y en la ciudad no queda piedra sobre piedra.
-6	Los Apkallu vuelven a aparecer en Eridu, tras miles de años ausentes, pero no parecen los mismos.
-5	Ashur pacta su indulto con Sargón, asegurándose así su supervivencia y la de su pueblo.
-3	Un grupo de soldados Mushkenu del ejército de Sargón, liderados por un héroe conocido como Gmirri, consiguen escapar a las Montañas Gudabak y fundan Cimmeria.
-2	Los sacerdotes de Elam se ven obligados a despertar a sus difuntos para repeler el avance de Sargón. A duras penas consiguen contener al ejército enemigo en la batalla de las Marismas Negras y Sargón se retira. Se funda en Susa la orden de los nigromantes.
-1	Marduq quiebra las Cumbres de las Tormentas y sobre la brecha se construye la Puerta de Ishtar. El último de los refugiados que aún rinden culto a los Dioses Antiguos huye bajo tierra y allí se funda la ciudad subterránea de Babylonia.
1	Sargón funda la ciudad de Akkad y el Imperio del mismo nombre.
49	Nagar es destruida bajo una avalancha de fuego y piedra que desciende del cielo. Sólo los Sembradores de Humo y los Forjadores de Hueso consiguen sobreponerse a la tragedia.
86	Se produce el primer asalto importante por parte de saqueadores Cimmerios.
174	Sargón construye Dur-Sharrukin, su "palacio de verano". Pocos saben cuál es el verdadero propósito de la construcción.
299	Una banda de Kusarikku sedientos de sangre arrasa doce aldeas antes de ser detenidos. Los Wardu de la guardia del Emperador se encargan personalmente de ellos.
352	El Turtam de la Izquierda intenta, sin el permiso de su Emperador, invadir Cimmeria. Su ejército es destruido por completo y él es ejecutado al volver a Akkad.
368	Abraam, un anciano maldito por Shuk-Nippurash que había huido del Imperio, funda la ciudad de Tadmor.
413	Aparecen los Middu y llevan a cabo el primero de los intercambios que se producirán cada 114 años.
466	La Niggina y la Inimdug son constituidas en Nippur.
512	Todos los habitantes de Barsippa desaparecen tras un misterioso ritual dedicado a su nuevo dios: Ishim-Shagshuga.
536	Eteshna-Kizash compila el Saber de la Carne.

FECHA	EVENTO
621	Aratta es destruida. Su población cae víctima de una espesa niebla marrón.
717	Una terrible plaga se cierne sobre Eshnunna. Como respuesta a la misma se funda el Zammertu, gran coro que con su música la mantiene alejada de la ciudad.
729	El Idigna y el Buranum bajan especialmente débiles. Hay hambrunas en la mayoría de las ciudades y el número de esclavos muertos es casi incontable.
868	Se presenta el primer enviado Fenicio en Mari. Ofrece joyas de una manufactura increíble y túnicas de púrpura a cambio de dos esclavos Mushkenu, uno de cada sexo.
925	Un solitario Shitem da su vida para salvar el pequeño pueblo de Shimarru-Utu de unos asaltantes Aqrabuamelu. Allí se encontraba Enheduanna, la hija de Sargón y, en agradecimiento, el Emperador decide destacar para siempre un grupo de soldados en el pueblo, que lo protegerán de cualquier asalto futuro. A día de hoy Shimarru-Utu sigue en pie.
1144	Larak es castigada por el Emperador con seis terribles plagas. Su Ensi y el pecado que éste ha cometido son borrados de las crónicas imperiales.
1320	En recompensa por fundar la primera unidad de caballería vista en un ejército, un Mushkenu de nombre Ashnagi es nombrado Turtam de la Derecha. Es la primera y única vez que un Mushkenu alcanza un puesto tan elevado.
1556	El brujo Azashti busca romper el amor que se profesan su mejor amigo y la esposa de este último. A pesar de intentarlo una y otra vez, no logra tener éxito.
1821	Se avista por primera vez a Saqueadores Grises. Sólo uno de los exploradores enviados al inhóspito valle de Hatti vuelve para contarlo.
1898	Shedded-Uk, Ensi de Eridu, hace el primero de sus viajes por el Urun-Zig Ab, bordeando las Selvas del Sur y al parecer superándolas.
1904	Shedded-Uk, parte de nuevo hacia el sur por el Urun-Zig Ab con una expedición aun mayor y regresa tras haber establecido una colonia comercial.
1913	El primer cargamento de marfiles, oro y diversos materiales exóticos de las factorías establecidas por el Ensi Shedded-Uk llega al puerto de Eridu. El propio Ensi no se encuentra en la ciudad, pues se halla dirigiendo su primera expedición a la orilla suroriental del Urun-Zig Ab.
1939	Sippar-Amnanum, la mitad oeste de la ciudad de Sippar, es completamente arrasada por una enfermedad creada por Enmeduranki con la intención de acabar con los Cimmerios.
1955	Sargón intenta por tercera vez conquistar Elam. Los nigromantes vuelven a rechazarle.
1956	Niniveh sufre un ataque de Cimmerios como nunca se había visto. El ejército de Assur acude en su defensa y consigue salvar la ciudad.
1967	Enshakushanna es nombrado Ensi de Uruk. Bajo su mando la ciudad comienza una etapa de esplendor como no se conocía desde hacía siglos.
1975	Kheba de Kish es nombrada suma sacerdotisa de Shuk-Nippurash.
1982	Ashurbanipal construye una enorme biblioteca en Niniveh.
1994	Muere Nimrod-Baraqu, Ensi de Nimrud, en extrañas circunstancias. Sammu-Ramat, su viuda, asume la regencia.
2009	El 15º intercambio con los Middu no se lleva a cabo. Los hombres serpiente no aparecen.
2011	Fecha actual.

A continuación tienes una comparativa entre las dos formas de nombrar el año:

Tabla 14: Nombres del año

NOMBRE OFICIAL	NOMBRE POPULAR
Ur-Nashrimtu	1er año del reinado de Ur-Nashrimtu
Una tormenta arruina la cosecha de dátiles	2º año del reinado de Ur-Nashrimtu
Ur-Nashrimtu reconstruye las murallas	3er año del reinado de Ur-Nashrimtu
Shamishat, hermana de Ur-Narshrimtu	4º año del reinado de Ur-Nashrimtu

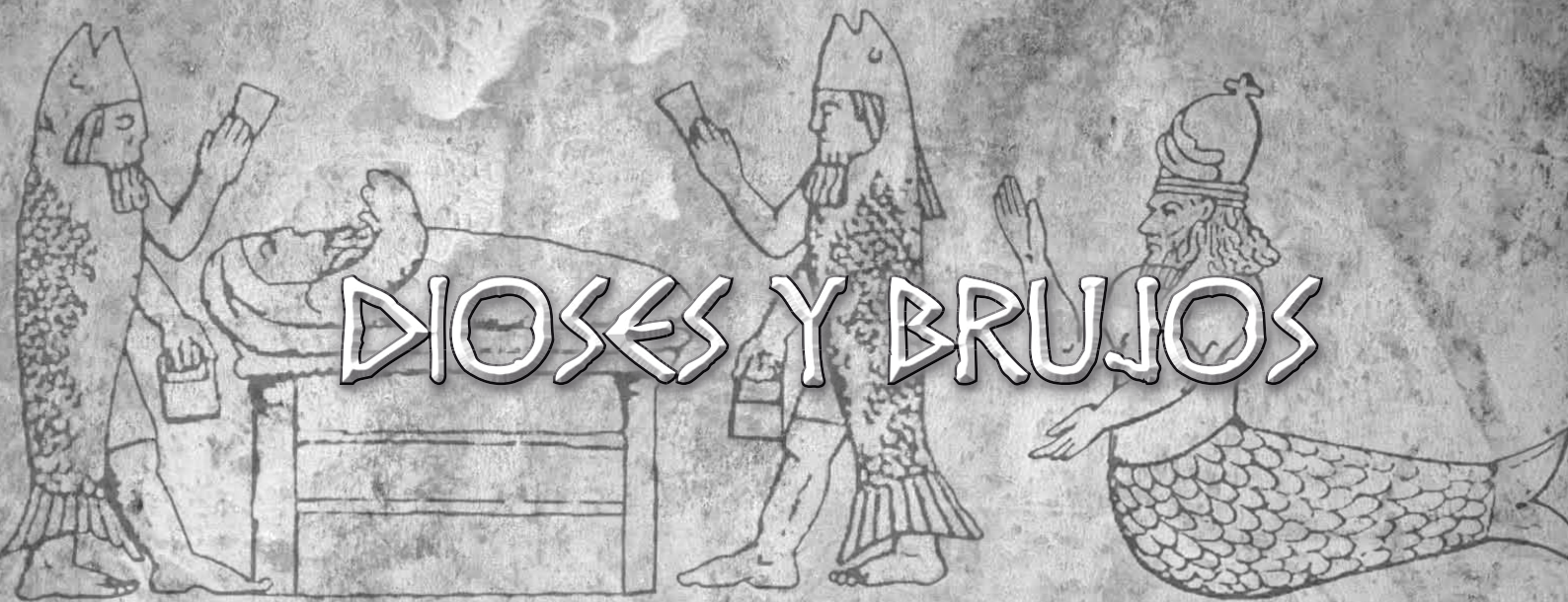
Amada Shar-Hatana, tras 193 shattu, 5 warhu y 19 umu, vuestra vida ha llegado a su fin.
Habéis compartido conmigo 175 shattu, 9 warhu y 23 umu, compartiendo mis miedos y mis esperanzas.
Aunque habéis sido mi séptima esposa, os he querido tanto como a la primera.
Mientras vivisteis, jamás anhelé yacer con concubina alguna o deseé tomar una segunda mujer.
He sentido por vos pasión y devoción a partes iguales.
Habéis sido mi razón y mi ancla, mi fuerza en un mundo de locos.
Y debo decir que nada me hubiera gustado más que abandonar el mundo al tiempo que vos.
Pero bien sabéis que no puedo permitirme el lujo de hacerlo.
El abandono, así como el lamento, son dos sentimientos que no puedo permitirme tener.
Sólo en esta misiva, al igual que lo hacía en vuestros brazos, me permito mostrarme desamparado.
No puedo ser dubitativo, o todo lo que defiendo caerá.
Pero vos escuchasteis mis dudas, para que nadie más tuviera que hacerlo.
No puedo ser piadoso, o todo lo que defiendo caerá.
Pero vos sacasteis a la luz mi piedad, para que nadie más tuviera que hacerlo.
No puedo ser débil, o todo lo que defiendo caerá.
Pero vos me protegisteis durante mi debilidad, para que nadie más tuviera que hacerlo.
No puedo descansar, o todo lo que defiendo caerá.
Pero vos me proporcionasteis descanso, para que nadie más tuviera que hacerlo.
No sé cuánto más podré aguantar.
Quizá encuentre otra como vos, como las seis anteriores, que me permita seguir adelante otro siglo o dos.
Mientras tanto, juro por vuestra memoria que nadie, hasta que halle otra compañera, percibirá en mí duda, piedad, debilidad o cansancio.
Llevo 2029 shattu, 2 warhu y 6 umu viviendo. Estoy agotado.

*Tablilla de oraciones
Robada de la tumba de Shar-Hatana, la última esposa de Sargón*

Resumen del capítulo

- La nación más importante de *La Puerta de Ishtar* es el Imperio de Akkad, gobernado desde hace dos mil años por el mismo hombre: Sargón el Alquimista.
- El Imperio es alimentado por los dones de los dos grandes ríos, el Idigna y el Buranum.
- Antes del Imperio de Akkad existía el país de Sumer, un conjunto de ciudades-estado constantemente en guerra y bajo el dominio de los Anunnaki, los Dioses Antiguos.
- Éstos fueron expulsados por Sargón hace dos mil años. En su lugar se venera ahora a los Igigu, los Dioses de las Estrellas.
- Los vencidos de aquella guerra se retiraron a Babylonia, la ciudad subterránea, que está guardada por *la Puerta de Ishtar*.
- Los Awilu son la raza que domina el Imperio de Akkad, y se organiza en familias y casas.
- Los Mushkenu y los Wardu, las razas creadas a partir de la sangre de Enlil, les sirven como esclavos.
- Las ciudades están gobernadas por un Ensi, o Rey Brujo, cuyas principales responsabilidades son la construcción y el mantenimiento de los canales.
- La mayoría de las ciudades están divididas en varias zonas: el palacio, el Ziggurat (dedicado al dios patrón), los barrios nobles, el mercado y el karum. Suelen estar protegidas por imponentes murallas.
- También existen pequeños pueblos, visitados en ocasiones por los Shitem.
- En Akkad existen dos lenguas, la nueva (el Akkadio) y la antigua (el Sumerio). La segunda es desconocida por casi todos, pues los escribas que lo dominaban partieron a Babylonia.
- Está prohibido para un esclavo el saber leer o escribir, estando penado con la muerte.
- La escritura se realiza con punzones sobre tablas de arcilla.
- La mayoría de los edificios en Akkad están contruidos con juncos y ladrillos de barro.
- La madera y la piedra no son comunes, y el hierro es un metal muy raro, siendo el más abundante el bronce.
- Los cilindrosellos sirven para identificar a los Awilu y son posesiones sumamente importantes.
- El ejército imperial está dividido en tres grandes bloques y cuenta con caballería, carros, infantería, máquinas de asedio y un importante cuerpo de logística.
- No se conoce la moneda, y en su lugar se practica el trueque, usando grano y plata como intercambios universales.
- El comercio está casi totalmente controlado por los comerciantes de Assur, que aún veneran a Ashur, un Anunnaki.
- Muchas ciudades conforman el Imperio de Akkad, a pesar de que algunas hayan perecido víctimas de algún desastre. La capital se llama Akkad, igual que el propio Imperio.
- Cada ciudad tiene su propia idiosincrasia y características especiales.
- El calendario imperial asigna a cada año un nombre, aunque la forma popular de referirse a uno es con el número de años que llevaba reinando Sargón en dicho año.





DIOSES Y BRUJOS

- Rihat, ¿me enseñarás alguna vez uno de tus conjuros?
- Jamás, joven Shelmaneser.
- ¿Por qué? ¿Si te lo ordeno tendrás que hacerlo!
- Vuestro noble padre, Ashurbanipal, me ha prohibido hacerlo. Y aunque no fuera así, preferiría morir antes que compartir mi conocimiento.
- No lo entiendo, Rihat. ¿Qué hay de malo en la brujería? Con ella se pueden hacer cosas increíbles.
- Sí, así es, joven amo. Pero el precio a pagar es demasiado grande. Sólo los necios y los locos deciden entregar su libertad, su energía y su voluntad a cambio de ese poder. No olvidéis nunca que nosotros no adoramos a los Dioses de las Estrellas. Si os complace, podría contaros la historia de Ashur, nuestro señor...

Lo sobrenatural tiene una tremenda importancia en *La Puerta de Ishtar*. Su naturaleza conforma un mundo que discurre paralelamente al que los mortales de Kishar habitan y su influencia es poderosa e imposible de ignorar. Este mundo místico formará parte de las experiencias y las vidas de los personajes, estando siempre presente, en mayor o menor medida, en sus aventuras.

Sí, Kishar destila lo arcano por los cuatro costados, pero esto no quiere decir que haya magos arrojando bolas de fuego mientras surcan los cielos ni escobas encantadas que limpien por sí mismas las casas de los hechiceros. Las fuerzas sobrenaturales

son omnipresentes pero sutiles, frecuentes pero misteriosas, poderosas pero sin artificio. Además, en *La Puerta de Ishtar* la magia y la religión están íntimamente relacionadas; son dos caras de la misma moneda, y es preciso entender ambas para tener una imagen completa de la faceta más oculta de Kishar.

MISTICISMO Y SUPERSTICIÓN

Lo primero que hay que comprender es que tanto en el Imperio de Akkad como en las tierras que lo rodean absolutamente todo el mundo cree en lo sobrenatural. Y no tendrían razones para no hacerlo, porque es una parte muy tangible de sus vidas.

El mismo mundo que habitan las criaturas de carne y hueso es hogar de otro tipo de seres: los Sharu. Son espíritus y sombras, invisibles al ojo de aquel que no está acostumbrado a verlos, pero que campan a sus anchas por el fragmento de la creación del que son nativos. Este lugar discurre en paralelo a la parte de Kishar que los hombres pueden percibir, y su influencia traspasa en ocasiones las barreras que impiden a las dos mitades juntarse. Pero esta relación no sólo funciona en un sentido, pues las plegarias de los brujos y sacerdotes también tienen efecto en las criaturas del otro lado.

Pero esta otra realidad no es una simple copia deformada de la nuestra, un reflejo o un espejismo, sino que es tan parte de Kishar como la que los mortales ven. No puede entenderse como un mundo completamente separado ni completamente unido al de los seres materiales. Lo cierto es que “mundo”, “nación” o “lugar” no son metáforas adecuadas para describirlo, y su nombre en Akkadio, Kurnugi, es intraducible.

La tierra de Kurnugi se hace palpable constantemente, y los habitantes de Kishar sienten su influencia una y otra vez. Las fuerzas y voluntades que provienen de ella intervienen a menudo en los asuntos de los mortales, de tal manera que su existencia es innegable. Y sin embargo, esto no impide que se contemple a todo aquello que está más allá del hombre con temor y reverencia.

Resulta complicado entender la visión de un ciudadano de Akkad del mundo desde nuestra perspectiva, la de individuos rodeados de tecnología y razón, que viven en un mundo en el que la magia no es real ni tangible. Para poder sentir y vivir como uno de los personajes de *La Puerta de Ishtar* tendrás que hacer el esfuerzo de ver a través de sus ojos y meterte en su piel.

NO ES CUESTIÓN DE FE

Crear en los dioses y los espíritus en Kishar no es una cuestión de fe, y no hay en Akkadio ninguna palabra para representar ese concepto, o el de religión. Así como uno no duda de la presencia del agua de los ríos o el polvo

del desierto, tampoco duda de la existencia de los seres sobrenaturales. Forman parte de la misma realidad.

Un campesino puede seguir o no a un dios, y elegir a cuál de ellos reza y entrega sus afectos, pero nunca pondrá en tela de juicio su poder. Sabe que tanto una cura a base de hierbas como una oración son igual de fuertes para luchar contra una enfermedad, y que la maldición de una adivina y el conjuro de un brujo deben ser temidos y respetados.

En *La Puerta de Ishtar* no hay ateos.

DESTINO Y PREDETERMINACIÓN

Como el resto de lo místico, el destino, el Shimtu, también es profundamente real. Al nacer, todos los seres vivos, al igual que poseen un alma, también tienen un cierto sino. Lo que va a suceder está ya escrito y puede ser previsto e interpretado por los que saben dónde mirar. De igual manera, también puede ser desafiado e incluso modificado por voluntades fuertes o corazones valientes.

El destino es obra de Los Siete Que Decretan Los Hados: An, Ninhursag, Enlil, Enki, Nanna, Utu e Inanna, que sin embargo no son sus guardianes actuales. Los Siete eran Dioses Antiguos, los Anunnaki, y ya no tienen prácticamente fieles en las tierras del Imperio, de las que fueron expulsados. Pero eso no significa que su creación no siga en marcha ni tenga otros protectores. Algunos han creído ver en su marcha la oportunidad para jugar con el destino, y han pagado cara su osadía.

Así como cambiar lo que está escrito está disponible sólo a unos pocos, la capacidad para leerlo, con diferentes niveles de maestría, está al alcance de muchos más. Mediante la observación y el meticuloso registro de lo acontecido, los sabios y adivinos Awilu han compilado un volumen de saber que les permite predecir peligros y eventos con una precisión sorprendente.

Varios son los métodos con los que se afronta esta tarea, pero todos se basan siempre en la observación de un fenómeno, ya sea propiciado

por la mano del que escruta el futuro u originado en la propia naturaleza. Extensos volúmenes detallan la manera correcta de observar las vísceras de un ternero o la forma en que el aceite fluye sobre el agua de un cuenco. También es estudiado lo que un aborto deforme puede augurar, o el significado de un eclipse.

◀ EL FIRMAMENTO

Cuando miras al cielo nocturno en nuestro mundo moderno, la contaminación lumínica te impide percibir bien las estrellas. Si alguna vez has contemplado el firmamento en algún lugar remoto, sin ninguna otra fuente de luz que te moleste, sabrás que se experimenta una sensación completamente distinta. Es algo imponente, maravilloso, deslumbrante.

Así ven las estrellas los habitantes de Akkad. La oscuridad lo envuelve todo durante las noches, y los astros se alzan iluminando el cielo como brillantes joyas sobre una oscura seda. Más grandes, más magníficas y más terribles de lo que puedas imaginar, no es sorprendente la fascinación que ejercen. La sensación de sobrecogimiento que producen no puede despreciarse; ellas iluminan la noche, y sus movimientos dictan el destino. De sus lejanos reinos vienen los Igigu y muchos de los monstruos que azotan al hombre.

Si puedes, intenta alguna noche salir a mirar las estrellas, pero no en tu ciudad, sino en algún lugar más apartado. Contempla el cielo, y ahora imagínalo diez veces más brillante, con una atmósfera diez veces más clara.

Ése es el cielo de Kishar.

MATEMÁTICAS Y ASTRONOMÍA

De entre todas las fuentes de conocimiento que están al alcance del erudito, ninguna ofrece más secretos que las estrellas. Con todo esto, es normal que el firmamento haya sido escrutado incansablemente por sabios en busca de los conocimientos que oculta. Tanto es así que en Akkadio astrónomo y brujo son la misma palabra: Mashmasshu.

Estos brujos son auténticos expertos en las revoluciones de los astros y su influencia en los hombres. Conocen la compleja ciencia de las matemáticas y el discurrir del tiempo. Y lo que es más importante: intentan comprender y dominar a los seres de las estrellas, en especial a los Igigu y a los demonios. Pero rara vez tienen éxito y son ellos los que acaban sirviendo a las entidades que intentaron en vano someter a su voluntad. Aquellos con suerte acaban locos o muertos, mientras que los menos afortunados se convierten en meros peones de mentes crueles y extrañas.

Pero no todo lo que se encuentra en el cielo cobija maldad ni todo lo que se aprende de su observación es peligroso. La sabiduría obtenida, si se emplea con mesura, puede resultar muy útil para mejorar la vida del hombre. Aunque raro es el brujo que incluye las palabras moderación o autocontrol en su vocabulario.

Un ejemplo de saber útil son las matemáticas, que aunque no son un conocimiento extraído del firmamento sí que fueron desarrolladas para su estudio, y tienen un gran número de usos. Con ellas se pueden diseñar estructuras y edificios complejos, planificar cosechas o llevar las cuentas de una propiedad. De las matemáticas provienen la división del círculo en sesenta segmentos y el sistema numérico.

◀ EL PASO DEL TIEMPO

Este sistema numérico está en realidad formado por dos: el decimal, el mismo que utilizamos nosotros, y el sexagesimal, que utiliza como base el número 60. Tanto este número como el 6 son sumamente importantes, ya que se encuentran en el interior de todo aquello que existe, marcando su forma y su ritmo. 3600 (60 multiplicado por 60) tiene el significado de “la totalidad del universo”, y el círculo, la forma perfecta, está dividido en 60 veces 6 segmentos (360).

Es lógico, por tanto, que estos números perfectos sirvan para marcar el paso del tiempo y el avance de las edades. Guiados por la luz de Shamash, el sol, y Sin, la luna, los Akkadios han dividido su calendario en días (umu), meses o ciclos lunares (warhu) y años o ciclos solares (shattu).

Los umu empiezan al atardecer, con la puesta de sol, y están compuestos de 12 horas (danna), estando formada a su vez cada una de ellas por 30 ush, semejantes a nuestros minutos. De esta forma cada día se compone de 360 ush. Pero las danna, y por consiguiente los ush, no tienen siempre la misma longitud. Independientemente de cuánto tiempo ilumine Shamash la tierra o cuánto dure su ausencia, tanto la noche como el día están divididos en 6 danna. Así, las horas serán más largas durante el día y más cortas durante la noche en las estaciones de primavera y verano, mientras que ocurrirá lo contrario en otoño e invierno.

Los warhu comienzan cuando la luna empieza a hacerse visible, y llegan a su fin cuando vuelve a desaparecer. Duran 30 días, y el año tiene 12, haciendo que tenga en total 360 días. Los nombres de los warhu son, por orden: Nisanum, Ayarum, Simanum, Dumuzi, Abum, Ululum, Tashritum, Arahsamna, Kislimum, Tebetum, Shabatum y Addarum. El primer día del primer mes, Nisanum, es el equinoccio de primavera, el día que la naturaleza comienza renovarse.

Pero el ciclo de las estaciones desafía este orden perfecto. Algunos sabios creen que se debe a la imperfección que introdujeron los mortales en Kishar, mientras que otros opinan que este defecto es debido a la influencia de los Dioses de las Estrellas. Sea como fuere, es un hecho que hay un pequeño desajuste en el ciclo anual que es preciso corregir para evitar desgracias en la planificación de los cultivos y la determinación del destino.

Debido a ello, una vez cada pocos años se introduce un decimotercer mes en el calendario; el mes maldito, el que no tiene nombre. Durante este mes la magia se comporta de forma extraña y las sombras parecen mostrarse más atrevidas y crecer más de lo normal. Este mes aparece en los años 1, 3, 6, 9, 12, 14 y 17 de un ciclo de 19. Los brujos y exorcistas lo esperan con una mezcla de temor y ansiedad.

No existe en el Imperio de Akkad el concepto de semana. Lo más cercano es el hamushtum, un quinto de mes compuesto de seis días, pero no se

utiliza en la vida diaria y es un término bastante especializado, sólo conocido por los recaudadores de impuestos y los comerciantes. Y en el caso de estos colectivos es únicamente porque es el periodo del cobro de intereses.

LAS CONSTELACIONES Y EL ZODIACO

Otra de las utilidades que tienen las estrellas es la de ser un cristal a través del cual puede contemplarse el destino. Lo que ha de acontecer está escrito en ellas para el que sabe observar. Los eclipses del sol y la luna y los movimientos de los cinco errantes pueden ser interpretados en forma de presagios y predicciones.

Para poder extraer toda la sabiduría que el firmamento tiene que ofrecer, las estrellas se agrupan en constelaciones, que dan forma a la esencia estelar de un ser o concepto del que toman su nombre. Los astros que las componen y sus movimientos están detallados en complejas efemérides, y son de una importancia fundamental para interpretar los hados. Dependiendo de en qué posición se encuentren, de cómo las recorran los errantes y cuándo se alcen desde el horizonte o se oculten tras las montañas, los adivinos pueden inferir con elevada precisión qué le deparará el futuro a quien nazca bajo su luz.

De entre todas las constelaciones 18 tienen una influencia especial. Son las que cruzan los dioses, el sol y la luna, Shamash y Sin, durante su periplo. Cada una de ellas tiene sus características propias, y entre todas conforman el zodiaco, a partir del cual se puede dilucidar la personalidad y capacidades de un hombre conociendo simplemente el momento de su venida al mundo.

Esto no debe tomarse como mera superchería, sino que las estrellas ejercen auténtico poder sobre aquellos que nacen bajo su luz. Es una de las razones por las que los Babylonios no toleran el brillo de los astros.

La más grande, poderosa y brillante constelación del zodiaco es Mul-Mul, Las Estrellas Entre Las Estrellas, Las Siete. Su fulgor es tan fuerte que es imposible



ignorarlas, y en noches sin luna son el rasgo más característico del cielo nocturno. También destacan en el cielo las estrellas de la constelación de Pabilsag, El Noble Guerrero, El Defensor. No son las más brillantes, pero sí las más puras. Son las únicas en todo el cielo que no transmiten odio o maldad, sino paz y bondad. Sólo cuando Shamash une sus fuerzas a Pabilsag puede venir al mundo un verdadero héroe.

A continuación se encuentra una tabla con las constelaciones del zodiaco. Contiene sus nombres en Akkadio, su significado y el mes que les corresponde, además de algunos eventos asociados a ellas. El decimotercer mes no tiene nombre, y ninguna de las grandes constelaciones ofrece su protección al pobre desdichado que nazca durante esos días. Estará maldito toda su vida, y más le valdría no haber sido concebido.

Tabla 16: Las 18 constelaciones que marcan el Destino

Nº DE MES	MES	NOMBRE EN AKKADIO	TRADUCCIÓN	EVENTOS
1	Nisanum	Mul-Mul	Las Estrellas Entre Las Estrellas	Equinoccio de Primavera
1	Nisanum	Guanna	El Toro De Los Cielos	
2	Ayarum	Sipazianna	El Auténtico Pastor	Crecida de los ríos
2	Ayarum	Shugi	El Anciano	Crecida de los ríos
3	Simanum	Zubi	La Espada Hoz	Crecida de los ríos
3	Simanum	Mashtabba-Galgal	Los Gemelos	Crecida de los ríos
4	Dumuzi	Al-Lul	El Cangrejo	Solsticio de Verano
5	Abum	Urgula	El León	
6	Ululum	Ab-Sin	El Tallo De Cebada	
7	Tashritum	Zibanitum	La Balanza	Equinoccio de Otoño
8	Arahsamna	Girtab	El Escorpión	
9	Kislimum	Pabilsag	El Noble Guerrero	La brujería se debilita
10	Tebetum	Suhurmashku	El Pez-Cabra	Solsticio de Invierno
10	Tebetum	Gula	El Gigante	
11	Shabatum	Kunmesh	Las Colas	
11	Shabatum	Simmah	La Golondrina	
12	Addarum	Anunitum	La Reina De Las Aguas	La brujería se fortalece
12	Addarum	Luhung-Ga	El Campesino Miserable	La brujería se fortalece

LOS MALES DEL HOMBRE

El único contacto que tiene la mayoría de la gente en Akkad con los poderes místicos es a través de su faceta más cruel: las maldiciones y las enfermedades. Las dos se parecen mucho, y a veces cuesta dilucidar si un determinado mal es obra de una o de otra. Lo que tienen en común es que ambas tienen siempre una causa, y lograr identificarla suele ser habitualmente la clave para encontrar un remedio.

Todos estos males son siempre obra de espíritus malignos que andan acechando en busca de una presa a la que poseer. Por consiguiente, tanto maldiciones como enfermedades no son sino presencias oscuras que se agarran a una víctima y se niegan a apartarse de su lado, alimentándose de su vitalidad o causándole la locura. Sin embargo, por sí mismos estos seres no son capaces de atacar

a un hombre, y precisan de ayuda externa. Este apoyo suele venir de otros hombres que deseen el mal de la víctima. Rituales, palabras de poder, mal de ojo, el deseo de venganza o el simple y puro odio pueden desencadenarlos.

Si bien es cierto que muchos de estos padecimientos, especialmente los más poderosos, no tienen como detonante las acciones de los mortales. Las maldiciones más poderosas, que convierten la vida en un calvario, y las enfermedades más terribles, que pueden arrasarse ciudades enteras, tienen su origen en criaturas sobrenaturales. Los ejemplos son innumerables: un dios airado por la pereza de sus fieles, un espíritu al que no se le ha mostrado el debido respeto o un fallecido cuya memoria no es honrada.

No conviene enfadar o desairar a estos seres, pues su venganza puede ser terrible.

ASHIPU, HERBORISTAS Y AMULETOS

Pero, ¿y una vez se cae víctima de una de estas dolencias, cómo puede uno librarse de ella? Hay dos maneras de expulsar al espíritu malvado que está obrando el mal: apaciguar al ser que le dio la fuerza necesaria para actuar o expulsarlo directamente. La primera solución resulta más fácil cuando se trata con criaturas sobrenaturales pues, paradójicamente, suelen estar más dispuestos a ser aplacados que los mortales. La segunda, por otra parte, es tanto más efectiva cuanto menos poder atesora el espíritu; situación que suele darse cuando el ataque está orquestado por un ser de carne y hueso.

En el Imperio de Akkad hay una casta de sabios especializados en el estudio de la naturaleza de las sombras, expertos en identificar estos males y expulsarlos fuera del cuerpo del convaleciente. Se trata de los Ashipu, y la traducción más apropiada de su nombre es “exorcistas”.

Obran su labor a través de distintos medios, como los sacrificios, las abluciones sagradas o los ritos de purificación. Pero sus servicios tienen un alto precio y pocos pueden permitirse a los Ashipu más expertos.

Otra opción para expulsar a un espíritu que haya echado raíces pasa por apaciguarlo a través de diferentes fórmulas y preparados, siendo las más comunes las confeccionadas a partir de hierbas. Aun así, esta solución debe emplearse con cuidado y moderación, porque la mezcla incorrecta de componentes podría hacer enfadar al espíritu o debilitar aun más el cuerpo, atrayendo a más sombras deseosas de devorar un alma débil.

Puede parecer que el conocimiento de las plantas y sus usos es un pobre sustituto frente al apabullante poder de un Ashipu, pero hay un tipo de mal que los herboristas son especialistas en tratar: los venenos. Esta condición, a diferencia de las demás, tiene un origen claro y bien definido: los espíritus subyugados a las mandíbulas y aguijones de ciertos seres. Esto los hace predecibles, ya que una vez hallada la manera de expulsar a una forma concreta de

estos espíritus, ésta puede utilizarse con todos los demás de su especie con unas posibilidades de éxito más que razonables. Aunque las personalidades individuales de cada espíritu difieren, sus apetitos y naturaleza siempre se asemejan.

Aún queda una última forma de evitar las depredaciones de estas criaturas sobrenaturales: la prevención. Mediante el uso de amuletos un hombre puede protegerse de muchos tipos de espíritus. Los amuletos pueden tomar cualquier forma, desde los talismanes, sólidos pero complejos de fabricar, hasta los óleos, efímeros pero potentes.

Incluso las propias personas pueden ser amuletos. Uno de los más complejos de ejecutar, pero al tiempo de los más conocidos, es el Shar Pushi, que significa Rey Sustituto. Usado por los gobernantes que reciben un mal presagio, consiste en nombrar Ensi a otro hombre y tratarle como si del Rey Brujo se tratase hasta que el mal que iba destinado al verdadero soberano le asalte. Así, el sustituto se convierte en un amuleto en vida, que atraerá hacia su persona los peligros que podrían tener como objetivo al auténtico Rey Brujo.

Cada amuleto protege contra un tipo concreto de espíritu, y su poder es tan grande como la fuerza de voluntad del que los creó y su experiencia enfrentándose a las sombras y a sus obras. Por ejemplo: las embarazadas suelen llevar colgantes con la forma de un Pazuzu para protegerse de los abortos causados por las Lamashtu. Además, si un colgante en particular ha sido tallado por una matrona que ha visto nacer varios infantes muertos será mucho más poderoso de lo normal. También hay amuletos especialmente poderosos, que protegen contra una amplia gama de males y resultan tremendamente eficaces, pero están más allá del alcance de cualquiera sin los conocimientos de un auténtico brujo.

LOS UTUKKU

Todas estas calamidades, aunque terribles y peligrosas, tienen su origen en espíritus que pueden

ser comprendidos por el hombre; criaturas que, a pesar de su malicia, forman parte del mundo tanto como los seres de carne y sangre. Ocupan su lugar en el orden de las cosas, y los mortales tienen que aprender a defenderse de ellas como se defienden de una fiera salvaje o una tormenta.

Pero hay entes completamente extraños y de incognoscible naturaleza, que no pertenecen a este orden: los Utukku o demonios. No provienen de Kishar, ni del Irkalla que habitan los muertos, sino de otros espacios remotos y siniestros, donde la vida tal y como se conoce, ya sea mortal o espiritual, jamás podría darse. Vienen del mismo reino en que habitan las estrellas.

Es difícil describir con palabras el lugar del que proceden los demonios, pues no se trata de una tierra que pueda ser comprendida fácilmente por una mente mortal. Lo único que los estudiosos de lo oculto saben con certeza es que lo que se conoce vulgarmente como realidad no es más que un pequeño rincón del vasto cosmos, y que los hombres no son más que pequeñas hormigas que creen que no existe más que su hormiguero.

Lo que sí es común a todos los Utukku es su maldad. Nunca tienen buenas intenciones y en su psicología no caben en absoluto conceptos como la generosidad o el amor. Por eso, cuando atienden a las súplicas del raro brujo que consigue llamar su atención, siempre exigen un alto precio a cambio de sus servicios. Afortunadamente, y debido precisamente a lo apartadas que se encuentran de Kishar, estas terroríficas entidades rara vez logran manifestarse, y cuando lo hacen casi siempre media la invocación de un demonólogo.

Qué puede llevar a alguien a buscar la ayuda de un ser así es algo difícil de comprender. Sólo los más desesperados, ambiciosos o inconscientes arriesgan su vida y su cordura buscando los favores de los Utukku.

En lo que respecta a la defensa contra estos ataques, algunas de las medidas de protección contra los espíritus también sirven contra los demonios. Sin embargo, tienden a ser mucho menos efectivas y uno

no debería confiar demasiado en ellas. Un amuleto ha de ser muy potente para servir de salvaguarda, y únicamente los más valientes de entre los Ashipu han conseguido exorcizar a un Utukku.

En lo que respecta a los remedios herbales, ninguno conocido surte efecto contra las ofensivas de tan extraños seres.

VIDA MÁS ALLÁ DE LA MUERTE

A todos los seres vivos les llega el momento de enfrentarse al Mutu, la muerte. Los Awilu no se preparan para ese momento ni lo reciben con resignación, sino que le profesan un temor casi reverencial. Y con razón, porque no es una experiencia agradable.

Al morir, el cuerpo de todo ser consciente, el Lu, pierde su unidad y se divide en dos mitades que no pueden existir en el mundo por sus propios medios. Estas dos partes son el Shalamtu, el cadáver inmóvil y carente de energías, y el Etemmu, la voluntad y la energía que animaban el cuerpo. El destino del Shalamtu es permanecer en la tierra e irse pudriendo poco a poco hasta ser poco más que un andamio roto o desaparecer por completo.

Pero no sucede así con los Etemmu. Estas almas, que no son puramente inmateriales sino más bien un tenue vapor casi insustancial, se dirigen al Irkalla, el inframundo. Allí permanecerán el resto de la eternidad, alimentándose de polvo y barro, las únicas sustancias que en dicho lugar existen. Recordarán una y otra vez las experiencias que vivieron, lo que han perdido, e irán poco a poco perdiendo la consciencia del ser hasta convertirse en meros autómatas.

Mientras tanto, es labor de los familiares del difunto profesar el debido respeto a sus restos. Deberán enterrarlo con los honores requeridos, pronunciar su nombre con frecuencia, depositar comida y verter agua fresca sobre su tumba, y realizar el ritual del Kispum con frecuencia. Incluso es necesario que, de mudarse de residencia, transporten los huesos del difunto hasta el nuevo hogar. De no hacer todo esto, el Etemmu volverá de entre los

Él, gran toro salvaje, ha caído para nunca levantarse.
 Él, Gilgamesh, ha caído para nunca levantarse.
 Él, héroe que ceñía el arnés, ha caído para nunca levantarse.
 Él, único en fuerza, ha caído para nunca levantarse.
 Él, que hablaba con sabiduría, ha caído para nunca levantarse.
 Él, saqueador de numerosas plazas, ha caído para nunca levantarse.
 Él, que trepó hasta las cumbres, ha caído para nunca levantarse.
 El señor de Kulaba ha caído para nunca levantarse.
 Yace en su lecho de muerte para nunca levantarse.
 Yace en un colchón de suspiros para nunca levantarse.
 Incapaz de ponerse en pie, incapaz de sentarse, se lamenta.
 Incapaz de comer, incapaz de beber, se lamenta.
 Como un pez en la superficie, como una gacela apresada en una trampa.
 Sin manos y sin pies, en la eterna noche, Irkalla.

Extracto de "La muerte de Gilgamesh". Última tablilla de la Epopeya de Gilgamesh.

mueertos para acosar y perseguir a los vivos que faltaron a sus tareas para con él. Una vez liberado del Irkalla el fantasma hará todo el daño posible, poseyendo y maldiciendo a los que le ofendieron.

Qué sucede exactamente en el inframundo es algo que muy pocos saben, pues el que va rara vez vuelve, pero el comportamiento de los Etemmu deja más que claro que no se trata de algo agradable.

Los niños que nacen muertos y aquellos que, según el destino, mueren antes de su hora, no viajan al Irkalla. Nadie sabe a dónde van estas almas.

LOS DIFUNTOS DE LAS RAZAS INFERIORES

Pero la entrada en el Irkalla le está reservada únicamente a los Awilu. A sus esclavos, los Mushkenu y los Wardu, les espera un destino peor aún si cabe. Poco después de la muerte sus restos son apilados e incinerados. Atrapada en las llamas y el humo de la conflagración, su alma asciende a los cielos, subiendo irremisiblemente hasta estar tan lejos de la superficie que no puede volver. Allí se convierten en presas de los enviados de los Igigu, que los capturan y los llevan ante sus siniestros señores.

Qué le ocurre entonces a los difuntos es un misterio imposible de desvelar. Se cree que es completamente imposible volver de tal destino, por mucho que algunos Utukku hagan promesas de lo contrario. Cualquiera que haga caso a sus palabras es posible que vuelva a habitar el mundo de los vivos, pero seguramente no como él imaginaba.

Si por casualidad o descuido un miembro de estas razas fallece y no es incinerado, su Etemmu viajará al Irkalla como el de cualquier Awilu. Y lo mismo sucede en caso contrario.

No hay muerte más terrible para un noble que la que se produce en un incendio, pues una eternidad de padecimientos es preferible a lo desconocido. Y aunque a los Awilu les gusta considerarse seres divinos, sus almas son de la misma naturaleza que las de sus esclavos.

DIOSES

Existen dos tipos de dioses: los Dioses Antiguos, o Anunnaki, y los Dioses de las Estrellas, o Igigu. Aunque ambos son criaturas inmortales y poderosas más allá del alcance de los hombres, no podrían presentar más diferencias las unas respecto a las otras. Los primeros eran los

soberanos originales de las tierras que ahora ocupa el Imperio de Akkad, y los Awilu la mano de obra que satisfacía todas sus necesidades. Los segundos son los dioses actualmente adorados en el Imperio, y su naturaleza es muy distinta. Su origen se encuentra más allá de Kishar y poseen increíbles conocimientos.

La brujería no es sino estos conocimientos, transmitidos por los Igigu a mortales lo bastante ambiciosos, locos o desesperados para escucharles. Estos seres pueden proporcionar poder y sabiduría más allá de los sueños de cualquiera, pero siempre exigen algo a cambio.

EL CULTO Y LOS SACERDOTES

En Akkad los dioses son venerados como los garantes de la estabilidad y orígenes del orden y la sociedad. El mundo es como es porque ellos lo han decidido, y todo aquello de lo que los Awilu disfrutaban se lo deben a su suprema voluntad. Pero no por bondad, ya que las divinidades no sienten ningún aprecio por sus fieles, sino por propio interés, ya que es la manera en la que desean organizar sus dominios.

En *La Puerta de Ishtar* no existe el monoteísmo. Aunque un individuo sea seguidor de un dios en particular jamás llegará a pensar que su patrón es la única divinidad que existe. El concepto de ser superior de los ciudadanos de Akkad no es el que pueda tener alguien de nuestro mundo moderno. No es tan importante la faceta de una deidad como creadora del mundo (aunque exista) como la de poseedora de un poder más grande que el del hombre. Por tanto, aunque existan diferencias teológicas y éstas originen discusiones entre eruditos o altos sacerdotes, ningún hombre negará al dios de otro. Es más, en caso de oír hablar de uno que no conoce probablemente lo incorpore a su panteón.

Como consecuencia, la tarea de un fiel no pasa por demostrar a su dios que lo prefiere por encima del resto de deidades, sino asegurarse de cumplir con sus preceptos para así ser recompensado o, al menos, no castigado. Los dioses son venerados por la protección que ofrecen, o por miedo a su

ira; un campesino puede en el mismo día hacer una ofrenda al Señor de los Comerciantes para poder obtener un buen precio por su cerdo en el mercado, realizar una libación en honor al Amo de las Tormentas para que haga buen tiempo, y orar a Shuk-Nippurash suplicando que su esposa quede embarazada.

En cada una de las ciudades de Akkad hay multitud de templos dedicados a diferentes dioses, y es raro el asentamiento en el que sólo se venera a uno. Sin embargo, cada urbe tiene un dios patrón, alrededor de cuyo culto se organiza el templo más poderoso, un poder que rivaliza y a menudo se enfrenta con el Ensi que gobierna la metrópoli. La mayoría de sus habitantes son devotos de dicho patrón, y los días festivos son programados en torno a eventos importantes para el culto de esa divinidad en particular. Además, la construcción más imponente a nivel religioso de cada ciudad, el espectacular Ziggurat, siempre está dedicado a dar gloria al dios local.

De los dos tipos de dioses que aparecen en este capítulo, sólo los Igigu son venerados actualmente en Akkad, estando el culto a los Anunnaki penado con la muerte por decreto del propio Sargón (excepto, por supuesto, a Ashur). Sin embargo, dado que antes de la victoria del Emperador eran los Dioses Antiguos los adorados, muchos de los ritos y ceremonias que recibían siguen siendo idénticos. La única diferencia es que ahora están dirigidos a una deidad distinta. Han cambiado unos amos crueles y cercanos por otros señores, en apariencia benévolos, pero en realidad infinitamente más malvados. Aunque, eso sí, sumamente hábiles en ocultar su verdadera naturaleza. No es éste el resultado que deseaba Sargón, pero parece que poco puede hacer para evitarlo.

Hay tantos cultos como dioses, o incluso más, dado que algunas deidades son veneradas en diversas formas y los fieles atribuyen diferentes nombres a lo que en ocasiones no se trata sino del mismo ser. En lo que respecta a la orden sacerdotal de estos grupos, su estructura, formas y responsabilidades no pueden ser resumidas y

He conocido a muchos dioses. Quien niegue su existencia está tan ciego como el que confía en ellos con una fe desmesurada. Yo no busco nada de ellos. Puede que sea verdad que otorgan favores a los que les siguen y que castiguen a los que les ignoran. Ni lo sé ni me importa.

Que me dejen vivir intensamente mientras pueda; quiero saborear el rico jugo de la carne roja y sentir el sabor ácido del vino en mi paladar, gozar del cálido abrazo de una mujer y de la jubilosa locura de la batalla cuando llamean las brillantes hojas de las espadas. Eso me basta para ser feliz.

Que los maestros, los sacerdotes y los filósofos reflexionen acerca de la realidad y la ilusión. Yo sólo sé esto: que si la vida es ilusión, yo no soy más que eso, una ilusión, y ella, por consiguiente, es una realidad para mí. Estoy vivo, me consume la pasión, amo y mato; con eso me doy por satisfecho.

Opiniones de un saqueador Cimmerio

categorizadas fácilmente, pues hay tanta variedad en ellas como sectas sobre las que presiden. Sería una tarea imposible enumerarlas todas.

Lo que sí tienen en común es que rara vez se encuentran muy estratificadas, tendiendo a valorarse más a un ministro por sus propias capacidades o recursos que por su posición en la jerarquía. Aunque hay excepciones claras, como los sumos sacerdotes.

LAS KADISHTU

Al no haber una estructura fija, o siquiera parecida, entre las jerarquías de los diferentes cultos, sería inútil describir qué labores cumple cada tipo de sacerdote o agente divino. Algunos ostentan un gran poder y cargan sobre sus hombros con duras responsabilidades, mientras que otros disfrutan de una mayor libertad en su labor como representantes de los dioses.



Pero si hay una clase sacerdotal conocida en todo Akkad, ésa es la de las Kadishtu. Son las sacerdotisas de Shuk-Nippurash, como lo fueron de Ishtar antes de ella, y se las conoce popularmente como las prostitutas sagradas.

En el Imperio el sexo es considerado como la más potente manifestación de la fertilidad y la renovación de la tierra, características sin las cuales la civilización sería imposible. Dado que todos los aspectos de la fertilidad están conectados y todos pueden trazarse hasta el mismo origen, la forma adecuada de dar culto a esta faceta de la diosa es a través de la unión sexual. Si se desea que las reses nazcan fuertes y sanas, que la cosecha sea abundante, o que los ríos descendan llenos de la vital agua, es preciso buscar los servicios de una Kadishtu.

Para ello el que desee hacer la ofrenda a Shuk-Nippurash deberá acudir a su templo y allí tomar a una de las sacerdotisas que se le ofrecen y unirse sexualmente con ella en las estancias especialmente indicadas para tal acto. El precio que paga el fiel a la Kadishtu acaba en su lugar en las arcas del templo, y debe tratarse siempre de algo relacionado con el favor que desea pedirle a la diosa: un joven ternero si desea aumentar la fertilidad de sus rebaños, o un odre de vino si viene a suplicar por sus cultivos.

En este ritual no entra en juego el amor ni el placer, aunque el último suele obtenerse a menudo, sino únicamente la propia cópula como símbolo de la abundancia y la exuberancia. También se dan, sin embargo, ceremonias que involucran compartir un lecho e incluyen otras facetas de la diosa, ya que estas sencillas ofrendas no son más que un ejemplo de los servicios que las Kadishtu proporcionan. Entre ellos se encuentran el importante festival del año nuevo, en el que la Suma Sacerdotisa pasa una noche con el Rey Brujo.

En recompensa por su fe, la Madre otorga numerosos regalos a las Kadishtu. Belleza, inteligencia, fuerza y astucia son sólo una parte de todo lo que Shuk-Nippurash puede ofrecer. Además, las Kadishtu son hábiles cortesanas y las más ancianas son siempre mujeres de gran influencia y poder. Entrenadas para encarnar todos los aspectos de su diosa desde su primera menstruación, las prostitutas sagradas gozan de respeto y se las tiene en alta estima en el Imperio.

Ya sea por la importancia de las facetas de la vida sobre las que domina o por lo popular de los servicios de sus ministras, lo cierto es que Shuk-Nippurash es una de las divinidades más queridas, si es que puede usarse tal palabra, de Akkad.

DIOSES ANTIGUOS

Los Dioses Antiguos, también llamados Anunnaki, que significa "los que reinan sobre la tierra y las profundidades", ya no son adorados en Akkad y no tienen ningún poder en el Imperio. Antes, cuando las ciudades no estaban unidas bajo la voluntad de un Emperador y la tierra entre

los ríos era conocida como el país de Sumer, los Dioses Antiguos eran los soberanos absolutos.

Ellos crearon a los Awilu para que les sirvieran y cubrieran todas sus necesidades. Campaban a sus anchas sin preocuparse de nada mientras sus esclavos se encargaban de solucionar cualquier problema que pudiera surgir. Cada uno de los Dioses Antiguos tenía su propia personalidad y ciertas áreas de la vida de las que era patrón y sobre las que dominaba. Los Anunnaki convivían con los Awilu pero, a diferencia de estos últimos, eran inmortales y estaban dotados de un inmenso poder. Ni la enfermedad ni las penalidades les afectaban, y eran criaturas de fuertes pasiones.

Estas pasiones a menudo provocaban conflictos, que casi siempre acababan desembocando en guerras en las cuales sus esclavos tenían que combatir. Cada una de las ciudades de Sumer tenía un dios patrón, que la gobernaba y a cuyos designios los ciudadanos de la misma servían. Además, había cientos de Anunnaki de menor categoría, cada uno responsable de una parte del universo.

Todos y cada uno de los Dioses Antiguos tenían en su poder ciertos Me; los diferentes aspectos de la vida y el mundo, que van desde conceptos abstractos como el amor o el odio hasta fenómenos como el fuego o las tormentas. Los Anunnaki hacían uso y abuso del poder que estos Me les concedían y en muchas ocasiones combatían entre ellos e iniciaban guerras entre sus súbditos para poder obtener algunos de los Me de otros dioses.

Pero ya hace mucho tiempo de esto, más de dos mil años. La mayoría de estos dioses han caído en el olvido, y sólo los que fueron más grandes de entre los Dioses Antiguos permanecen en la memoria de algún erudito o en las tablillas de algún escriba. Los nombres de casi todos han perdido su significado y Sargón es el único mortal que recuerda un mundo en el que esclavizaban a los Awilu.

Quizá, y sólo quizá, tras la Puerta de Ishtar, en la ciudad subterránea de Babilonia, los descendientes de los Awilu que huyeron hace dos milenios aún adoren a los Anunnaki.



Ashur

Ashur, a diferencia del resto de los Dioses Antiguos, aún es venerado en el Imperio de Akkad. Dios del comercio y la prosperidad, y enemigo tradicional de Enlil, consiguió un indulto para sí mismo y para sus adoradores cuando Sargón se levantó en armas. Durante siete días y siete noches estuvieron reunidos los dos, negociando las condiciones de su rendición. Al finalizar este encuentro, Ashur se había convertido en un traidor para con los suyos. El único Anunnaki perdonado y, por tanto, el único Anunnaki que aún tiene poder en la tierra entre los ríos.

No se conoce con exactitud de qué hablaron el Emperador y él. Algunos de los términos de su acuerdo se han hecho públicos, pero hay partes del mismo que están cubiertas por un velo de misterio. Lo que sí se sabe con seguridad es que sin el apoyo logístico y comercial ofrecido por los mercaderes que le veneran, la conquista de Sargón, aunque posible, quizá no se habría llevado a cabo tan rápida y eficazmente.

Adorado por los ciudadanos de Assur, se le representa habitualmente como un Awilu de largas barbas trenzadas, vestido como un comerciante, más preparado para el viaje que para la guerra, y con la tiara cornuda que indica su divinidad. Dado que hay Assures en cada una de las ciudades de Akkad, Ashur es hoy en día el dios más adorado en el Imperio, incluso más que Shuk-Nippurash, la Diosa de las Estrellas más popular.

Al fin y al cabo, en toda ciudad hay un karum. Y en todo karum hay un templo a Ashur. Puede que el dios sea un traidor, pero desde luego no ha salido mal parado.

Enki

El señor de las aguas, el conocimiento, la sabiduría, la magia y la civilización, Enki era el más compasivo de los Anunnaki. Siempre preocupado por los Awilu, les enseñó el secreto de la civilización y les educó en el conocimiento necesario para hacer su carga, el servir a los dioses, más llevadera.

Cada vez que el resto de los Anunnaki intentaban acabar con la humanidad, Enki salía en su defensa o inventaba alguna artimaña con la que engañar al resto de los Dioses Antiguos y así asegurarse de que los Awilu sobrevivían.

Eridu, la primera ciudad, es obra suya, y ahí se encontraba el centro de su culto, que ahora ha sido sustituido por el del Dios de las Estrellas Kuthalu. Hijo de An, el dios ausente, Enki solía estar representado como un Awilu ataviado con una sencilla túnica de color azul. De su espalda brotaban dos manantiales, uno de cada hombro, que daban vida a la tierra regándola con su frescor, y en los cuales brincaban peces de todos los colores.

Reinaba sobre el Apsu, el océano de agua dulce que se encuentra debajo del mundo. Las criaturas que allí habitan le deben pleitesía, y es el movimiento de este océano el causante de las crecidas de los dos ríos, tan necesarias para el cultivo. Por qué estas crecidas continúan sucediendo incluso tras el exilio del dios es algo que en su día muchos eruditos se preguntaron. La mayoría pensaban que en su infinita compasión aún cuidaba de la humanidad que le había expulsado.

Pero eso es algo que poco importa ya, pues sólo los escribas mejor educados conocen su existencia. De entre todos los Anunnaki, Enki fue el que más lamentó la revuelta de Sargón ya que, en cierto sentido, él ya sabía que algo así ocurriría tarde o temprano.

Pero al final su bondad no le sirvió de nada, tuvo que huir como todos los demás Dioses Antiguos. Y ya casi nadie en Akkad recuerda al dios al que los Awilu deben la vida; aquel que tantas veces intercedió por ellos y tantos regalos les hizo.

Enlil

Enlil era, con la excepción de su padre An, el más grande entre los Anunnaki. Dominaba sobre el cielo, que se encuentra entre la tierra y los espacios vacíos que separan los mundos. Dominaba sobre el aire, el viento y las tormentas; era el sonoro trueno y el toro salvaje. Ningún otro dios podía compararse con él y ningún mortal podía contemplar su resplandor sin caer muerto al instante.

Pero todo ese brío y poder han muerto, no quedando de ellos nada salvo la chispa de la vida que anima a los Mushkenu y a los Wardu. Pues Enlil fue asesinado; la primera y única baja entre los Anunnaki en la guerra contra los mortales. Tan terrible fue su caída que bastó para provocar la huida en desbandada de resto de Dioses Antiguos. En cuanto veían acercarse uno de los ejércitos de Sargón, los Anunnaki se retiraban mientras sus guerreros Awilu luchaban para protegerles. Tenían miedo, miedo de aquel mortal que había acabado con la vida del más grande entre los Señores del Destino, de uno de los inmortales que comían el Pan de la Vida.

El día de su muerte el viento paró por completo. El cielo se aclaró de nubes y un potente grito se escuchó en todo Kishar a la vez. Pasaron días hasta que la primera brisa volvió a aparecer.

Después de acabar con su vida, con su sangre inmortal, arcilla y oscuros conocimientos, Sargón el Alquimista dio vida a las razas esclavas. Qué ironía que el más poderoso guerrero de entre los Anunnaki se convirtiera en el origen de los infinitos ejércitos que les hacían retirarse.

Su culto estaba en Nippur, la más importante de las ciudades, el centro religioso del país de Sumer. Más temido que adorado, su fuerza no ejemplificaba jamás la prosperidad y el crecimiento de los cultivos, ya que la lluvia y las tormentas sólo sirven para estropear las cosechas. Eran Enki y los ríos los que proporcionaban alimento y hacían que la tierra diera frutos.

Se le representaba como una montaña rodeada de nubes de tormenta, un Awilu cubierto sólo por

un taparrabos y con relámpagos en sus manos, o una fiera ave rapaz. Siempre airado y rápido para la violencia, intentó acabar con la humanidad en varias ocasiones. Quizá porque sospechaba que su destino final sería morir a manos de los mortales que le servían de esclavos.

Ereshkigal

Ereshkigal era la soberana absoluta del Irkalla, el inframundo, las casas de polvo a las que van los espíritus de los Awilu cuando mueren y son enterrados. Los Me que le correspondían eran la muerte, el frío y el dolor. Acusada de una terrible fobia a la luz, no tolera ni el más mínimo brillo, y por tanto no puede salir de su reino de polvo y oscuridad.

Esta diosa odia con todas sus fuerzas a su hermana menor, Ishtar; aunque ambas son hijas de Enlil, sus destinos no podían ser más distintos. Mientras Ereshkigal vive una existencia triste y solitaria, Ishtar disfruta continuamente de los placeres carnales y da rienda suelta de forma incansable a sus deseos.

Llegó este odio a tal punto que, anhelando desesperadamente tener un compañero y disfrutar de la pasión que sólo se puede encontrar en un lecho, Ereshkigal sedujo a Nergal, el dios de la plaga y las enfermedades. Usando su atractivo le atrajo a sus dominios y, emborrachándole, le engañó para que fuera su amante. Desde aquel día Nergal se ve obligado a compartir cama con Ereshkigal y a dar rienda suelta a sus pasiones durante la mitad del año en la que ésta se hace más patente en el mundo, los meses más fríos.

Tenía su templo más importante en la ya perdida ciudad de Kutha, donde se la veneraba con intensidad y era representada como una Awilu de mediana edad, con experiencia en su mirada y el peso de los años en su rostro. Madura y tranquila, si bien no por ello menos bella. Pero a la vez las alas de su espalda y las garras de sus pies mostraban su otra faceta, la de un ser terrible y despiadado. La servían tanto los Etemmu, los espíritus de los muertos, como los Galla, los demonios que cazaban para alimentarla. Aunque se dice que ninguno atacaba jamás a uno de sus fieles.

Pero ni todos sus siervos pudieron defenderla de lo que se avecinaba. Un dios extraño y remoto, de más allá de las estrellas, llegó para intentar conquistar su reino. Mientras los Awilu luchaban entre sí en la superficie, los habitantes del Irkalla libraban su propia guerra. A día de hoy no se sabe qué bando resultó vencedor y quién domina el inframundo, pero lo más probable es que aún hoy varios dioses pugnen por su control. Lo que sí es seguro es que ya pocos veneran a la antigua señora de la tierra de los difuntos.

Ishtar

Hermana menor de Ereshkigal, Ishtar era la diosa de la pasión, y de todo lo que origina, especialmente sus dos aspectos más poderosos: el amor y la guerra. Señora de las prostitutas, cruel y despiadada, se dice que usaba a los hombres a su antojo, tomando de ellos lo que quería y olvidándolos después, como si nunca hubieran estado a su lado. Aún así, muchos darían lo que fuera por correr el riesgo de yacer a su lado, pues Ishtar es fogosa, feroz e incansable. ¿Quién no entregaría todo lo que posee por sentir el fuego de la pasión del propio amor encarnado?

Sólo hay un amante a cuyos brazos Ishtar volvía una y otra vez: Dumuzi, su esposo. Responsable de los Me de la fertilidad y el nacimiento, antiguamente se renovaba en todo Sumer el enlace entre estos dos dioses el primer día del año. Durante este complejo e intenso festival el Ensi de cada ciudad encarnaba el papel del Dumuzi y la suma sacerdotisa el de Ishtar. Este ritual siempre culminaba con el enlace sagrado entre ambos, realizado sobre un lecho especialmente preparado en lo alto del Ziggurat. Si las celebraciones eran ejecutadas con éxito, como fruto de la unión la fertilidad y la abundancia llegarían al país de Sumer durante un año, pero el más pequeño de los errores o la más mínima brecha en la pasión y el amor de los celebrantes podía tener consecuencias catastróficas.

Tanto amó Dumuzi a Ishtar que acabó dando la vida por ella. Borracha de poder, la diosa decidió un día descender al Irkalla, los dominios de su hermana Ereshkigal, e intentar arrebatarle la

soberanía de sus tierras. Pero la apasionada Ishtar fracasó en su empeño y se vio prisionera de su cruel pariente, siendo torturada y colgada de unos clavos al rojo vivo. No obstante, justo cuando Ereshkigal iba a acabar con su vida Dumuzi la interrumpió, ofreciendo la suya propia a cambio de su libertad. Sabiendo que nada podía producir a Ishtar más dolor y sufrimiento, la señora del inframundo aceptó la oferta de Dumuzi y tomó su vida.

Ishtar nunca volvió a ser la misma. Empezó a haber más rabia que pasión en su interior y su marcialidad se convirtió en furia. No es extraño que prácticamente no presentara batalla ante las fuerzas de Sargón.

Es representada siempre como una exuberante mujer desnuda con alas de águila. A veces empuñando armas y siempre rodeada de sus leones, las pocas estatuillas de Ishtar que aún circulan habitualmente ocasionan bromas de mal gusto por causa de sus exagerados atributos.

Shamash

No todos los Anunnaki consiguieron escapar de la ira de Sargón. Uno de ellos, Shamash, el Sol, fue capturado y se le perdonó la vida. Eso sí, a cambio de que siguiera cumpliendo con su labor de iluminar la tierra. Hoy en día sigue encadenado y se ve obligado a hacer a diario su recorrido por la bóveda celeste, aunque dos terribles captores le acompañan en su periplo, vigilando que no se desvíe de él ni se atreva a interferir en los asuntos de los Igigu.

Antiguamente Shamash, también conocido como el Juez, ejercía su dominio sobre los Me de la justicia, la verdad y la luz. Y es que al recorrer los cielos es testigo de los actos de los hombres, no escapando a su escrutinio ninguno de los pensamientos de las criaturas que habitan Kishar. En los tiempos del país de Sumer Shamash ofrecía su consejo a los reyes más sabios e infundía el terror en el corazón de los criminales. Se tomaba muy a pecho los asuntos de los mortales y siempre los consideró su responsabilidad.

Quizás sea éste el principal motivo por el que sigue haciendo su travesía diaria a través del cielo, en lugar de quitarse la vida o yacer en el Irkalla, donde pasa las noches. Su penetrante mirada aún contempla a los hombres, pero ya no hace nada por afectar a sus vidas. Puede que esté esperando tiempos mejores, pero lo más probable es que haya perdido la fe en la humanidad.

Al fin y al cabo, ¿quién necesita su consejo en un mundo en el que la justicia no existe?

Shamash es uno de los pocos Anunnaki cuyo nombre los actuales habitantes de Akkad recuerdan, pues su ardiente rostro ilumina los días, y su ardor calienta los campos y los corazones. Sin él no habría vida en Kishar.

Cuando aún se le daba culto se le representaba con la forma de un Awilu delgado, casi frágil, de nobles rasgos, con llamas surgiendo de su espalda y empuñando su fiel Sasharu, un arma de inigualable factura. También aparece el monte Mashu siempre a sus pies, con las puertas abiertas anunciando su partida como cada mañana.

Sin

Pero Shamash no es el único de los Dioses Antiguos que aún surca los cielos. Sin, el Anunnaki de la Luna, también vuela sobre Kishar bañando con su plateada luz las tierras del Imperio de Akkad. Marcando el paso de las estaciones, nunca fue uno de los Anunnaki más poderosos, y sólo hay un Me sobre el que domina: la sabiduría.

Dotado de una energía y un vigor exuberantes, sus barbas de lapislázuli ondean libremente mientras monta en su robusto toro alado. Los siervos de los Igigu intentan capturarlo y poner de una vez freno a su desafiante actitud, pero nunca han logrado atraparlo entre sus garras.

Aunque suele dejarse ver únicamente por las noches, en ocasiones se desvía de su ruta para intentar encontrarse con Shamash, su hermano.

Sin embargo, pocas veces se atreve a acercarse del todo a él, por miedo a que sus escoltas le hagan prisionero a él también. Sólo en muy raras ocasiones, cuando por alguna razón los captores están lejos o distraídos, se produce este encuentro. Es en esos momentos cuando se encoge el corazón del dios solar y su brillo se debilita, a veces incluso apagándose por completo. Pero estas reuniones son siempre breves, unos pocos minutos a lo sumo, ya que rápidamente los guardias se dan cuenta de lo que sucede y corren a intentar atrapar a Sin.

Hasta ahora siempre ha escapado, pero cada encuentro podría ser el último. Algún día Sin será demasiado lento, o los captores de Shamash demasiado astutos, y acabará prisionero de ellos. Para siempre.

DIOSES DE LAS ESTRELLAS

Los Dioses de las Estrellas, o Igigu, que significa “los de más allá del cielo”, han sustituido en el corazón y las oraciones de los habitantes de Akkad a los Dioses Antiguos. Aunque han existido desde siempre, incluso mucho antes que los Anunnaki, no son nativos de Kishar. Vienen de lejanos mundos o extrañas dimensiones y, a pesar de haber susurrado en el oído de aquel que les ha querido escuchar desde el inicio de los tiempos, no se habían mostrado abiertamente hasta el ascenso de Sargón.

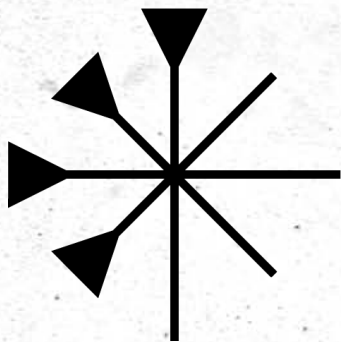
Estos dioses son seres incomprensibles para las mentes de los mortales, de una naturaleza completamente alienígena. Sus auténticos rostros no pueden ser descritos por un mortal, y sólo adoptan formas corpóreas para poder mostrarse ante sus fieles. Y aun así, estas encarnaciones materiales de los dioses, sencillas y limitadas por las dimensiones de Kishar, a menudo provocan la locura en aquel que las contempla. No pueden evitar dejar traslucir parte de su verdadera naturaleza.

Los Igigu no se preocupan por los Awilu, ni desean o necesitan la adoración de sus fieles. Para ellos los habitantes de Akkad son juguetes, muestras de sus insondables experimentos y piezas que mueven a

su antojo. Pero a pesar de su obvia maldad y de sus terribles intenciones, no les faltan seguidores. Algunos Igigu incluso han ocupado el lugar de los Anunnaki, se han convertido en dioses patronos de ciudades y son adorados abiertamente.

La mayoría de sus feligreses ignoran la realidad de aquello en lo que depositan su fe. Pero algunos, los brujos y los profetas de la destrucción, siguen a los Dioses de las Estrellas a pesar de ser perfectamente conscientes de sus intenciones. Las promesas de poder resuenan en sus cabezas con más fuerza que la razón y sueñan con heredar el nuevo mundo que sus terribles amos anhelan construir. Al fin y al cabo, piensan ellos, su victoria es inevitable. Y conviene estar en el bando de los ganadores.

Otros están verdaderamente locos, pues se piensan más astutos que los propios Igigu y creen que podrán engañarles, saliéndose con la suya. Pretenden tomar su conocimiento a cambio de unos pocos sacrificios y lo único que conseguirán es perder la poca cordura que aún les queda.



Daguna

El Dador de Conocimiento, El Padre de la Tierra, El Señor de los Ríos. Sólo los más eruditos en los temas arcanos conocen su verdadero nombre: El Usurpador. Su culto se remonta a antes del Diluvio, y se le atribuye la creación de la azada y la civilización. Pero Daguna no es en realidad el padre de la cultura ni el patrón de los campesinos. Estos logros son obra de un Anunnaki de cuyo nombre se apropió y cuyos fieles hizo suyos.

Del Daguna original nada se sabe fuera de la ciudad subterránea de Babilonia. Si sigue vivo o no es un misterio, y prácticamente nadie en el

Imperio conoce la verdad sobre este asunto. Pero no les importa, pues están contentos de adorar al ser que obedece al nombre de Daguna, se trate o no de su legítimo portador.

Y ciertamente responde a sus plegarias. De entre todos los Igigu, Daguna es el que más se interesa por los asuntos de los hombres. Sus detractores le desprecian por ello, razonando que un dios que se preocupa por los mortales no es más que una pobre parodia ante sus congéneres. Sus seguidores, por el contrario, ven en este interés su auténtica fuerza; que los demás ignoren a la civilización de Akkad si quieren, que mientras tanto Daguna incorporará a los Awilu a sus planes.

Su templo más grande está en la ciudad de Mari, aunque la actitud proselitista de sus fieles hace que hasta el más pequeño de los enclaves acoja celebraciones y rituales en su honor. Pero estos inocuos encuentros, en los que se sacrifican reses y se conmemora la llegada de los Apkallu, los siervos de Daguna a Eridu, no son más que tapaderas.

Mientras los adoradores de Daguna más proselitistas se dedican a aumentar la esfera de poder del culto, una compleja red de conspiradores, asesinos y espías hace lo propio a través de los bajos fondos y los sectores más turbios de la sociedad. Se reconocen unos a otros gracias a sus vestiduras en forma de animal acuático, y sólo ellos pueden representar al dios en su manifestación más auténtica, la del hombre-peze.

Pero absolutamente todos sus seguidores revisten importancia para El Príncipe de los Secretos, desde el más famoso de sus predicadores hasta el más desconocido de sus agentes. Ambos oyen entre susurros únicamente lo que quieren escuchar, y ambos se creen el siervo más importante de su señor.

Ishim-Shagshuga

El Señor Del Hambre, El Fuego Inagotable, El Que Consume las Almas. Todos estos nombres son proclamados a gritos por los fieles de Ishim-Shagshuga. El Igigu cuyas ansias no pueden

ser nunca completamente satisfechas y que, no importa cuánto haya devorado ya, siempre desea más. Ishim-Shagshuga representa el impulso básico de la vida: alimentarse y entregarse a los instintos.

Y esto no es malo, según aseguran sus sacerdotes. Es precisamente este ansia lo que hace que la vida haya prosperado y se haya extendido por el mundo. Negarlo es negar la propia naturaleza, y pensar que se puede alcanzar un estado superior “resistiendo” a los “bajos” impulsos no son más que intentos de limitar al individuo, dominarlo e impedir que logre alcanzar su potencial.

Ishim-Shagshuga ejerce su patronazgo sobre la violencia, el deseo y la gula. El señor del guerrero, el lujurioso y el hambriento. La forma más común de representarlo es con la forma de una llama, que con su fuerza consume todo lo que toca. No entiende de conciencia ni de sentimientos. Para él la inteligencia, el amor, o incluso la pasión no significan nada.

En sus cultos no hay deseo que no sea satisfecho ni práctica que esté prohibida. Dejar una necesidad sin atender es anatema, y por ello la mayoría de los rituales en su honor se acaban convirtiendo en matanzas y orgías que, a diferencia de las celebradas para honrar a Shuk-Nippurash, no tienen como objetivo el ciclo del nacimiento y la muerte, sino los propios actos de violencia y depravación.

Lo que pocos conocen, sin embargo, es la auténtica naturaleza de Ishim-Shagshuga. No es sino un ser de puro fuego y destrucción que va asaltando mundo tras mundo y realidad tras realidad, devorándolos y no dejando nada a su paso. Atraído por los cánticos y los gritos de éxtasis de sus seguidores, sus aullidos de satisfacción le acercan irrevocablemente hacia su siguiente objetivo: Kishar.

Kogu-Shogtosshu

El Que Puede Cruzar el Umbral, La Llave Para Todas Las Puertas, La Sabia Voluntad. Kogu-Shogtosshu es venerado por muchos brujos, y

son éstos sus feligreses predilectos. Es el señor del conocimiento y la sabiduría, pero no del conocimiento en bruto, sino del que está unido a un propósito. Es depositario de todo aquel saber que alguna vez ha existido y alguna vez existirá, y lo entrega libremente al que desee usarlo.

Kogu-Shogtosshu desprecia a los que anhelan la sabiduría por sí misma, los que la ven como un fin y no como un medio. Pero odia aún más a aquellos que desean mostrarla al mundo, revelársela a todo el que quiera escuchar y hacerla universal.

Para sus fieles el conocimiento sólo tiene valor si está oculto y pocos lo conocen. El secreto en sí tiene tanta importancia como aquello que protege.

Y por eso mismo este Igigu sólo concede sus dones a los egoístas, los poderosos y los ambiciosos. Busca voluntades fuertes y egos imposibles de satisfacer. Ayuda a aquellos que siempre, no importa cuánto tengan, desean más y más.

Sólo estas almas tienen conciencia del verdadero propósito del conocimiento: servir al poder. Son las únicas que entienden por completo a Kogu-Shogtosshu y las que fundan y dirigen sus cultos. Únicamente colaboran entre sí cuando es estrictamente necesario, ya que siempre anhelan lo que posee el rival y creen que por sentirse superiores merecen más las atenciones de su señor.

Y no se equivocan.

Pero la mayoría de estos auténticos creyentes no se mezclan entre sí. Fundan cultos a su persona, que sólo persiguen reunir una cohorte de esclavos que atiendan el más pequeño de sus deseos y cumplan la más insignificante de sus órdenes. Se rodean de seguidores que harán lo que sea por servir a su amo.

Así, se puede decir que de entre cada grupo de adoradores de Kogu-Shogtosshu sólo uno de ellos lo es auténticamente, y los demás sólo toman parte como marionetas y figurantes. Y así lo desea el dios. Nunca quiso muchos fieles, sólo a los mejores.

Kuthalu

El Que Habita En Las Profundidades, El Caminante De Sueños, El Constructor. Kuthalu duerme un largo sueño, que comenzó hace eones. Hay sabios que piensan que nunca despertará o incluso que nunca ha estado despierto. Para sus adoradores nada de esto tiene importancia, pues no ven ninguna diferencia entre el sueño y la vigilia: ¿cuál es más real de los dos? Al amanecer recordamos entre nebulosas las visiones de la noche anterior, y nos agarramos a ellas hasta que se hacen jirones en nuestras manos y acaban desapareciendo.

Por eso pensamos que los sueños son irreales, proyecciones de nuestra mente o quizá de voluntades superiores. Pero lo mismo ocurre mientras dormimos. Nuestros sueños se ven influidos por pequeños retazos de vigilia, que se filtran durante la duermevela. Al comenzar cada día nuestro viaje por el mundo onírico recordamos fugazmente imágenes de cuando estábamos despiertos, pero las desechemos rápidamente, viéndolas como algo irreal y fantasmagórico.

Por tanto, mientras dormimos pensamos que el sueño es la única realidad, y que la vigilia es simplemente nuestra mente jugándonos una mala pasada mientras descansamos. El sueño cree que la vigilia es una ilusión, y la vigilia cree que el sueño no es más que un espejismo.

Pero los que adoran a Kuthalu saben que ambos son reales. Viajan entre los dos con frecuencia y aprovechan la sabiduría adquirida en uno para conseguir sus fines en el otro.

Su dios les promete el poder para disponer despiertos de las capacidades de las que todos disfrutamos durmiendo. Así, el tiempo y el espacio no son nada para un auténtico fiel de Kuthalu; puede hacerlos mutar y viajar entre ellos con suma facilidad. ¿Acaso no hemos soñado nunca que podíamos llegar volando a una tierra lejana, o vivido durante años en un mundo de sueños mientras que para los despiertos sólo han pasado unas horas?

Los seguidores de Kuthalu esperan con ansia el día en que su dios despierte y se alce desde debajo de las aguas del océano en el que habita. Cuando eso ocurra recibirán su recompensa final: la realidad se convertirá en un sueño. Un sueño dulce para los que le veneran, y una pesadilla eterna para los que le desafían.

Lummu-Kuzaku

El Señor de la Vida, El Esclavo de la Muerte, El Tejedor. Su abotargado cuerpo de insecto preside sobre sus súbditos en el Irkalla, al tiempo que sus incontables ojos observan con satisfacción cómo la tupida red que se mueve a su voluntad se extiende poco a poco por las casas de polvo. Llegará el día en que cubra el inframundo por completo y todos los Etemmu le pertenezcan. Sólo entonces podrá dar comienzo al fin la transición a la auténtica vida.

Porque para los que adoran a Lummu-Kuzaku la vida no es más que un pequeño bache en el camino, un corto tiempo en el que hay que servir con pasión a su dios para asegurarse la eterna felicidad que les espera tras la muerte.

Ellos han visto lo que hay más allá. Han visto el Irkalla, el dolor, el sufrimiento y el tormento eterno que eso representa. Han hablado con los muertos y han descubierto que después de la vida no espera más que hambre y agonía en un eterno desierto de polvo y suciedad. Pero Lummu-Kuzaku les dará algo distinto. Les ha hecho promesas de dicha y descanso.

Para ello tiene que tejer su tela; para hacer realidad este propósito tiene que cosechar las almas y extraer su energía. Ni sus más devotos sacerdotes saben contra qué lucha exactamente su dios, si está en guerra con algún otro poder del inframundo o si simplemente tiene por delante la ardua tarea de construir todo un imperio. Pero no les importa. Saben con seguridad que sus destinos están eternamente ligados al de Lummu-Kuzaku y que al menos una cosa es cierta: los que se entregan al dios no vuelven para molestar a los vivos. Probablemente hayan logrado alcanzar la placidez, la tranquilidad y la paz de las sombras.

Shuk-Nippurash

La Que No Necesita Esposo, La De Muchas Formas, La Progenitora. Por estos nombres y muchos más es conocida Shuk-Nippurash. La ciudad de Kish es su dominio, entregada por el propio Sargón como recompensa a los servicios prestados, y hasta en el último rincón de la misma se nota su presencia.

Fue ella la que proporcionó a Sargón los medios para acabar con la vida de Enlil y los secretos para crear a las razas esclavas a partir de su sangre. Su dominio sobre la vida es total, a menudo en formas descontroladas y salvajes. Es la Igigu que cuenta con más seguidores en el Imperio de Akkad, y ha sustituido a Ishtar como diosa de las pasiones, del amor, de la fertilidad, de la lujuria y de la feminidad.

Pero tras esta fachada de madre y fuente de vida se esconde un rostro que muy pocos conocen. Porque Shuk-Nippurash da vida, sí, pero sin

control ni medida. De ella surgen criaturas informes y descerebradas, y la mayoría de las monstruosidades que pueblan los lugares más remotos del mundo son obra suya. De su cuerpo nacen infinitas combinaciones de materia y forma.

Aunque algunos la desean así. Ven en sus inagotables posibilidades un poder sin límites. Desean controlarla y hacerla suya. Los brujos buscan en Shuk-Nippurash la clave de la vida, la fórmula de la creación y la transformación. Pretenden usarla para crear esclavos, transmutar elementos y jugar con la naturaleza. Por su parte, los alquimistas aspiran a poder utilizar parte de su energía para elaborar potentes brebajes y extraer el poder de la sangre. Ambos se equivocan, pues buscan encontrar la forma de imponer el orden a partir de un ente que sólo es caos.

Y sin embargo hay quien la adora sin desear su posesión. Quienes disfrutan simplemente de ver la vida surgir fuerte y pura de su interior. Piensan que sin

Los Igigu son racionalizados como Dioses de las Estrellas por las mentes inferiores de sus adoradores. Pero no podrían estar más equivocados. No son dioses, sino algo más allá de nuestro escrutinio y nuestro conocimiento; no podemos sentir ni expresar ningún tipo de afinidad con ellos. Son extraños e incomprensibles. Sus psicologías, si es que se puede usar esta palabra, son imposibles, a la vez inexistentes y universales.

En definitiva, no podemos ni debemos comprenderlos. No son parte de la naturaleza ni pueden ser estudiados como tales. No son criaturas ni dioses. Simplemente, son.

Pero a pesar de no poder ser comprendidos sí pueden ser utilizados. Lo que para ellos no reviste importancia, en nuestro mundo representa mucho poder. Aprovechemos que no nos prestan atención. Aprovechemos que no son de este mundo (o debería decir sólo de este mundo) para avanzar en nuestros propósitos. Si conseguimos estudiarlos, lo suficiente como para poder potenciar nuestros fines, pero sin caer en la adoración o la locura de la que adolecen las voluntades débiles, llegaremos muy lejos. Estoy convencido de ello.

Poder, riquezas y obediencia. Todo eso podemos conseguir si caminamos con cuidado y no perdemos de vista quiénes somos y por qué hacemos lo que hacemos. Dejemos a los eruditos recorrer la senda de la locura y a los fieles la de la ignorancia.

Queridos amigos, nosotros mantendremos el equilibrio, tendremos poder y cordura. No renunciaremos a uno a cambio del otro.

Ashtar-Hadon, Gran Maestro de la Orden del Fuego Oculto.

ella el mundo no sería más que un desierto estéril, y están dispuestos a aceptar a cualquier miembro de su proge, por horrible, violento o incomprensible que pueda parecer. ¿Quiénes son ellos para criticar a sus hermanos? No dejan de ser hijos de la misma madre...

Tiamat

El Caos Reptante, El Origen, El Remolino Infinito. Tiamat es Caos. Pero Caos no significa desorden, ni destrucción. Caos significa simplemente Caos. Existía desde antes del origen del mundo y existirá después de su final. Todo lo que alguna vez ha sido y alguna vez será tiene su fuente en ella. Los Anunnaki la conocían y, aunque no la veneraban, la temían y eran conscientes de su poder y su naturaleza.

Pero unos Awilu decidieron volver sus ojos hacia Tiamat. Buscaron mucho y escarbaron profundo hasta encontrarla. Así, aunque esta Igigu nunca se ha anunciado ni ha estado interesada en que los mortales la conozcan, ha acabado recibiendo adoración.

Tiamat es la más poderosa de los Dioses de las Estrellas, pero no se la venera en templos ni cultos. Los que escuchan sus susurros se refieren a ella como El Dragón, y las doctrinas de unos y otros raramente coinciden. Unos veneran su faceta destructora, mientras que otros elevan sus plegarias a ella como creadora del mundo y la civilización.

Ninguno la entiende realmente, aunque los que más se acercan a la verdad, si es que se le puede aplicar ese término, la conocen como el Océano de Agua Salada. Su único contacto directo con la tierra de los mortales es Kingu, su general, cuya tarea, que lleva realizando fielmente desde hace milenios, consiste en someter a todos y cada uno de los Dioses Antiguos. Por qué Tiamat, la más grande entre los Igigu, se preocupa por los Anunnaki es un misterio, a pesar de que abundan las teorías.

Tiamat es la maldad hecha ser. Pero no la maldad tal cual la entienden los códigos morales de los mortales o los Anunnaki. No es el asesinato de un inocente, el egoísmo de un poderoso o la codicia de un envidioso. Es una maldad amor, insondable y cósmica, carente de propósito y objetivo.

Pero si el universo entero desciende de ella, ¿cómo pueden existir en él el orden y la bondad? ¿Cómo puede nacer algo bueno de la maldad más absoluta?

BRUJERÍA

La brujería no es más que una trampa. Una tentación a la que sucumben los hambrientos de poder o los desesperados que la ven como el último recurso para salvar el pellejo. Muy complicada ha de ser la situación o muy despiadado el usuario de la misma para pensar lo contrario.

En esta sección se presentan una serie de reglas para usar la brujería en el juego y unos cuantos conjuros de ejemplo. Son sin lugar a dudas la parte más dura de este libro, y no sería sorprendente que te resultaran desagradables. La mayoría de estas reglas están pensadas para ser usadas por Personajes No Jugadores, villanos y antagonistas. Aunque no hay nada que impida a un PJ convertirse en un brujo, la mayoría preferirán no hacerlo.

Además, aunque es perfectamente posible que un brujo se limite a conjuros de protección o de expulsión de demonios, no es lo más probable. La brujería da mucho poder, y hay que tener mucho cuidado con ella. Puede llevar vuestra campaña a terrenos que a lo mejor no queríais pisar. Tened cuidado con ella. *La Puerta de Ishtar* es un juego de imaginación, pero puede que algunas cosas no os apetezca imaginarlas.

Es necesario repetirlo una vez más: **los brujos son unos enemigos excelentes, pero rara vez serán héroes.**

LA BRUJERÍA EN EL JUEGO

En *La Puerta de Ishtar* la magia, sea del tipo que sea, se trata como una serie de hechizos. Estos hechizos están siempre unidos a una profesión y se caracterizan por tener un nivel entre 1 y 3, que guarda una relación directa con el nivel de maestría de la profesión.

Para poder conocer y ejecutar un hechizo de un determinado nivel, el lanzador tendrá que poseer la profesión a la que está asociado el hechizo a

un nivel de maestría igual o superior al nivel del hechizo. Por ejemplo, para lanzar un hechizo de nivel 2, un personaje habrá de poseer la profesión pertinente a nivel experimentado.

En este libro se presenta la brujería, que es el tipo de magia que realizan los que poseen la profesión “Brujo”, y sus hechizos se denominan conjuros. Así, para poder aprender y lanzar cualquiera de los conjuros un personaje necesita poseer esta profesión.

APRENDIZAJE Y LANZAMIENTO

No hay ninguna mecánica que regule el aprendizaje o el lanzamiento de hechizos, mientras se cumpla con el requisito de la profesión. Éstos se presentan siempre en un formato con cuatro apartados, en los que se encuentra toda la información necesaria:

- **Nivel:** la profesión y el nivel en la misma necesario para lanzar el hechizo.
- **Efecto:** el resultado producido al lanzar el hechizo.
- **Lanzamiento:** las tareas a realizar para ejecutar el hechizo.
- **Aprendizaje:** los pasos que seguir para adquirir los conocimientos necesarios para lanzar el hechizo.

No es necesario gastar Puntos de Experiencia para aprender un hechizo ni hay que realizar ninguna tirada especial para lanzarlo. Lo que tiene que hacer un personaje está explicado individualmente en cada uno de los hechizos.

Si tu personaje ha hecho lo necesario para aprender un hechizo y posee la profesión adecuada, el Director de Juego te dirá que lo anotes en tu ficha, con su nombre y su nivel. Ten en cuenta que, al menos en el caso de la brujería, habitualmente el brujo tendrá que pasar un tiempo prolongado estudiando el conjuro para aprenderlo. Los días que dedique a ese propósito no podrán emplearse en hacer nada más salvo las tareas más triviales. Es importante que la mente descanse y asiente los conocimientos adquiridos tras cada día de estudio, especialmente si son de una índole tan arcana.

A la hora de ejecutar un hechizo, tu personaje deberá seguir los pasos indicados en el texto del mismo.



Esto puede implicar resolver algún conflicto, pero no tendrá por qué ser así necesariamente. Si alguno de los pasos no se lleva a cabo correctamente el hechizo no surtirá efecto o tendrá un resultado distinto al esperado. Ten en cuenta que el Director de Juego no tiene por qué decirte qué ha hecho mal tu personaje. Podría ser que incluso hubiera seguido las instrucciones al pie de la letra, pero haya aprendido el hechizo de una fuente poco fiable o incompleta.

Cuando se trata con conocimientos prohibidos nunca se puede estar seguro de nada.

Si en un conjuro se indican un número de horas en su duración o tiempo de aprendizaje, estas horas son tal cual se mide el paso del tiempo en el Imperio de Akkad, no como lo entendemos nosotros. Es decir, que en realidad se estará hablando de *danna*, y un día estará compuesto de 12 horas, no de 24.

Cada vez que un hechizo hace referencia a “seres humanos”, se entiende como tales a cualquier criatura humanoide que posea una forma física relativamente similar a la de un *Awilu* y dotado de voluntad propia e inteligencia. Esto incluye a los propios *Awilu*, a los *Mushkenu*, a los *Uridimmu*, a los *Wardu* y a los *Hititas*, pero no a grandes simios.

Si algún brujo ha experimentado con Fenicios, *Middu* y otros terribles seres a este respecto, los resultados se desconocen.

LISTA DE CONJUROS

A continuación se muestra una lista de conjuros en orden alfabético que siguen el formato ya explicado. No es necesario que los leas todos de una sola vez, ya que no necesitarás conocerlos para jugar y entre todos forman una de las secciones más largas del libro. Cada uno de ellos será un elemento importante que dará lugar a muchas aventuras, así que siempre puedes seguir leyendo a partir del último en el que te quedaste y volver a estas páginas siempre que necesites añadir algún nuevo elemento arcano a tu campaña. Además, el Director de Juego puede modificar libremente cualquiera de ellos para adaptarlo a la idiosincrasia propia de su campaña, así como decidir ocultar información sobre el funcionamiento real del mismo a los jugadores. Uno nunca puede estar seguro de que un conjuro vaya a funcionar perfectamente y el brujo astuto está siempre preparado para cualquier eventualidad.

Ninguno de los conjuros aquí presentados ha de emplearse **jamás** como una mera herramienta. Las atrocidades que han de llevar a cabo los personajes para ejecutar, cualquiera de ellos (con contadas excepciones) los convertirán en villanos; seres despreciables más allá de la redención.

Un último aviso: algunos de los siguientes conjuros hablan sobre sacrificios humanos. Si leer sobre el tema te resulta desagradable, no lo hagas. Avanza hasta la siguiente sección y no emplees la brujería en tus partidas.

Abrazo del Señor de los Océanos

Nivel: Brujería 3.

Efecto: Al sumergir el brujo una figura de arcilla especialmente preparada, la víctima deseada —no importa a qué distancia del lanzador se encuentre— empezará a ahogarse. Experimentará la sensación equivalente a ser sumergido en el fondo del mar; sus pulmones se llenarán de agua salada y no podrá respirar. Si el conjuro se mantiene durante suficiente tiempo la víctima morirá ahogada. La probabilidad de que el conjuro

se mantenga estable para que esto suceda depende del número de personas sacrificadas para lanzarlo: el jugador que controla al brujo tirará un dado, y la víctima morirá si el resultado obtenido es igual o inferior al número de sacrificios. Si alguno de los sacrificios tiene un vínculo de sangre con la víctima, cuenta como dos personas.

Lanzamiento: El primer paso para lanzar este conjuro consiste en confeccionar una figura de arcilla que represente a la víctima. Los materiales deberán proceder del barro que se encuentra en el delta del Buranum y ser recogidos durante los tres primeros días del mes. El propio brujo creará la figura incorporando en su interior una parte de la víctima: unas gotas de sangre, un cabello o pequeñas cantidades de otros fluidos como orina o saliva. El parecido de la figura con la víctima no es relevante.

Una vez hecho esto deberá llevar a cabo un ritual durante la noche del último día del mismo mes en que se recogió la arcilla. Es largo y complejo, pues comenzará al anochecer y se prolongará hasta el amanecer. Para el mismo es necesario llevar a cabo al menos un sacrificio, pero podrían hacerse más. Todas las personas sacrificadas habrán de conocer a la víctima, haber hablado al menos una vez con ella y ser capaces de recordar su rostro. Ni que decir tiene que no es necesario que participen en el ritual voluntariamente.

El ritual culmina durante el crepúsculo. En ese momento el brujo sumerge la figura en un cuenco que contiene la sangre de los sacrificios y la mantiene en su interior hasta que se convierte en cenizas. En ese momento la víctima habrá fallecido. Si la figura, en vez de convertirse en cenizas, arde con fuerza, entonces el conjuro habrá fallado.

Aprendizaje: La única manera de aprender este conjuro es experimentando en las propias carnes el sufrimiento de morir ahogado. El brujo que desee adquirir este conocimiento deberá sumergirse voluntariamente en las saladas aguas del delta del Buranum y permanecer bajo las mismas hasta morir ahogado. El único momento en el que puede llevarse a cabo este ritual de aprendizaje es el primer día del decimotercer mes, que sólo se da una vez cada dos o tres años.

En ningún momento del proceso habrá alguna señal o indicación de que el resultado final no vaya a ser la muerte, ya que el brujo muere realmente. En el instante inmediatamente posterior al fallecimiento volverá a la vida, y deberá emerger a la superficie rápidamente para poder volver a respirar. Si muriera otra vez, ésta sería la definitiva. Además, el brujo deberá decidir ahogarse voluntariamente: si es obligado a hacerlo, la resurrección no se llevará a cabo.

Al surgir de entre las aguas, el brujo se dará cuenta de que el conocimiento que buscaba está ya en su mente, puesto ahí por el gran Kuthalu.

Aunque se pueden encontrar instrucciones de cómo llevar a cabo este proceso en algunas bibliotecas, la mayoría de ellas están incompletas. Probablemente a propósito. En algunas no se indica el día correcto en el que hay que ahogarse o el lugar en el que ha de llevarse a cabo el ritual, mientras que en otras se indica que el brujo ha de morir ahogado varias veces.

Aullidos de Verdadero Sufrimiento

Nivel: Brujería 1.

Efecto: Al concluir con el ritual, los aullidos de dolor de los torturados atraerán a entre uno y cinco Shulak, también conocidos como Implacables Devoradores Nocturnos; uno por cada dos víctimas. El aire empezará a condensarse en una neblina oscura en cuyo interior se forman estructuras de luz verdosa. Esta niebla entrará en las víctimas a través de sus orificios corporales y comenzará a devorarlos desde dentro hacia fuera. Una vez hayan terminado de alimentarse, los Shulak estarán completamente formados y podrán caminar por el mundo durante las siguientes trece noches.

Los Implacables Devoradores Nocturnos no tienen por qué obedecer las órdenes del brujo que los ha convocado, e incluso podrían decidir acabar con su vida. Si un brujo desea controlar sus invocaciones deberá usar el conjuro Prisión de la Niebla Tenebrosa.

Tampoco podrá exorcizar a los Implacables Devoradores Nocturnos antes de los trece días

una vez se ha ejecutado el conjuro con éxito. La única forma de expulsarles es mediante el conjuro Saciar el Anheló del Cazador.

Lanzamiento: Para lanzar este conjuro será necesario torturar a al menos dos víctimas. La tortura ha de llevarla a cabo el propio brujo y ha de realizarse usando instrumentos fabricados únicamente a partir de obsidiana. El ritual ha de realizarse durante la noche y alterna periodos en los que el brujo habrá de declamar los cánticos de convocación con momentos de absoluto silencio en los que la única fuente de sonido serán las víctimas.

Aprendizaje: Este conjuro es sorprendentemente accesible y se puede aprender en tan sólo dos horas. Más de un brujo se ha iniciado en las artes oscuras con él, pero muy pocos han lanzado muchos más. Esto es debido a que la mayoría de las copias existentes omiten la necesidad de un conjuro que permita atar la voluntad de los Shulak a la del brujo, así que la mayoría de los que lo ejecutan perecen víctimas de los propios seres que han atraído.

Tanto este conjuro como Prisión de la Niebla Tenebrosa y Saciar el Anheló del Cazador son sólo un ejemplo de la tríada de Convocación/Obediencia/Expulsión. Hay miles de conjuros como estos tres, que se diferencian unos de otros en el tipo de demonio invocado y los rituales necesarios para ejecutarlos.

Lo que sí tienen en común todos los conjuros de convocación es que siempre exigen como parte del ritual el sacrificio de otros.

Beso de la Sanguijuela Púrpura

Nivel: Brujería 2.

Efecto: Al lanzar este conjuro, los fluidos vitales del brujo se convierten en sustancias altamente venenosas, y por sus venas ya no corre la sangre, sino un icor púrpura antinatural. Como consecuencia se vuelve completamente inmune a los venenos y enfermedades. También



podrá intentar envenenar a sus enemigos, ya sea mordéndoles o exponiéndoles de alguna manera a las sustancias que produce su cuerpo. Si usa esta habilidad en una contienda, cada vez que resuelva un ataque satisfactoriamente durante un asalto su oponente deberá superar un conflicto de Voluntad de dificultad media (13) o sufrirá la condición Envenenado.

Pero este conjuro también tiene un lado negativo. Los tormentos a los que se tuvo que someter el brujo para lanzarlo han hecho mella en él, y cada centímetro de su cuerpo está cubierto de minúsculas heridas, producto de las mordeduras de las sanguijuelas púrpura, que jamás cicatrizarán. Debido a estas lesiones su Aguante Inicial disminuye en 3 puntos. Además, no podrá tocar a ningún otro ser vivo más que unos pocos instantes, a menos que desee acabar con su vida, pues el tacto prolongado de su piel es mortal.

El brujo nunca volverá a sentir el abrazo o las caricias de otro ser humano.

Lanzamiento: Antes de lanzar este conjuro el brujo deberá fabricarse una pequeña balsa a partir de las palmeras que crecen a la orilla de los ríos. Al anochecer del equinoccio de primavera la utilizará para alcanzar el punto medio de la corriente de cualquiera de los dos, se sentará sobre sus rodillas y cerrará los ojos, extendiendo los brazos. A partir de ese momento la balsa no se moverá ni un ápice, por muy fuerte que discurra el agua. Millones de pequeñas sanguijuelas de color púrpura, de un palmo de largo, treparán hasta su cuerpo desde el río y morderán al brujo, hasta que haya tantas alimañas que lo cubran por completo, incluyendo el rostro.

Esta situación continuará durante tres noches y tres días. Durante este tiempo el brujo experimentará un sufrimiento indecible, pero no deberá hacer ningún movimiento. Tampoco podrá gritar, pues si abre la boca una de las criaturas entrará en su interior a través de ella y acabará con su vida. Su sangre está siendo devorada por las sanguijuelas, que la sustituyen por su propio veneno, y no necesitará beber ni consumir alimento alguno mientras dure este proceso.

No importa cuánto se intente, será imposible alcanzar la balsa hasta que el ritual termine. Súbitas corrientes y fuertes rachas de viento impedirán a cualquier barco o nadador acercarse al brujo.

Aprendizaje: Este conjuro se transmite como parte del rito de inclusión en el círculo interno de la Cábala del Gusano Púrpura, y las lesiones producto de su ejecución son motivo de orgullo entre los líderes del culto. Los fieles menos afortunados contemplan con envidia lo que perciben como las marcas del favor de su señor, y prácticamente todos los que conocen este ritual pertenecen a esta secta. Se desconoce cuánto tiempo hace falta para aprenderlo, pero el rito completo, que incluye el lanzamiento del conjuro, se lleva a cabo a lo largo de un mes.

Por otra parte, en la arena de gladiadores de Uruk empiezan a llamar la atención un par de Wardu que derrotan a sus enemigos escupiendo veneno y que tienen el cuerpo cubierto de heridas. Si se les pregunta dicen no saber nada de ningún gusano púrpura, y defienden haber nacido ya con esos extraños poderes.

Chivo Expiatorio

Nivel: Brujería 1.

Efecto: El animal sacrificado en el conjuro engañará a los espíritus dañinos y a los demonios que deseen hacer daño al que realizó el sacrificio, haciéndose pasar por él y atrayendo hacia sí mismo los ataques místicos que le tuvieran como objetivo. Cualquier conjuro que haya sido lanzando el día del sacrificio de la res (de anochecer a anochecer) o que aún estuviera activo tiene una posibilidad de no surtir efecto y desvanecerse. Si es un conjuro de nivel 1, el conjuro fallará con un resultado de 3 o más en un dado. Si es de nivel 2, con un 4 o más, y si es de nivel 3, con un 5 o más.

Este conjuro también sirve para protegerse de venenos, enfermedades y maldiciones, dado que también están causados por espíritus. En este caso el Director de Juego decidirá en función de la severidad del mal a qué nivel de conjuro equivale, entre 1 y 3.

Si la cadena que rodea el cuello del sacrificio está confeccionada en plata, se podrá sumar 1 a esta tirada, haciendo más fácil obtener el resultado deseado. Además, si el sacrificio no es un animal sino una persona de la misma raza y sexo que el objetivo a proteger, también se sumará 1 a la tirada. Ambas bonificaciones pueden usarse al mismo tiempo.

Lanzamiento: Para este conjuro es necesaria una res joven y fuerte, que aún no haya engendrado descendencia. Puede tratarse de una oveja, una cabra, un ternero o un cerdo; aunque se sabe de brujos que han ejecutado este conjuro con éxito usando un camello o un burro, al verse espoleados por la necesidad del momento. Alrededor del cuello del animal habrá de colocarse un collar de cuentas, de las que al menos la mitad deberán estar hechas de bronce.

El ritual es muy sencillo, y se puede realizar en muy poco tiempo. En primer lugar el brujo sujetará hacia arriba la cabeza del animal, haciendo que mire hacia el cielo, y pronunciará las siguientes palabras: “Espíritus y demonios, mirad a...”, y terminará la frase con el nombre propio de aquel al que se desea proteger. Después, la persona cuyo nombre acaba de ser pronunciado se adelantará y decapitará a la bestia de un sólo golpe. Por último, se arrojará el cadáver a un abismo, enviará al fondo de un río o abandonará en medio del desierto. Cualquiera de los tres métodos u otro parecido funcionarán. Lo importante es que el animal acabe en un lugar poco accesible y alejado de los lanzadores.

El brujo puede pronunciar su propio nombre y sacrificar él mismo al animal.

También puede usarse un collar con cuentas de plata en vez de bronce, mucho más caro pero también más efectivo. Otra modificación de este ritual, aunque poco practicada, es el sacrificio de un ser inteligente en vez de un animal.

Un viajero que se encuentre un cuerpo sacrificado de este modo no deberá apoderarse bajo ningún concepto del collar usado en el ritual. De hacerlo los espíritus engañados por el conjuro

se ofenderían profundamente y no descansarían hasta haber atrapado y castigado al ladrón.

Aprendizaje: Prácticamente todos los brujos, e incluso muchos cantamañanas que no lo son, conocen este ritual. La práctica del sacrificio animal está tan enraizada en la cultura de Akkad que prácticamente cualquier biblioteca contiene una copia de este conjuro, y ningún brujo hará un esfuerzo por ocultar su conocimiento. Si un aprendiz desea añadirlo a su repertorio le bastará con estudiarlo un día durante un par de horas a partir de una fuente escrita.

Estigma del Repudio

Nivel: Brujería 2.

Efecto: La víctima del Estigma del Repudio no podrá acercarse a menos de mil pasos de la persona cuya sangre o el lugar cuya tierra haya sido usada para lanzar el conjuro. Al intentar reducir esta distancia las escarificaciones que cubren su cuerpo empezarán a arder y a causarle un dolor insoportable. Según se vaya acercando más y más el dolor irá en aumento, hasta que a quinientos pasos o menos alcanzará tal intensidad que lo único que podrá hacer será arrastrarse por el suelo para alejarse del origen de sus padecimientos.

Una víctima no puede ser objetivo de este conjuro más de una vez al mismo tiempo. Si vuelve a lanzarse sobre ella, la nueva persona o lugar sustituirá al anterior.

No sirve de nada arrancarse la piel en la que se encuentran las heridas o incluso amputarse un miembro si es donde han sido dibujados los símbolos: las marcas aparecerán inmediatamente en otro lugar del cuerpo de la víctima.

Lanzamiento: El brujo deberá preparar una tinta especial a partir de tres ingredientes. Dos de ellos son siempre los mismos: sal marina obtenida a partir de agua que se ha dejado al sol en un cuenco hasta evaporarse y púas trituradas de los temibles Ashagumud, los erizos gigantes que habitan en las Montañas Gudabak.

El tercer ingrediente es la sangre de un voluntario (que podría ser el propio brujo) o un puñado de tierra, en función de qué efecto se desee. Si se trata de sangre, la víctima no podrá acercarse al donante. Y si se trata de tierra el material empleado, al objetivo del conjuro le resultará imposible aproximarse al lugar de donde se recogió.

Mezclar estas sustancias dará como resultado un líquido rojizo que quema la piel con la que entra en contacto de forma muy desagradable. Untándolo en un pequeño trozo de madera arrancado de los árboles de las selvas del sur, el brujo dibujará sobre el cuerpo de la víctima una serie de símbolos arcanos, que se irán marcando en su piel en forma de profundas escarificaciones.

Puede elegir la zona del cuerpo que prefiera, pero la mayoría de brujos escogen lugares muy expuestos como el rostro o los brazos, para que los estigmas sean imposibles de ocultar.

Aprendizaje: Este conjuro no puede encontrarse en ninguna tablilla, ya que únicamente aparece escrito en los Ocho Pilares de la Agonía, que se encuentran en medio del desierto de Eria. Estas antiquísimas estructuras, columnas de planta octogonal tan altas como un Ziggurat y erigidas a partir de una piedra basáltica de color rojizo, son evitadas por bestias y nómadas por igual. Cualquier ser vivo que se acerque a ellas siente un profundo dolor, como si mil cuchillos al rojo vivo le estuvieran atravesando la piel.

Este sufrimiento no es más que una ilusión, aunque parezca indudablemente real. Si un brujo consigue reunir el ánimo suficiente, superando un conflicto de Voluntad extremadamente difícil (19), podrá acercarse hasta las columnas lo suficiente para contemplar los extraños caracteres que parecen bailar a lo largo de su superficie.

Tras observarlos durante unos minutos, y a pesar de no conocer la lengua en la que están escritos, se dará cuenta de que entiende cómo funcionan las enormes construcciones y será capaz de dibujar esos mismos glifos sobre otros seres humanos.

Fuerza Pura de los Sentimientos

Nivel: Brujería 3.

Efecto: Al lanzar con éxito Fuerza Pura de los Sentimientos el brujo se nutre del amor que profesaba por aquellos a los que acaba de sacrificar para aumentar su propio poder. Ha decidido renunciar a todo lo que le hacía humano para convertirse en un ser muy superior al que era antes. El brujo incrementa el valor de sus seis características de forma permanente en tantos puntos como el valor de la característica correspondiente del sacrificado. Si se sacrifican varios individuos, su total se incrementará de nuevo por cada uno. Además, el máximo alcanzable por el brujo en ellas también se incrementa en este mismo número.

Por ejemplo, si un brujo de Fortaleza 2 e Ingenio 6 sacrifica a dos víctimas, una de Fortaleza e Ingenio 3 y otra de Fortaleza e Ingenio 4, su nuevo total de Fortaleza será de 9 (2+3+4), con un nuevo máximo de 13 (6+3+4), y su nuevo total de Ingenio será de 13 (6+3+4), con un nuevo máximo de 14 (7+3+4). Y lo mismo para el resto de sus características: Destreza, Percepción, Carisma y Voluntad.

Además, la esperanza de vida del brujo se incrementa en la suma de los años que les quedaran por vivir a las víctimas de no haber sido sacrificadas.

Después de lanzar este conjuro las almas de las víctimas se habrán perdido para siempre. No están en el Irkalla, la tierra de los muertos, ni se les puede hacer ninguna pregunta a través del conjuro Voz de los Muertos. A partir de ese instante y para siempre quedarán prisioneras de la misteriosa entidad a la que han sido entregadas.

Lanzamiento: Antes de poder lanzar este conjuro el brujo necesita tantas dosis del potente veneno conocido como Nehtu (“tranquilidad” en Akkadio) como víctimas desee sacrificar. Este veneno sólo puede ser preparado por los alquimistas de mayor habilidad, por lo que aquel que lo elabore deberá poseer la profesión Alquimista a nivel maestro. Los ingredientes son

muy caros y por tanto tremendamente difíciles de conseguir. Necesitará la savia de un árbol salvaje del bosque Gurushalmu, polvo de hierro negro de un meteorito, la pluma de un Imdugud y un puñado de arena de las dunas que cantan.

Una vez tenga el veneno, el brujo deberá invitar a tantas personas como desee, que serán las que acabarán sacrificadas, a compartir una cena en su propio hogar. El brujo tiene que sentir auténtico amor por todas y cada una de las víctimas. Puede tratarse de amor romántico, fraternal, paterno-filial o de cualquier otro tipo, pero tiene que haber un sentimiento sincero y verdadero.

En esta cena no podrá estar presente nadie excepto el brujo y las víctimas, ni siquiera sirvientes o esclavos. Como parte de la misma, el brujo ofrecerá a cada uno de sus comensales un pedazo de pan que contendrá el veneno. Cualquiera que consuma este pan envenenado sufrirá los efectos del preparado alquímico y en aproximadamente media hora sentirá que está paralizado por completo. La víctima no podrá mover ni un solo músculo, pero seguirá siendo perfectamente consciente de su entorno y experimentará las sensaciones de todo lo que le ocurra a su cuerpo. Es más, ni siquiera podrá cerrar los ojos. El envenenado permanecerá así hasta el momento en que muera.

El brujo debe mantener a sus víctimas en este estado durante tres días, para que la ansiedad se apodere de ellos. No es necesario, sin embargo, que les diga nada o interactúe con ellos de ninguna manera.

La noche del tercer día después del envenenamiento el brujo deberá presentarse junto a sus víctimas frente a un pequeño altar de piedra que se encuentra a dos días de viaje al este de Eshnunna. Esa noche deberá ser la del primer día del último año del ciclo de diecinueve años que rige el calendario de Akkad. El ritual no podrá realizarse en ningún otro momento.

Frente al altar se encontrará un Lamassu. Sólo si el brujo es completamente bueno o completamente malvado (y probablemente sea este último caso si está decidido a llevar a cabo este conjuro) le



permitirá el paso. Exactamente a medianoche el brujo dará un abrazo y un beso a cada una de sus víctimas y con un cuchillo de bronce les arrancará el corazón y lo colocará sobre el altar.

Tras colocar todos los corazones sobre el altar, el brujo deberá darse la vuelta y cerrar los ojos hasta que haya amanecido. A continuación se abrirá una brecha en la realidad justo encima del lugar del ritual y un ser indescriptible extenderá sus extremidades y devorará las ofrendas. En ese instante el brujo sentirá cómo sus antiguos sentimientos se convierten en energía pura que revitaliza su cuerpo. También será en ese momento cuando por fin mueran las víctimas.

Si el brujo abriera los ojos y mirara a la criatura durante este proceso se volvería completamente loco, y no podría evitar quitarse la vida inmediatamente. Lo mismo le ocurriría a cualquier otro testigo del proceso.

No hay límite al número de sacrificios que pueden hacerse como parte de este conjuro, con el requisito de que el brujo sienta algún tipo de amor por ellos. Aunque el ritual podría repetirse de nuevo pasados 19 años, ningún brujo ha sido capaz de ejecutarlo más de una vez.

Aprendizaje: Sólo hay una manera de aprender Fuerza Pura de los Sentimientos: preguntar por él usando el conjuro Sabiduría de las Estrellas Oscuras. Ésta se considera una pregunta de la más alta dificultad.

Hambre Irrefrenable de Ishim-Shagshuga

Nivel: Brujería 2.

Efecto: Este conjuro transforma a una de las dos víctimas en un auténtico soldado de Ishim-Shagshuga. Dota a su cuerpo de la fuerza que su Fuego Eterno proporciona y le llena de furia, haciéndole imparable en combate. El nuevo soldado incrementará en 2 todas sus habilidades de combate (Cuerpo a Cuerpo, Distancia, Defensa y Maniobra). También es colmado de vitalidad y energía, aumentando en 6 puntos su Aguante Inicial y haciendo que no sufra ninguna penalización por condiciones negativas. Todas estas mejoras son permanentes.

Como contrapartida, a partir de ese momento la víctima sólo podrá alimentarse de carne de seres humanos. Deberá satisfacer esta necesidad a diario, como haría normalmente con alimentos más tradicionales. La única diferencia es que su organismo ha perdido la capacidad para procesar cualquier otra fuente de nutrientes.

Además, la víctima se convertirá en un fiel siervo del dios, y hará cualquier cosa que esté en su mano para obedecerle. Dado que Ishim-Shagshuga raramente se comunica de forma directa con sus soldados, éstos seguirán ciegamente las órdenes

de sus sacerdotes. Algunos brujos creen que los soldados creados mediante este conjuro obedecen al brujo que lo lanzó, pero esto no es estrictamente cierto. Únicamente lo hacen porque dicho brujo suele ocupar el cargo de un alto sacerdote del culto a El Señor Del Hambre.

Más de un lanzador que no era consciente de esto ha encontrado su propio fin a manos de caníbales violentos y sedientos de sangre que él mismo había creado.

Lanzamiento: En este conjuro pueden participar tantas víctimas como el brujo desee. Pueden ofrecerse conscientemente o ser partícipes involuntarios del mismo, pero en cualquier caso han de sumar un número par.

El Hambre Irrefrenable de Ishim-Shagshuga puede lanzarse cualquier día del año y a cualquier hora, pero deberá ser realizado en un lugar en concreto: el Geshbar-Mashkanu, una enorme grieta que se abre en la propia tierra y de la que surgen continuamente fuego y llamas. Se encuentra al norte de Samarra, frente a la orilla sur del Zab. Los fieles de El Señor del Hambre creen que es un lugar sagrado, donde puede sentirse la presencia de su dios; la puerta que un día se abrirá y por la que se producirá el advenimiento de su amo en Kishar.

Este ritual se realizará en lo alto de uno de los peñascos que bordean esta grieta. Las víctimas deberán estar atadas entre sí de dos en dos mediante una cuerda metálica compuesta de tres hilos trenzados: uno de bronce, uno de plata y uno de oro. Ambos se mirarán fijamente, y el que sea juzgado más digno de los dos se lanzará sobre el cuello del otro, matándole y devorando parte de su carne. Una vez saciado tomará el cadáver y lo arrojará a las llamas. Al hacerlo la cuerda se romperá y el superviviente se habrá convertido en un verdadero soldado de Ishim-Shagshuga.

Aprendizaje: Este conjuro es enseñado dentro de los cultos de Ishim-Shagshuga, y su conocimiento simboliza que el brujo ha alcanzado un prestigio y poder importantes dentro de la jerarquía de los seguidores de El Fuego Inagotable.

También existe otra versión menos potente de este conjuro. Ésta se encuentra en posesión de un noble de Mari que, de alguna forma, consiguió obtener el conocimiento del mismo sin ser un seguidor del ardiente dios. Es idéntico al original excepto en que puede emplearse cualquier fuego en vez de las llamas del Geshbar-Mashkanu. Por desgracia, debido a la menor potencia de las llamas, los beneficios que recibe la víctima superviviente se reducen a la mitad: aumenta en 1 sus habilidades de combate y su Aguante Inicial en 3, y reduce la penalización por condiciones negativas en 1.

De conseguir una tablilla con este conjuro, el brujo deberá pasar nueve días estudiando el manuscrito para poder memorizarlo y comprenderlo por completo.

Latidos en la Lejanía

Nivel: Brujería 3.

Efecto: Al concluir el lanzamiento de este conjuro, el corazón del brujo, que seguirá latiendo, se encuentra en el interior de una vasija cerrada. El brujo tendrá en su pecho un enorme agujero, donde antes se encontraba su órgano vital.

El lanzador podrá hacer con la vasija lo que quiera; llevarla siempre encima o esconderla en el lugar más remoto y protegido que pueda imaginar. Una vez lanzado Latidos en la Lejanía el brujo será completamente indestructible mientras su corazón permanezca intacto. Si se le mata, ya fuera con armas, fuego, ahogándole o de cualquier otra manera, volvería de nuevo a la vida pasados unos instantes. Por otra parte, cualquier herida o daño físico sufrido no se curará. Si su piel ha ardido seguirá quemada, y si una espada ha cercenado uno de sus miembros, éste no se regenerará.

La única forma de matar al brujo es destruyendo su corazón. Sin embargo, este conjuro no extenderá los años que le restaban por vivir. Al llegar su hora morirá de viejo normalmente.

Pero el brujo tiene que pagar un precio muy alto por este poder. Dado que su corazón ya no se encuentra en su cuerpo, jamás podrá volver

a experimentar ningún tipo de sentimiento, ni positivo ni negativo, y cualquiera que sintiera ya desaparecerá. No podrá sentir amor u odio, y no será capaz de comprender lo que es el miedo, la inquietud, el deseo o la ira. A partir de ese instante será frío como el hielo. Un autómatas.

Muchos brujos ven en esta tara más una ventaja que un inconveniente.

Lanzamiento: El primer paso para lanzar Latidos en la Lejanía consiste en fabricar la vasija que albergará el corazón del brujo. Deberá ser creada usando un torno de alfarero, empleando como material para la arcilla el barro que se encuentra en las orillas del lago Urmia, en las montañas del lejano norte. El brujo deberá conocer las habilidades necesarias para la fabricación de la obra y el manejo del torno, por lo que tendrá que poseer la profesión “Alfarero” al menos a nivel novato.

Durante el proceso normalmente sería necesario aportar agua a la arcilla con cierta frecuencia, para que no se seque antes de tiempo. Para este conjuro el agua deberá sustituirse por la sangre de tres sacrificios humanos, que deberán haber nacido el mismo día que el brujo y que tendrán que haber sido asesinados el día de su cumpleaños.

Al acabar de confeccionar la vasija, que no deberá tener ningún adorno, el brujo tomará el arma con la que sacrificó a sus víctimas y la usará para arrancarse a sí mismo el corazón, teniendo cuidado de no dañarlo. Después deberá introducirlo en el interior de la vasija, cerrarla con una tapa adecuada y asegurarla con unas cuerdas hechas a partir de la melena de una Awilu virgen.

Ni que decir tiene que el brujo sufrirá un dolor bastante intenso durante la parte final de este proceso. Además, el corazón no habrá parado de latir en ningún momento.

Aprendizaje: Este conjuro no puede aprenderse voluntariamente. En ocasiones, cuando un brujo lo bastante experto (de nivel maestro) sufre intensamente por culpa de un sentimiento, ya sea

amor, confianza, respeto o fe, la desesperación se apodera de él y sus padecimientos llaman la atención de algo o alguien. Este ser desconocido se aparece en sueños al brujo y le ofrece la solución para sus males, aparentemente sin pedir nada a cambio.

Si el brujo acepta la oferta entonces la entidad le enseñará Latidos en la Lejanía, y amanecerá sabiendo todos los detalles de su lanzamiento.

Los únicos que conocen el aspecto y la naturaleza de quien hace esta oferta son los que han recibido su visita, y ninguno está dispuesto a hablar de ello.

Llama Irresistible de la Lujuria

Nivel: Brujería 1.

Efecto: Las dos víctimas de la Llama Irresistible de la Lujuria sentirán un deseo irrefrenable la una por la otra, independientemente de cualquier sentimiento que pudieran albergar ya, o incluso de si se conocían anteriormente. Esta pasión es fugaz, y sólo durará cinco días. Pero también es intensa, y si se encuentran durante ese tiempo, estarán obligados a yacer juntos, y harán cualquier cosa por consumarla por completo cuanto antes. Si se les intenta retener por la fuerza, su deseo crecerá aún más, y aprovecharán la primera oportunidad que tengan para satisfacerlo.

Una vez hayan compartido lecho una vez, el poder del conjuro se disipará, como si ya hubieran pasado cinco días. No entenderán qué habían visto en la otra persona y, a menos que ya sintieran deseo por ella anteriormente, la pasión se desvanecerá tan súbitamente como vino.

Este conjuro sólo funciona con dos víctimas de sexos opuestos, sin importar la inclinación sexual de ambas.

Lanzamiento: Para poder ejecutar este conjuro con éxito el brujo deberá conocer los nombres de las dos víctimas, haber visto sus rostros y tener en su poder una prenda de ropa de cada una de ellas. En primer lugar deberá escribir los dos nombres en

dos tablillas y depositarlas en el suelo. Sobre ellas preparará un lecho de hierba y pieles de animal sin curar, de tal forma que queden completamente cubiertas. Después confeccionará dos máscaras, cada una de las cuales representará a una de las víctimas. No tienen por qué parecerse a ellas, pero sí que tendrán que haber sido fabricadas por el propio brujo.

Una vez completados estos preparativos el brujo deberá quemar dos varas de incienso y ponerse una de las máscaras y la prenda correspondiente a una de las víctimas. También se precisará de un ayudante, del sexo opuesto al del brujo, que llevará la otra máscara y la otra prenda de ropa. Ambos deberán tumbarse sobre el lecho preparado anteriormente y practicar el sexo. Por último, al alcanzar el brujo el clímax deberá pronunciar en voz alta el nombre de Ishim-Shagshuga.

El ayudante deberá entregarse voluntariamente, pero no tiene por qué saber que lo que está haciendo forma parte de un ritual.

Aprendizaje: Antiguamente este conjuro estaba bastante extendido, era conocido por una gran cantidad de brujos y se encontraba en numerosas bibliotecas. Sin embargo, hoy en día es bastante difícil encontrar una copia del mismo en perfecto estado. Podría deberse a que pocos brujos le encontraron una gran utilidad práctica, o quizá haya sido deliberadamente eliminado. Si algún brujo llegara a hacerse con una tablilla que lo explicara, podría aprenderlo en tan sólo dos días.

Por otra parte, en los lupanares de Nimrud se rumorea que hay un comerciante de Assur que ha encontrado una versión de este conjuro muy especial en unas ruinas: una variante que permite al brujo convertirse también en una de las víctimas.

Mensajero Sibilino de las Arenas

Nivel: Brujería 1.

Efecto: Al lanzar Mensajero Sibilino de las Arenas el brujo crea una pequeña serpiente hecha de tierra o arena, a la que habrá susurrado un mensaje de

como mucho treinta palabras que desee transmitir a otra persona. El brujo también le especificará el destinatario deseado. Esta víbora se sumergirá en la tierra que se encuentra frente al brujo y viajará por debajo del suelo hasta la ubicación en la que se encuentre aquel al que debe entregar el mensaje.

Una vez alcanzado su destino el reptil aparecerá ante los pies del destinatario, trepará por su cuerpo y se acercará hasta uno de sus oídos. Será entonces cuando susurre con voz sibilina el mensaje, mientras su lengua bífida restalla incesantemente. Inmediatamente después de cumplir con su tarea se deshará en la masa de tierra a partir de la cual fue creada. La serpiente entregará su mensaje con éxito en todos los casos, excepto cuando el receptor se encuentre completamente rodeado por agua, como en una embarcación que esté navegando por uno de los ríos. El mensajero se mueve al doble de la velocidad de un caballo al galope, viaja en línea recta y es incansable, no deteniéndose hasta alcanzar su destino. Sin embargo, sólo podrá especificarse como destinatario un brujo que también conozca este conjuro.

Lanzamiento: El lanzamiento de este conjuro es muy sencillo. Basta con que el brujo se agache y recoja del suelo un puñado de tierra o arena con su mano derecha y lo extienda por toda la longitud de su brazo izquierdo. Al hacerlo una pequeña serpiente del mismo color que la tierra empleada se formará encima de la extremidad.

Después el brujo acercará la cabeza de la criatura a sus labios y le susurrará la información necesaria: el contenido del mensaje y el que ha de recibirlo. Finalmente bajará su brazo hasta el suelo y la serpiente partirá a cumplir con su misión.

Aprendizaje: El Mensajero Sibilino de las Arenas forma parte del repertorio de hechizos de los misteriosos Middu, los hombres serpiente. Esta raza nunca ha puesto por escrito sus propios rituales místicos, y la única forma de aprenderlo es a través de alguien que ya conozca sus conjuros.

Si se consiguiera convencer a un Middu, o a un brujo educado por ellos para que compartiera

sus conocimientos, el Mensajero Sibilino de las Arenas se aprendería mediante el siguiente proceso: el brujo que ya conoce el conjuro lo lanzaría y especificaría como destinatario al brujo que desea aprenderlo, pero sin indicar ningún mensaje. Entonces la víbora recién creada se lanzará al cuello del aprendiz y le morderá con fuerza, inyectándole un veneno que le dejará en un trance parecido al sueño durante tres días.

Durante este tiempo el alma del brujo envenenado se separará de su cuerpo y viajará hasta Meda, la nación de los Middu, donde contemplará sus monumentales moradas y aprenderá sobre sus propósitos y su cultura. Mientras el espíritu viaja el cuerpo sigue vivo, pero no responde a ningún estímulo. Al despertar del trance habrá aprendido el conjuro.

Mirada Auténtica de Lummu-Kuzaku

Nivel: Brujería 2.

Efecto: Tras lanzar la Mirada Auténtica de Lummu-Kuzaku los globos oculares del brujo habrán desaparecido y en su lugar se encontrarán ocho ojos parecidos a los de un insecto, multifacetados y colocados en dos filas verticales de cuatro cada una. Ha sido bendecido con uno de los mayores regalos que Lummu-Kuzaku puede hacer. Estos ojos le permitirán contemplar el mundo tal y como es. Podrá ver en la oscuridad más absoluta como si fuera mediodía y percibirá las auras de todos los seres vivos. Ninguna criatura resultará invisible ante sus ojos, ya sea por medios naturales o mágicos y, lo que es más importante, será consciente del mundo que le rodea en toda su cruda y dura pureza.

Esto, que podría pensarse una bendición, en realidad acaba pasando factura al brujo, dado que la auténtica cara de la realidad no es algo fácil de contemplar: el mundo es un lugar gris y deprimente, entre las sombras se esconden oscuras y terribles criaturas, y el cielo está lleno de las horribles formas de los Igigu. Además, las personas no pueden ocultar su verdadero rostro, deformado por la envidia y las malas intenciones, al lanzador de este conjuro.

Al brujo le costará más que nunca confiar en alguien, y tareas aparentemente sencillas como pasear por las calles, comer o conciliar el sueño se habrán vuelto casi imposibles.

Además, el lanzador nunca más podrá cerrar los ojos.

Lanzamiento: El brujo deberá dirigirse a un lugar en el que hayan sido enterrados o incinerados los combatientes muertos después de una batalla, que habitualmente coincidirá con el campo en el que ésta se haya librado. Deberá presentarse allí una noche sin luna con dos Mushkenu de sexo femenino de como mucho diecinueve años. Una vez allí se arrancará los ojos con sus propias manos y comenzará a andar en la dirección que su instinto le indique hasta que sienta que debe parar. En el punto en el que se ha detenido deberá sacrificar a las dos mujeres y regar el suelo con su sangre. Cuando suficiente líquido vital haya sido derramado, en la tierra se abrirán unas grietas y de su interior surgirán miles de arañas y de abejas marcadas con el símbolo de El Tejedor en su abdomen. Estas criaturas treparán hasta sus cuencas vacías y trabajarán febrilmente hasta haber acabado de formar los nuevos ojos del brujo.

Aprendizaje: Para aprender este conjuro el brujo deberá reunir los cadáveres de al menos diez Mushkenu. No importa su sexo ni su edad ni tienen por qué haber sido sacrificados ex profeso. Deberá realizar sobre ellos los rituales de cremación habituales de Lummu-Kuzaku y sentarse a su lado, respirando profundamente y tratando de absorber en sus pulmones la mayor cantidad de humo posible.

En poco tiempo le costará respirar y empezará a ahogarse. En este momento sus ayudantes deben transportarle hasta la Sala de las Almas del Geshnukummu en Samarra. Es de vital importancia que se le preste ayuda porque estará indefenso hasta que pueda salir de dicha sala por su propio pie.

Allí se sentará y contemplará a las criaturas de El Señor De La Vida, las arañas y las abejas, hacer su trabajo. Si escucha atentamente, le parecerá oír en los crujidos de sus patas y el zumbido de sus

alas palabras de poder y sabiduría. Estas palabras contendrán en efecto el conocimiento que desea adquirir, y tras entregarse durante seis horas a estas extrañas voces habrá aprendido la Mirada Auténtica de Lummu-Kuzaku.

Modelo Perfecto de Eteshna-Kizash

Nivel: Brujería 3.

Efecto: Este conjuro produce una copia exacta e indistinguible de la víctima. Tiene la misma edad, las mismas características tanto físicas como mentales y la misma personalidad que el original. La copia también tiene los mismos recuerdos que la víctima hasta el mismo instante de su creación. Frente a frente los dos seres son idénticos y sólo difieren en su vida a partir de entonces. Es más, ningún tipo de análisis podrá determinar con certeza cuál de los dos es el original y cuál es la copia.

La copia tiene voluntad propia y no estará en ningún caso bajo un control especial por parte del brujo, a menos que éste lance sobre ella algún otro conjuro que produzca este efecto.

Lanzamiento: El componente principal de este conjuro es un sudario que ha de ser tejido específicamente por el brujo. Su confección en el ámbito textil no tiene ningún misterio, no requiere de ninguna habilidad especial y puede ser una prenda de tela tan tosca o elaborada como se desee. De la misma manera, el tejido utilizado puede variar enormemente, desde el lino más basto hasta la seda más vaporosa. La parte compleja del proceso consiste en que el brujo ha de tejer las hebras del paño de la misma forma y con la misma cadencia con la que se tejen las hebras del destino, entrelazando futuros y desdoblado posibilidades. En definitiva, tejiendo un parche en la realidad. Esto requiere de una concentración tremenda, y el brujo no puede ser interrumpido en absoluto mientras se dedica a esta tarea, que le llevará por lo menos un día entero.

Además, una vez confeccionada la prenda, ésta deberá servir para una tarea muy concreta: la víctima deberá usarla para secarse la cara después

de habérsela mojado con agua en la que haya visto su propio rostro reflejado, como la de un estanque o un cuenco.

Después el brujo depositará este sudario sobre la calavera de un esqueleto de huesos completamente limpios que perteneciera a un individuo de la misma raza y sexo que la víctima.

Pasados unos minutos, y empezando por el rostro, se empezará a formar carne alrededor de los huesos. Al cabo de unas horas el modelo perfecto se habrá formado por completo y la prenda se deshará en cenizas.

Aprendizaje: Este conjuro lleva el nombre de su creador, un brujo llamado Eteshna-Kizash que nació en torno al año 450 después del ascenso de Sargón. Este erudito estaba dotado de unas asombrosas capacidades naturales para el estudio de las voces de los Igigu, pero carecía por completo de la habilidad manual y la memoria necesarias para practicar la alquimia.

Incapaz de aceptar que hubiera algo que el arte de la transmutación pudiera lograr y su disciplina elegida no, llevó a cabo una proeza que pocos sabios han logrado: desarrollar su propio conjuro. Tras años de investigación y pruebas incansables consiguió dar vida con éxito a un ser inteligente mediante la brujería; un logro que se creía imposible. Más aun, consiguió no sólo eso, sino también crear copias indistinguibles de un alma.

Pero muchos siglos han transcurrido desde aquello, y Eteshna-Kizash ha pasado ya a la historia. Sus trabajos se recopilaron en el Saber de la Carne, un conjunto de diecisiete tablillas. Cualquier copia de las mismas es una preciada posesión para su dueño, que rara vez presumirá de ella y no accederá fácilmente a que otros la contemplen.

Si un brujo logra tener acceso a dicha obra podrá aprender este conjuro. Debido a la dificultad teórica de la misma tendrá que pasar un mes estudiando sus tablillas ininterrumpidamente, deteniéndose sólo para dormir y alimentarse.

Nada Dura para Siempre

Nivel: Brujería 3.

Efecto: Este conjuro destruye por completo el sentimiento de amor romántico entre dos personas. Los pequeños cambios que ha hecho el brujo en las dos mitades de la esfera se reflejan en las almas de las víctimas. Ya no encajan perfectamente y estas diferencias, en un principio pequeñas, empiezan a cobrar cada vez más importancia y a separar a los dos amantes.

Este cambio es progresivo y no ocurrirá de la noche a la mañana. Empezará con cortas discusiones, a través de las cuales cada una de las víctimas se dará cuenta de pequeños defectos de su pareja que encuentra cada vez más difíciles de tolerar. Un día esta tensión llega al límite y el amor que entre los dos había se romperá por completo, convertido habitualmente en odio.

Pero hay veces que este conjuro fracasa. No importa lo hábil que sea el brujo, algunos amores son tan fuertes que se sobrepone a las dificultades. Las almas se adaptan, cubriendo los nuevos huecos y amoldándose a la nueva forma. En estas raras situaciones, las dos mitades de la esfera se encuentran de forma milagrosa al llegar al mar, el punto en el que confluyen los dos ríos, y se vuelven a juntar, uniéndose de nuevo en una única forma.

Si una relación resiste este conjuro una vez, será inmune a él para siempre.

Lanzamiento: Para lanzar Nada Dura para Siempre el brujo necesitará unas gotas de sangre de cada uno de los amantes. Con la sangre de uno de ellos y barro recogido del Idigna, producirá un poco de arcilla. Con la sangre del otro y barro del Buranum, otro poco. Después juntará las dos y moldeará una esfera lo más perfecta posible a partir de ambas.

A continuación deberá cocer esta esfera en un horno, cuyas llamas deberán ser alimentadas por una alfombra o tela similar sobre la que los dos amantes hayan pasado una noche juntos. Tras extraer la esfera ya cocida el brujo pronunciará las

palabras apropiadas y la lanzará contra el suelo, haciendo que ésta se rompa en dos mitades.

Cada una de estas mitades representa el alma de uno de los amantes, y el brujo las tomará y arrancará unos pedazos de la superficie que las uniría de estar juntas. Al hacer esto está causando pequeños cambios en las almas de las víctimas, que como consecuencia de esto ya no encajarán perfectamente. Los brujos expertos saben que muchas veces un pequeño cambio en el punto adecuado es más efectivo que una profunda modificación.

Por último, el brujo arrojará cada una de las mitades a uno de los dos ríos, separándolas.

Aprendizaje: Se desconoce de dónde procede originalmente este conjuro, pero ha llegado hasta nuestros días a partir de un relato titulado “El Deseo de Azashti”. Este relato cuenta la historia del brujo del mismo nombre que, poseído por la lujuria y la envidia, deseaba perdidamente a la mujer de su mejor amigo. Intentó por todos los medios conseguir su favor, pero siempre fracasaba, pues la mujer amaba sinceramente a su marido. Desesperado, hizo un pacto con un demonio, que le enseñó la manera de romper el amor entre los dos, aparentemente sin pedir nada a cambio.

Azashti siguió las instrucciones del conjuro y consiguió transformar en odio el amor que tanto envidiaba, pero aun así la historia acabó en tragedia para él, pues la mujer que deseaba seguía a pesar de todo sin corresponderle. Hecho una furia, llamó a gritos al demonio, que se presentó ante él, y le exigió una compensación.

Como respuesta el ser sobrenatural rió sonoramente y le dio a Azashti la única respuesta que no quería oír: el amor puede destruirse mediante la brujería, pero jamás crearse.

Bajo la superficie de este simple cuento se esconde en realidad el ritual para lanzar este conjuro. Un brujo que sepa cómo leerlo y lo que hay que buscar en él podrá aprenderlo tras un mes de intenso estudio, empleado en descifrar el código bajo el que se oculta.

Poder de la Sangre

Nivel: Brujería 1

Efecto: El brujo obtiene poder en su forma más primitiva y sobrecohedora: al absorber la sangre de un ser inteligente. Esta energía le revitaliza y le permite ignorar el cansancio, e incluso curarse de sus heridas. Un brujo que emplee este conjuro recuperará todo el Aguante perdido y, si estaba afectado por las condiciones negativas Agotado o Herido, dejará de estarlo.

Sin embargo, este conjuro es muy adictivo. Cada vez que un brujo lo lance tendrá que superar un conflicto de Voluntad de dificultad 6 + el número de veces que haya lanzado el conjuro. Es decir, 7 la primera vez, 8 la segunda vez, y así sucesivamente.

Si falla en este conflicto, se habrá vuelto un adicto a consumir sangre; a partir de ese momento no obtendrá ningún beneficio del conjuro y tendrá que lanzarlo al menos una vez cada día. Hará cualquier cosa para satisfacer su ansia y, si alguien intenta impedirselo, amigo o enemigo, se resistirá con todas sus fuerzas. Si por alguna razón le resulta imposible satisfacer su adicción, todas sus características bajarán en 1 punto por cada día que pase sin lanzar el conjuro. Si como resultado de esto alguna de sus características cae a 0, el brujo morirá.

Lanzamiento: Para lanzar este conjuro el brujo tiene que consumir un mínimo de dos litros de sangre de un ser inteligente. Este conjuro se presenta en varias formas, que difieren en el modo en el que se consume el líquido vital. La más común consiste en beber la sangre, pero se conocen versiones del conjuro en la que se absorbe, por ejemplo, mediante el contacto con las manos. La sangre ha de ser fresca y el conjuro no funcionará con sangre coagulada o de un cadáver que no sea reciente. Sin embargo, se rumorea que ciertos brujos conocen la forma de conservar sangre manteniendo toda su potencia.

Si se consume la sangre directamente de una víctima, el brujo tardará aproximadamente un minuto (o dos asaltos en una contienda) en

hacerlo. Los cuerpos de los Awilu y los Mushkenu contienen unos cuatro o cinco litros de sangre, pero es difícil que sobrevivan a la súbita pérdida de la sangre necesaria para el conjuro, si esta proviene de una sola víctima.

Por supuesto, si la sangre se consume a partir de algún contenedor o recipiente, el conjuro se ejecutará mucho más rápido, ya que no tiene ningún componente ritual.

Quien vea por primera vez en su vida a un brujo lanzar este conjuro se dará cuenta que está contemplando algo despreciable y antinatural, y tendrá que superar un conflicto de Voluntad de dificultad media (13) o estará Aterrorizado. Este conflicto sólo deberá superarse la primera vez que observe el lanzamiento. Una prueba más de que uno puede acostumbrarse a cualquier cosa, por horrible que sea.

Aprendizaje: El origen de este conjuro se encuentra en la tradición de los Alrwh Alharsh, los misteriosos brujos de las tribus Uridimmu. Ha sido transmitido entre éstos de generación en generación y aún se enseña en su forma original, pero sólo a miembros de confianza de la tribu del brujo. Resultará muy complicado para un brujo que no pertenezca a los Uridimmu el acceder a estos conocimientos. Si el conjuro se aprende de esta manera, el brujo tendrá que pasar siete días con su maestro, dedicando todo el día al aprendizaje.

Sin embargo, se rumorea que hay otras versiones de este conjuro en forma de tablilla en algunas bibliotecas. Se ha visto a la guardia de élite del Ensi de Mari beber la sangre de los enemigos a los que derrotan y los Mushkenu de Eshnunna hablan entre susurros de la bestia que acecha en la ciudad por las noches. A veces desaparece gente y se encuentran después del amanecer colgados del umbral de la puerta de la casa en la que vivían, sin una gota de sangre.

Si el conjuro se aprende a partir de una tablilla, el brujo tendrá que dedicarse a su estudio durante al menos ocho días.

Prisión de la Niebla Tenebrosa

Nivel: Brujería 3.

Efecto: Al lanzar este conjuro, el sacrificio de carne y sangre que el brujo ofrece a los Implacables Devoradores Nocturnos les ata a su voluntad, obligándoles a obedecer todas y cada una de sus órdenes durante el tiempo que permanezcan invocados (habitualmente trece días). Durante este tiempo las heridas del brujo no sanarán, y no podrá empezar a recuperar la Fortaleza y Destreza perdidas hasta que los Shulak hayan desaparecido. Para poder dar órdenes a estos seres, el brujo habrá de estar frente a ellos, por lo que no podrá hacerlo a distancia.

Los demonios se dirigirán a cumplir cada orden inmediatamente después de recibirla y no volverán hasta que hayan llevado a cabo con éxito su misión.

Lanzamiento: Antes de lanzar este conjuro el brujo deberá untarse la cara, el pecho y las palmas de las manos con una mezcla de cerveza, su propio sudor y las cenizas provenientes de la cremación de un cadáver humano. Sólo si se presenta de esta forma ante los Shulak evitará caer presa de su hambre, ya que le confundirán con un Etemmu.

Una vez en presencia de los demonios, deberá erguirse frente a ellos completamente desnudo y empuñando únicamente un cuchillo de filo aserrado y crueles garfios hecho de los huesos de un ave carroñera. Con este cuchillo deberá cortar tantas tiras de su propia carne como Implacables Devoradores Nocturnos desee atar a su voluntad. Esto le causará un profundo dolor y cada tira deberá tener al menos la longitud de su antebrazo. Finalmente arrojará estas tiras a los seres mientras pronuncia las palabras de poder.

Por causa de estas mutilaciones y debido a la crueldad del arma empleada el brujo se considerará afectado por la condición Herido, y además perderá 1 punto de sus características de Fortaleza y Destreza (hasta reducirlas a un mínimo de 1) hasta que las heridas se curen.

Aprendizaje: El texto de este conjuro se encuentra esculpido en las paredes de las estancias ocultas de la biblioteca de la ciudad abandonada de Sippar-Amnanum, que ahora está convertida en ruinas y horribles bestias acechan en sus calles. Si el brujo es capaz de encontrar la sala deseada podrá observar cómo un extraño patrón de curvas y cenefas está dibujado en sus paredes. Tras dar con ellas deberá cerrar los ojos y poner sus manos sobre estas hendiduras, trazando su recorrido. Este proceso llevará como mínimo un día y medio, durante el cual el brujo no podrá parar de seguir los surcos aunque así lo quiera y estará poseído por una profunda obsesión, obviando detalles como alimentarse o prestar atención a su entorno. Al finalizar este proceso habrá aprendido Prisión de la Niebla Tenebrosa.

Tanto este conjuro como Aullidos del Verdadero Sufrimiento y Sacar el Anhelado del Cazador son sólo un ejemplo de la tríada de Convocación/Obediencia/Expulsión. Hay miles de conjuros como éstos, que se diferencian unos de otros en el tipo de demonio invocado y los rituales necesarios para ejecutarlos.

Lo que sí tienen en común todos los conjuros de obediencia es que siempre exigen como parte del ritual un sacrificio personal por parte del brujo.

Sabiduría de las Estrellas Oscuras

Nivel: Brujería 2.

Efecto: Al lanzar este conjuro el brujo puede hacer una pregunta a los extraños seres que viven en las estrellas más oscuras del firmamento, invisibles para aquellos que no saben dónde buscarlas. Estos seres responderán siempre con la verdad a la pregunta que se les haga, por oscuro o prohibido que sea el tema tratado. No hay nada que escape a su sabiduría y a su conocimiento, con una excepción: lo que aún ha de suceder. Si se le pregunta por el futuro responderán el destino más probable, que no tendrá por qué ser siempre el que al final se manifieste.

Pero estos seres exigen un terrible precio a cambio de compartir su sabiduría; en pago por sus servicios tomarán de la mente del brujo un recuerdo, borrándolo completamente de la misma y depositando el conocimiento que éste buscaba en su lugar. Cuanto más valioso sea el conocimiento que el brujo exige, más importante será el recuerdo perdido para él: una pregunta trivial podría representar al lanzador perder el recuerdo de aquel día que humilló a un rival,



mientras que un saber oscuro y arcano le costaría el momento de su infancia que ha marcado su vida y su forma de ser. Además, los seres de las estrellas siempre roban recuerdos felices.

Un brujo que pierda un recuerdo no podrá, como es lógico, recordarlo, pero sabrá que le falta algo, que hay un vacío en su mente.

Lanzamiento: Para lanzar Sabiduría de las Estrellas Oscuras el brujo tendrá que viajar hasta alguna planicie alejada de la civilización. Allí, en una noche en la que ninguna nube oculte el cielo y la luna aún no haya salido, depositará sobre el suelo un cuenco que contendrá sus propias lágrimas, aunque éstas no tendrán por qué haber sido derramadas en ese momento.

Se sentará en frente del cuenco y meditará en silencio, preparando su mente para la comunión con los emisarios de la oscuridad. Súbitamente las lágrimas se evaporarán y el brujo verá claramente en los cielos las estrellas oscuras, normalmente invisibles, a las que dirigirá su pregunta. Deberá hacerlo sin emitir ningún sonido, empleando el lenguaje oculto de más allá del vacío que no se puede pronunciar. Pasados unos instantes recibirá la respuesta deseada en el mismo idioma.

Aprendizaje: Aprender este conjuro es sumamente sencillo, pues basta con pedírselo a Kogu-Shogtosshu. El brujo deberá gritar en voz alta el nombre de La Sabia Voluntad y pedirle conocer la llave que abre la puerta a todos los secretos. También, y esto es muy importante, deberá especificar al dios por qué razón desea poseer este conocimiento.

Sólo si las razones son el egoísmo y el beneficio personal Kogu-Shogtosshu responderá a las plegarias, pues el dios odia a aquellos que no usan la sabiduría para perseguir sus propios fines a costa de los de los demás. Si se cumplen estas condiciones el brujo caerá en un extraño trance durante unas horas. Al salir del mismo conocerá el lenguaje secreto necesario para comunicarse con los emisarios de las estrellas. Sobra decir que si la respuesta no es sincera el dios lo sabrá.

Saciar el Anheló del Cazador

Nivel: Brujería 2.

Efecto: Al lanzar este conjuro el brujo permite voluntariamente que los Implacables Devoradores Nocturnos penetren en su cuerpo y empiecen a devorar sus entrañas. Si ha ejecutado correctamente los rituales de purificación, pasados unos instantes los demonios se darán cuenta de que están atrapados en un cuerpo del que no pueden extraer alimento y se verán obligados a desvanecerse; habrán sido expulsados definitivamente. Es de vital importancia que el brujo permanezca completamente inmóvil durante este proceso.

Sin embargo, si el ritual no se ha llevado a cabo correctamente, incluso aunque sea en un único detalle, el brujo no habrá alcanzado el estado mental adecuado y morirá inmediatamente, devorado por las monstruosidades.

No se percibirá ninguna diferencia entre ambos casos hasta que haya terminado todo, por lo que un brujo que lo ejecute por primera vez pensará que un conjuro exitoso está fallando. Son pocos los que tienen la voluntad suficiente para no moverse e intentar expulsar a los demonios de su interior de alguna otra manera o gritar de desesperación.

Lanzamiento: El lanzamiento de Saciar el Anheló del Cazador consiste en llevar a cabo una serie de rituales que purificarán el cuerpo y alma del brujo y le harán inmune a los Shulak. Es un ritual cansado y complejo, dividido en varias partes y que incluye recitar salmos en la lengua antigua, practicar la danza de Shamash y experimentar repetidas purgas, cada una más difícil que la anterior. Estos preparativos duran tres días y precisan de ingredientes de difícil manufactura, como el bálsamo fabricado a partir de los pétalos de la planta que sólo florece una vez cada cien años.

Una vez completado el ritual el brujo no podrá ingerir nada ni tener ningún tipo de contacto con otro ser humano hasta que haya expulsado a los Implacables Devoradores Nocturnos.

Aprendizaje: Este conjuro se encuentra escrito en una tablilla que fue dividida en dos pedazos, conteniendo cada uno de ellos sólo la mitad de los pasos necesarios para completar el ritual, pero que parecen bastar por sí mismas para el lector que no conozca la existencia de la otra.

No se sabe con exactitud dónde se encuentran estas mitades, pero las leyendas cuentan que una de ellas se halla en el lugar donde siempre brilla la luz de Shamash y la otra donde jamás alcanza su mirada. Cada uno de estos fragmentos requiere dos días de estudio para desentrañar sus secretos.

Tanto este conjuro como Aullidos del Verdadero Sufrimiento y Prisión de la Niebla Tenebrosa son sólo un ejemplo de la tríada de Convocación/Obediencia/Expulsión. Hay miles de conjuros como éstos, que se diferencian unos de otros en el tipo de demonio invocado y los rituales necesarios para ejecutarlos.

Lo que sí tienen en común todos los conjuros de expulsión es que siempre exigen como parte del ritual un gesto de voluntad excepcional por parte del brujo.

Semilla Infalible de Shuk-Nippurash

Nivel: Brujería 2.

Efecto: La primera unión sexual en la que tome parte la víctima después de haberse lanzado el conjuro dará siempre fruto, incluso si la víctima, o su pareja, son estériles. Tampoco importa que pertenezcan a dos especies distintas o incluso que uno de los dos sea una bestia o un demonio. Sí es necesario que al menos uno de los individuos que toman parte en la unión sea un varón y el otro una hembra.

Tras el encuentro el embarazo se desarrollará con normalidad. Sin embargo, si los progenitores pertenecen a distintas especies la descendencia será un híbrido entre ambas, aunque estéril. En cualquier caso, y debido a las condiciones en las que fue concebido, el producto de la unión será siempre un ser maldito que recibirá especiales atenciones de Shuk-Nippurash, lo desee o no.

Lanzamiento: Para realizar este conjuro el brujo habrá de preparar un unguento especial, que untará sobre los genitales de la víctima. Resulta igual de efectivo tanto con varones como hembras. Para confeccionarlo son necesarios una serie de ingredientes: un huevo de gallina fecundado, una gota de sangre procedente de un sacrificio, la savia de una palmera extraída al mediodía y la muda de una serpiente cornuda negra.

El ingrediente más difícil de conseguir es este último, ya que sólo mudan su piel una vez al año, durante el mes de Arahsamna, y para hacerlo se retiran a sus nidos en lo más profundo de los pantanos. Estos nidos se encuentran casi siempre en las raíces de los árboles más retorcidos y recoger las pieles no es tarea fácil, pues las víboras son por lo general muy celosas de su intimidad y su mordedura es mortal.

La gota de sangre ha de provenir del sacrificio de un ser inteligente que aún no haya engendrado descendencia. Si el sacrificio no se completa o el sacrificado ha tenido algún hijo, incluso aunque éste ya haya muerto con anterioridad, el preparado perderá su potencia. La aplicación en sí no requiere de ningún tipo de ritual. Además, el unguento es inocuo e indistinguible a simple vista de un aceite más convencional.

Aprendizaje: Este conjuro se enseña en los cultos a Shuk-Nippurash, donde es usado con frecuencia para aprovechar plenamente las noches en las que las sacerdotisas ejercen de prostitutas. Se rumorea que existe una versión aún más potente que permite engendrar sin la necesidad de un varón. Pero, de ser esto cierto, sólo el círculo más íntimo de seguidoras de la diosa lo conoce.

Susurros entre las Sombras

Nivel: Brujería 3.

Efecto: Después de lanzar este conjuro, las Voces a las que el brujo ha alimentado se extenderán por el mundo, dividiéndose una y otra vez, hasta que en todas y cada una de las sombras de Kishar haya un pequeño fragmento de estos seres.

Cada vez que alguien, en cualquier parte del mundo, pronuncie en voz alta el nombre del brujo, las criaturas se lo comunicarán inmediatamente. El brujo tendrá una imagen del rostro de aquel que le ha nombrado y sabrá aproximadamente dónde se encuentra. Sin embargo, no sabrá quién o quiénes eran los interlocutores ni el tema de conversación.

Aunque nunca nadie más podrá conspirar contra el lanzador de Susurros entre las Sombras sin que éste se entere, tanto poder tiene un precio: el brujo no podrá detener este conjuro una vez lanzado. Siempre que alguien hable de él las Voces se lo comunicarán, independientemente de si el brujo está dormido o enfrascado en una actividad que requiera de su atención.

De hecho, los brujos especialmente famosos acaban volviéndose locos al convertirse su mente en un torbellino de imágenes y resonar en sus oídos un eco infinito compuesto por cientos de voces que pronuncian su propio nombre.

Lanzamiento: Para lanzar este conjuro el brujo deberá adentrarse en lo más profundo de las selvas del sur, donde la vegetación es tan espesa que la lluvia no toca el suelo y la luz no alcanza a las criaturas que habitan en aquel lugar.

Allí deberá desnudarse por completo, cerrar los ojos y sumergirse hasta el cuello en uno de los lagos de aguas púrpuras en los que viven unos extraños seres formados sólo por sonido y sombras: las Voces. Éstas se congregarán a su alrededor y empezarán a repetir una y otra vez su nombre.

En ese preciso momento el brujo deberá entregarles como ofrenda el cadáver de un niño nacido muerto, que los seres devorarán en un inenarrable banquete. De no proporcionárseles una ofrenda apropiada, las bestias devorarán al brujo en su lugar.

Aprendizaje: Para aprender este conjuro el brujo ha de descender a una caverna subterránea cuyas paredes son de un cristal tan puro que reflejan la luz y el sonido de forma perfecta. Esta cueva se encuentra en las estribaciones del legendario

Monte Negro, un pico compuesto enteramente de obsidiana cristalizada que se yergue entre las Cumbres de las Tormentas.

El brujo entrará en la caverna teniendo cuidado de no hacer ningún ruido ni llevar fuente de luz alguna. Portará dos objetos, un arpa de oro y una vela de cera roja, encendida pero cubierta por completo. Cuando se encuentre en el centro de la cueva descubrirá la vela y tocará una única nota con su arpa. El interior de la caverna reflejará la luz de la vela con tal fuerza y desde tantos ángulos que no habrá ninguna sombra y el sonido del instrumento reverberará con tal intensidad y frecuencia que se creará un tono perfecto.

Este súbito asalto a los sentidos dejará al brujo inconsciente durante dos días. Pasados los cuales despertará conociendo este conjuro.

Talismán Protector

Nivel: Brujería 1-3.

Efecto: Al finalizar el lanzamiento de este conjuro, el brujo habrá creado un talismán en forma de collar, pendiente o cualquier otro adorno que tendrá el poder de proteger a aquel para el que ha sido creado de conjuros perniciosos. El amuleto sólo funcionará con dicho individuo y únicamente si lo lleva encima.

El talismán no tiene fecha de caducidad, pero es importante recordar el nivel de maestría en Brujería de aquel que lo creó (de 1 a 3), pues ése será el nivel de poder del amuleto. Cuando el portador del mismo sea objetivo de un conjuro, éste fallará automáticamente si el nivel del lanzador es igual o inferior al del objeto. El talismán también protege contra venenos, enfermedades y otros males similares, ya que tienen su origen en seres sobrenaturales.

Al repeler con éxito un mal, el amuleto se romperá en pedazos y el portador perderá durante siete días 2 puntos de sus características Fortaleza y Voluntad (hasta un mínimo de 1). Esto es debido a que el objeto contiene una pequeña parte de su ser y su súbita destrucción le habrá debilitado.

También sufrirá este descenso en sus características si pierde el amuleto o se separa de él, pero en este caso la pérdida durará hasta que logre recuperarlo o pasen siete días después de su destrucción.

Es muy peligroso que un talismán protector caiga en malas manos, ya que al contener un fragmento de la esencia vital del individuo puede usarse como sustituto de cualquier parte de su cuerpo en un conjuro o ritual, ya sea sangre, cabello o un trozo de tela.

Si un brujo con malas intenciones se hace con este objeto podría meter al portador original en graves problemas.

Lanzamiento: Para lanzar este conjuro el brujo tiene que construir el amuleto en sí incorporando en su fabricación unas gotas de sangre de la persona a la que habrá de proteger, que no tiene por qué tratarse del propio brujo. Además, esta persona deberá estar presente durante todo el proceso.

La forma que tome el amuleto no es relevante mientras se cumplan con estas condiciones, y puede ser tan sencillo o tan elaborado como se desee. Su tiempo de creación variará en función de qué objeto se trate. Una persona no puede tener bajo ningún concepto más de un talismán protector al mismo tiempo.

Aprendizaje: Este conjuro está muy extendido y hay muchas versiones del mismo. Aquí se ha detallado la más generalista, pero hay otras que son específicas únicamente para conjuros concretos u objetos particulares. Sea como fuere, siempre ha de respetarse la regla de que una persona no puede poseer nunca más de un talismán protector a la vez.

En caso de encontrarse este conjuro en una tablilla o aprenderse de un maestro, el brujo necesitará tres días de estudio intenso para aprenderlo. Además hay que tener en cuenta que muchas de las fuentes que explican cómo crear un talismán no funcionan correctamente, y es difícil saber si se posee uno que de verdad es efectivo hasta el momento de ponerlo a prueba.

Vestiduras del Rey

Nivel: Brujería 1

Efecto: El brujo está rodeado de un aura invisible de maldad y terror puros. Aunque los que le rodean no pueden verla, sí pueden sentirla. El brujo recibirá una bonificación de +2 a todos los conflictos sociales que afronte de manera hostil (intimidar, interrogar, etc.) y una penalización de -4 a todos los conflictos sociales que afronte de manera amistosa (ganarse la confianza, convencer amablemente, etc.). Además, cualquier enemigo que no cause Terror tendrá que superar un conflicto de Voluntad contra el Carisma del brujo al enfrentarse en combate a él. Si fracasa estará afectado por la condición Aterrorizado durante los dos primeros asaltos si es una contienda o durante la duración total del combate si es una escaramuza.

Además, un brujo que haya lanzado este conjuro será inmune a cualquier otro personaje con Vestiduras del Rey o a los efectos del Terror de cualquier criatura. Por último, todos los animales huirán del lanzador y ninguna montura lo aceptará como jinete, prefiriendo la muerte si son obligadas. Ésta es la razón de que muchos brujos viajen en palanquín.

Lanzamiento: El brujo tendrá que conseguir suficiente piel de miembros de su raza para confeccionarse una capa que le cubra todo el cuerpo, incluyendo la cabeza. Deberá extraer la piel de los cuerpos él mismo y coserla usando como hilo tendones y como aguja un fragmento de hueso tallado de forma apropiada. Una vez confeccionadas estas vestiduras tendrá que llevarlas ininterrumpidamente durante trece días, pasados los cuales deberá quemarlas en un fuego alimentado con madera de cedro. A partir de ese momento disfrutará de los poderes que el conjuro proporciona de forma permanente. No podrá de ninguna manera cancelar sus efectos en un futuro, aunque quiera.

Aunque estrictamente hablando no es necesario acabar con ninguna vida para lanzar este conjuro, la mayoría de los brujos prefieren extraer los materiales necesarios de individuos muertos.

Aprendizaje: Éste es uno de los conjuros más comunes, y se encuentra en la mayoría de las bibliotecas de los grandes brujos. Actualmente resulta imposible trazar su origen, y muchos eruditos piensan que podría datarse a antes del ascenso de Sargón. Si se encuentra una tablilla con este conjuro, podrá aprenderse en dos días de estudio de la misma.

Visita a las Estancias Eternas de Kuthalu

Nivel: Brujería 3.

Efecto: Al finalizar el lanzamiento de este conjuro, el brujo cae en un profundo sueño. Mientras su cuerpo yace en el lugar en el que ha realizado el ritual, su espíritu viaja a la ciudad sumergida de Kuthalu, un reino de sueños donde descansará al lado del dios hasta que llegue el momento de despertar.

Mientras permanezca en este estado su cuerpo no necesita aire, agua o alimento alguno y no envejecerá, preservado intacto hasta que finalice el sueño. El brujo puede especificar hasta tres condiciones para que su descanso termine, y en caso de producirse alguna de ellas su alma volverá a habitar el cuerpo y se despertará, volviendo al mundo de la vigilia. El brujo ha de ser muy cuidadoso al especificar estos términos, pues podrían ser malinterpretados por los servidores encargados de despertarle, haciéndolo antes de tiempo o no haciéndolo cuando debían.

Además, el brujo también verá interrumpido su sueño si el caparazón que le cubre se rompe o si Kuthalu consigue llevar a cabo sus maquinaciones con éxito y sus estancias surgen de entre las aguas.

Al despertar, el brujo se encontrará en el mismo estado en el que estaba al lanzar el conjuro. Sin embargo, se dice que una mente humana no puede sobrevivir tanto tiempo en compañía de dioses, y algunos brujos, especialmente los que llevaban mucho tiempo dormidos, no parecen ser los mismos al volver; su mirada es vidriosa y murmuran extraños salmos cuando creen que nadie les escucha.

Lanzamiento: Para poder ser aceptado en las Estancias Eternas al lado de El Constructor, el brujo necesitará pagar el precio adecuado, debiendo hacer entrega de tres valiosos objetos: un collar hecho del lapislázuli más puro proveniente de Aratta, una túnica de seda de Melunhha teñida de púrpura por los fenicios y un cuerno de elefante anciano engarzado en oro.

Estos tres regalos deberán guardarse en tres cofres de madera, que unos sacrificios que servirán como emisarios deberán llevar. Un primogénito Awilu deberá cargar con el collar; un Mushkenu que sepa leer, con la túnica; y un Wardu que haya perdido una extremidad en combate, con el cuerno. El brujo dejará a los sacrificios morir de deshidratación y los atará al regalo correspondiente. Después entonará los cánticos secretos de llamada a los siervos de Kuthalu en la orilla del Urun-zig Ab, el gran océano, y éstos acudirán en la próxima marea alta a recoger las ofrendas y escuchar las condiciones del despertar del brujo.

En cuanto este intercambio se haya completado, el brujo deberá dirigirse lo más rápidamente posible al lugar en el que desea yacer, pues exactamente siete días después de la entrega caerá dormido y una extraña sustancia rosácea empezará a formar una concha alrededor de su cuerpo hasta cerrarse por completo.

Aprendizaje: Este conjuro es en realidad un pacto, y para cerrarlo el brujo deberá visitar al propio Kuthalu. Para ello deberá tomar una embarcación y alejarse de tierra lo suficiente para que deje de verse la costa, donde deberá llamar al dios. Al poco tiempo de hacerlo aparecerán sus servidores, que le darán una poción que le permitirá respirar bajo el agua y le invitarán a seguirles hasta su hogar: una ciudad sumergida de increíble arquitectura alrededor de la cual la propia realidad parece deformarse.

Allí se reunirá con un avatar de Kuthalu y pactará con él el pago a entregar por el privilegio de residir en sus palacios. Después de esto volverá a la superficie y podrá lanzar el conjuro cuando desee.

Es un hecho que Kuthalu sólo atiende a la llamada de los brujos más poderosos y de voluntad más fuerte. Un lanzador inexperto no sería digno de sus atenciones, y una mente débil no sería capaz de soportar su visión.

Voz de los Muertos

Nivel: Brujería 2.

Efecto: Este conjuro permite al brujo hacer hasta tres preguntas al Etemmu de un fallecido. Las preguntas pueden ser de cualquier tipo, y el espíritu deberá contestar la verdad a todas y cada una de ellas, a menos que desconozca la respuesta. En ese caso no responderá, pero la pregunta contará como una de las que el brujo puede realizar.

El Etemmu ha estado viviendo en el Irkalla, la estéril y gris tierra de los muertos en la que el único solaz que se puede obtener viene de las ofrendas que le hacen desde el mundo de los vivos. A consecuencia de esto, trata al brujo con rudeza y violencia, responde a sus preguntas de forma cortante y las palabras que le dirige están llenas de odio e insultos. La única razón por la que dedica parte de sus esfuerzos a complacerle es por la recompensa que éste le ha prometido. Y es que el Etemmu tendrá derecho a campar libremente por el mundo de los vivos durante un tiempo que dependerá de cuántas preguntas se le hayan hecho. Si el brujo ha formulado una pregunta el Etemmu estará libre un día, si han sido dos lo estará un mes, y si el lanzador se ha atrevido a exigir el máximo de tres el espectro vagará por el mundo durante un año.

Casi indefectiblemente la primera acción de todo Etemmu que se encuentra libre es perseguir al brujo que le ha invocado hasta acabar con su vida o hacerle enloquecer. Aunque en un primer momento está feliz por poder volver a caminar entre los vivos, en poco tiempo se da cuenta de que es un placer temporal y que hubiera estado mejor de no haber atendido la llamada. Esta dicha es pasajera y sólo le ocasionará más sufrimiento. Tanto es así que un Etemmu no puede ser víctima

de este conjuro más de una vez. No volverá a escuchar las plegarias de un brujo nunca más.

Lanzamiento: Este conjuro no puede lanzarse sobre cualquier fallecido. En primer lugar es necesario conseguir el cadáver de la víctima, o al menos su cráneo si la mayoría de sus restos mortales han sido destruidos. En la mayoría de los casos esto implicará profanar una tumba.

Si el cadáver ha sido incinerado su alma estará con los Igigu, más allá del alcance del brujo, por lo que este conjuro será ineficaz. Esto es muy habitual en el caso de los Mushkenu, que raramente son enterrados. Además, hay otras dos situaciones en las que el conjuro fallará: cuando tiene como objetivo a un cadáver sepultado siguiendo los ritos de Lummu-Kuzaku o cuando se utilice el cuerpo de un Cimmerio. Nadie sabe a ciencia cierta por qué en estos casos la Voz de los Muertos no surte efecto, pero es un hecho que nunca se ha visto el Etemmu de un Cimmerio o de un seguidor de El Tejedor. Una vez se consigue el cadáver el ritual es muy sencillo. Sólo es necesario que el brujo se acerque a la calavera del fallecido y susurre al lugar en el que se encontraría su oído las promesas adecuadas, a las que no podrá resistirse. Pasados unos minutos aparecerá el Etemmu, que responderá entonces a las preguntas que se le planteen.

Aprendizaje: Para aprender este conjuro hay que descender al Irkalla y convivir durante un tiempo con los Etemmu. La única forma de hacer esto es muriendo, por lo que el brujo deberá suicidarse. Ésta es la parte sencilla. Lo más complicado es volver de entre los muertos.

Una vez en la tierra de la oscuridad el brujo deberá presentarse ante Ereshkigal, la antigua señora de los muertos. Esto no es tarea fácil, ya que se encuentra en guerra perpetua con Lummu-Kuzaku y su refugio puede ser bastante difícil de localizar. Si logra dar con ella deberá exponerle su caso, dejando claro que ha dejado la tierra de la luz antes de su hora y ofreciendo a la reina del Irkalla un presente que no pueda rechazar: el alma de un sacerdote de Lummu-Kuzaku para sustituir a la del brujo.

Ante tal oferta Ereshkigal permitirá al brujo presentarse como Etemmu ante algún asociado que dicho brujo tenga en el mundo de los vivos, que deberá ser el que logre matar a un sacerdote del Tejedor. Si lo logra, el pacto se habrá sellado y el alma del brujo volverá a su cuerpo. Lo experimentado al caminar al lado de los muertos le permite saber exactamente qué palabras desea oír todo Etemmu.

Tabla 17: Lista de conjuros de Brujería

NIVEL	NOMBRÉ
1	Aullidos de Verdadero Sufrimiento
1	Chivo Expiatorio
1	Llama Irresistible de la Lujuria
1	Mensajero Sibilino de las Arenas
1	Poder de la Sangre
1	Vestiduras del Rey
1-3	Talismán Protector
2	Beso de la Sanguijuela Púrpura
2	Estigma del Repudio
2	Hambre Irrefrenable de Ishim-Shagshuga
2	Mirada Auténtica de Lummu-Kuzaku
2	Sabiduría de las Estrellas Oscuras
2	Saciar el Anheló del Cazador
2	Semilla Infalible de Shuk-Nippurash
2	Voz de los Muertos
3	Abrazo del Señor de los Océanos
3	Fuerza Pura de los Sentimientos
3	Latidos en la Lejanía
3	Modelo Perfecto de Eteshna-Kizash
3	Nada Dura para Siempre
3	Prisión de la Niebla Tenebrosa
3	Susurros entre las Sombras
3	Visita a las Estancias Eternas de Kuthalu

OBJETOS DE PODER

La magia y lo sobrenatural no siempre se muestran en forma de conjuros, sino que a veces también se condensan en forma de objetos cargados de su poder. Éstos varían tantísimo en su origen y en sus capacidades, desde lo más humilde hasta lo más extraordinario, que resulta imposible catalogarlos. A pesar de esto, no son comunes. Uno solo de estos objetos es una posesión valiosísima, tanto o más que cientos de vidas, como muchas guerras y conflictos ocasionados únicamente por ellos han demostrado.

Muchos de estos objetos se remontan a épocas ancestrales y han sido creados con artes ya perdidas, lo que les hace irremplazables. Otros, sin embargo, son obras más recientes y son resultado

de experimentos de alquimia o la aplicación de tradiciones bárbaras y salvajes, como las de los Cimmerios o los Amorreos. Lo único que tienen en común todos ellos es que pueden hacer algo, por humilde o espectacular que sea, que va más allá de lo natural. Algunos objetos son tan llamativos que no pueden pasar desapercibidos, mientras que otros son tan sutiles que ni el propio portador sabe que tienen algún poder.

Crear un objeto de poder no es nunca algo fácil. Incluso el más sencillo requiere de una investigación profunda y una serie de procesos complejos y extensos. Por eso son tan raros, y no deben ser tomados a la ligera; el mero hecho de averiguar la forma de construir uno y dotarlo de las energías místicas adecuadas puede llevar meses (o años) de aventuras. Los objetos de esta índole no deben tratarse nunca como algo común y aún menos como algo que se pueda producir en serie.

LISTA DE OBJETOS DE PODER

A continuación puedes encontrar unos cuantos ejemplos de objetos cargados con poder sobrenatural. Ni que decir tiene que aunque son todos los que están no están todos los que son. Usadlos tal cual en vuestras partidas o, mejor aún, inspíraos en ellos para crear otros distintos.

Amuleto de Retorno al Hogar

Este amuleto, obra de las tribus Amorreas, es una pezuña de camello disecada que cuelga de una cadena hecha de eslabones de estaño. Es considerada un regalo increíblemente valioso, y rara vez se ha entregado a alguien que no fuera Uridimmu.

Siempre que su portador la lleve al cuello sabrá en qué dirección se encuentra su hogar y nunca se perderá al intentar alcanzarlo. Qué se considera hogar ya depende de cada usuario; bien puede tratarse de la casa en la que nació o la taberna en la que ha conocido a todos sus amantes.



Arpa de la Locura

Originalmente una posesión de los siervos danzantes de Tiamat, se desconoce cómo ha llegado este artefacto a Kishar. Es un arpa de gran tamaño elaborada a partir de una madera desconocida, al mismo tiempo rígida y flexible que sirve de material tanto para las cuerdas como para la estructura del instrumento.



Si alguien decide tocarla, surgirán de ella las notas de la canción de El Caos Reptante, independientemente de la pieza que el usuario deseara interpretar o sus habilidades musicales (o ausencia de ellas). Este sonido habla directamente al espíritu, por lo que incluso los sordos serán capaces de oírlo, e induce a la locura. Cualquiera que lo escuche durante unos minutos perderá por completo la razón y se convertirá en un fiel seguidor del Igigu.

Campana del Sonido Puro

Esta pequeña campana de bronce es inútil sin un pequeño martillo del mismo metal junto al que fue creada. Sirve para espantar a los malos espíritus, y si su portador la esgrime con determinación y la hace sonar frente a un demonio, éste no tendrá más remedio que alejarse todo lo posible de él.



El usuario del objeto tendrá derecho a un conflicto enfrentado entre su Voluntad y la del demonio. Si el que toca la campana vence, el Utukku deberá retirarse, aunque no será destruido. El método de construcción de estas campanas desapareció con el culto a Ningirsu, y las pocas que quedan son preciadas como los irremplazables tesoros que son.

Cadenas de Hierro Negro

Las Cadenas de Hierro Negro han sido forjadas a partir del metal venido de los cielos y el sufrimiento de mil esclavos. Tienen la forma de unos grilletes que han de apresar las manos de una víctima de los que cuelga una cadena que debe asir el controlador.



Una víctima apresada por los grilletes deberá obedecer todas y cada una de las órdenes que le dé quien esté sujetando las cadenas. No podrá resistirse bajo ningún concepto.

Capa del Señor de las Montañas



Esta capa está hecha a partir de la piel de un animal nativo de las Montañas Gudabak en las que viven los Cimmerios, como un lobo o un oso. El secreto de su fabricación es un misterio que sólo conocen los chamanes más sabios de los hombres libres, pero se dice que el animal ha de entregarse libremente.

Son un símbolo de prestigio, y conceden a su portador la capacidad de sentirse a gusto independientemente del clima en el que se encuentre. No le molestarán ni el frío ni el calor, y la lluvia o la nieve serán bienvenidas como las bendiciones que son. Ahora la naturaleza no es su oponente, sino su amiga.

Cuenco de la Mirada Pura

De entre todas las herramientas que emplean los Bapu, los grandes adivinos de Mari, destacan de manera especial los Cuencos de la Mirada Pura. A primera vista no llaman la atención, y podrían confundirse fácilmente con un plato por su aspecto simple y carente de adornos, aunque dicen los propios adivinos que es precisamente esta ausencia de distracciones uno de los motivos que los hace tan efectivos.



El secreto de su construcción es celosamente guardado por el Primer Adivino y aquellos a los que considera de confianza. Sin embargo, se rumorea que uno de los ingredientes necesarios para poder elaborar uno son los ojos de un niño de menos de dos años. La razón es que tan sólo la mirada pura de un infante es capaz de ver a través de los engaños y las ilusiones.

Para usar el Cuenco de la Mirada Pura, un adivino deberá verter sobre su superficie una mezcla de agua y sangre de res. Al mirar en su superficie podrá, con suerte, escrutar en ella aquello que deseaba observar. Cualquier personaje con la profesión "Adivino" que use el Cuenco de la Mirada Pura para intentar discernir el futuro obtendrá una bonificación de +2 a la tirada.

Daga del Filo Infinito

La Daga del Filo Infinito parece un arma normal y corriente, con la única característica distintiva de estar hecha de hierro, un material muy raro ypreciado por su fuerza. Si el portador desconoce su naturaleza se comportará como una simple daga, pero en manos de los que saben lo que empuñan su filo se sintonizará con el universo de los Utukku. Esto le confiere dos propiedades especiales.



En primer lugar, esta arma quitará 4 puntos más de Aguante a un demonio en caso de atacarle con éxito durante una contienda. Además, si se está

participando en una escaramuza contra al menos un demonio, el portador podrá sumar 4 puntos a su mayor habilidad de combate si se trata de un PJ o a su Efectividad en Combate si es un PNJ. También podrá usarse para atacar a aquellos Utukku que de otra manera serían inmunes a los golpes físicos.

Su otra capacidad es aun más importante, ya que permite al que la empuña hacer un corte en el propio tejido de la realidad, abriendo una puerta entre el mundo de los vivos y la tierra donde habitan los demonios. Una vez abierto este portal cualquier ser, tanto material como demoníaco, podrá atravesarlo. Sólo el que lo abrió podrá cerrarlo.

Devoradora Insaciable

La Devoradora Insaciable es una cimitarra ricamente adornada, a lo largo de cuyo filo se hallan esculpidos lo que parecen ser caracteres de una extraña lengua. O puede que sean simplemente dibujos, ya que ninguno de los sabios que han tenido el privilegio de posar sus ojos sobre el arma ha sido capaz de descifrar su significado.



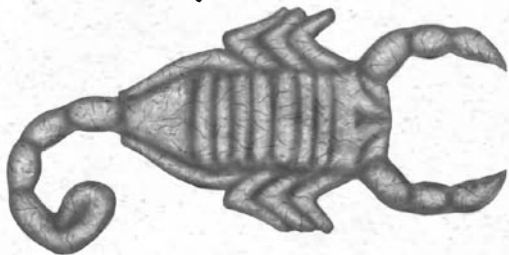
Esta espada es única en el mundo, y ha sido poseída por reyes y héroes, que la han empleado para lograr sus metas y llevar a cabo grandes gestas. Pero todas las historias que rodean a la Devoradora Insaciable tienen algo en común, y es que su portador siempre experimenta un trágico final, tras el cual el arma desaparece hasta que finalmente vuelve a ser encontrada por un nuevo guerrero digno de ella.

La Devoradora Insaciable es un arma de tipo espada de gran calidad y hecha de un material único, fuerte a la vez que ágil. El que la use obtendrá una bonificación de +2 a su VA, VD y VM, además de recibir una bonificación de +2 en cualquier escaramuza en la que participe.

Pero esta espada es un arma sedienta de sangre, que empuja a su dueño a atacar con fiereza y violencia. Todo aquel que empuñe la Devoradora Insaciable durante una contienda deberá usar Pasión en todas las acciones que incluyan un ataque. Además, también deberá liderar todas las escaramuzas en las que participe, y usar Pasión en la tirada correspondiente.

Por último, la cimitarra carga con una terrible maldición: una vez desenfundada deberá tomar al menos una vida inteligente antes de volver a ser guardada. Si no lo hace y el portador vuelve a introducirla en su vaina sin haber asesinado a alguien con ella, la espada maldita se quedará con la vida de su dueño en su lugar, matándole instantáneamente.

Escorpión de la Sangre que Fluye



Este objeto es una pequeña figura con la forma de un escorpión, del tamaño de un puño. Está esculpida en un extraño material, que parece carne y palpita, agitándose continuamente. Aunque no cabe duda de que se trata de un objeto inanimado, a veces pareciera estar vivo. Se desconoce su origen.

El escorpión puede esconderse en cualquier lugar de una vivienda, preferiblemente fuera de la vista de ojos indiscretos. Si permanece un mes en dicho hogar su oscuro poder se manifestará, y todos los que habiten en el lugar habitualmente verán cómo sus cuerpos se empiezan a llenar de llagas y sangran profusamente por la nariz y los ojos. Morirán en seis días si no abandonan la casa.

Figura Fundacional Maldita

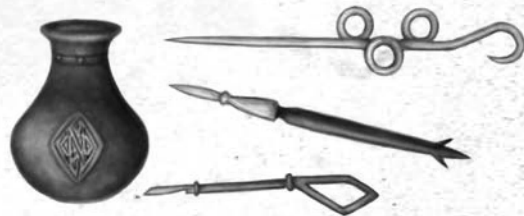
Es costumbre en Akkad antes de empezar a levantar un edificio enterrar en sus cimientos una figura que traerá buena suerte y alejará los malos espíritus, garantizando una construcción sin problemas y un

hogar feliz. Estas figuras se usan tanto para las casas más humildes como para los monumentos más importantes, como los Ziggurats.



Pero algunos brujos han encontrado la forma de crear versiones malditas de estas figuras, sustituyendo la original por una versión corrupta: la Figura Fundacional Maldita. Si una edificación se erige con esta figura en sus cimientos no ocurrirá nada malo durante el proceso de construcción y todo marchará sobre ruedas. Sin embargo, una vez finalizada ésta el edificio estará maldito: los espectros acecharán entre sus paredes, sus habitantes se verán abocados irremisiblemente al odio y a la desesperación, y todos los niños que nazcan bajo su techo experimentarán vidas cortas y miserables.

Herramientas de Tatuaje de los Middu



Este conjunto de punzones, agujas y cuchillas fabricados de un metal azulado va siempre acompañado de un pequeño vial repleto de tinta del mismo color que parece no vaciarse nunca, sin importar cuánto se utilice. Su extraño diseño las hace difíciles de manejar por manos humanas y puede que en manos de un hombre serpiente demuestren poseer facultades desconocidas.

Los dibujos creados mediante estas herramientas tienen vida propia, estando constantemente danzando y revolviéndose sobre la piel del tatuado. Es más, tienen la capacidad de emitir sonidos y articular frases con una susurrante y esquiva voz, con la que los tatuajes rogarán a cualquiera que se acerque a ellos que les libere de la carga de su huésped, cortándole la cabeza.

Si alguien les presta atención y cumple con sus deseos crecerá una nueva cabeza donde se encontraba la anterior, parecida a la original pero con horribles y deformados rasgos, que obedecerá la voluntad del tatuaje. El huésped original ha muerto y ahora el dibujo ha tomado el control.

Ojo Inexorable

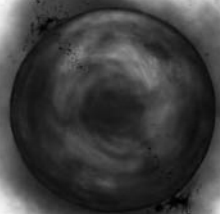
Esta piedra preciosa del tamaño de una uva parece un simple rubí, pero si se observa con más atención se verá cómo en su interior se encuentra una pequeña mancha negra. Si un individuo se arranca uno de sus ojos y lo sustituye por esta joya, pasados diez días estará en sintonía con ella.



Después de este tiempo podrá sacar el objeto de su cuenca ocular y llevarlo a donde quiera o esconderlo donde prefiera. A partir de ese momento podrá cerrar el ojo que aún le queda y contemplará lo que en ese momento se encuentre delante de la piedra, esté donde esté. Sólo perderá este poder si otro usuario se sintoniza con el objeto. Evidentemente, el ojo perdido nunca volverá a crecer.

Orbe de las Almas

Esta esfera, actualmente perdida, protagoniza numerosas leyendas. En ellas se aparece espontáneamente ante alguien con deseos de grandeza pero sin medios para alcanzarla; con su terrible poder le ayuda a vencer batallas, deponer reyes y cambiar el curso de la historia. Pero al final siempre desaparece, y el antiguo portador experimenta un cruento final al ser incapaz de mantener por sí mismo el poder que el Orbe de las Almas le concedió.



El objeto parece una masa de oscuridad pura a la que duele mirar durante más de unos segundos: deforma y absorbe la luz que le rodea de tal manera que aunque se

le llame Orbe resulta imposible saber su forma exacta. Puede devorar, a voluntad del portador, el alma del cualquier ser que se encuentre cerca de ella, matándolo instantáneamente. Su dueño podrá utilizar una de estas almas cuando quiera, consumiéndola y obteniendo una bonificación de +2 a la siguiente tirada que vaya a realizar. Puede emplear hasta tres almas a la vez de este modo, obteniendo una bonificación de +6.

Vara de las Tormentas



La Vara de las Tormentas era originalmente un bastón usado por los sacerdotes de Ishkur, que usaban su poder para traer la lluvia a los campos de las ciudades más septentrionales de lo que entonces era llamado el país de Sumer. Pero de algún modo su poder fue corrompido durante la rebelión de Sargón y ahora cumple la función opuesta: provocar tormentas que estropean los cultivos e inundan las ciudades.

El propietario de esta vara puede usarla como parte de un ritual para causar este efecto. A los siete días de llevarlo a cabo una terrible tormenta se desatará sobre el lugar en el que lo realizó, echando a perder las cosechas si estaba en el campo o provocando aguaceros y terribles desperfectos en los edificios si estaba en una ciudad.

Velo de la Cortesana

Esta fina gasa de seda púrpura ha sido la compañera del auténtico poder en la corte de Eshnunna generación tras generación. Numerosas mujeres la han portado y han usado sus capacidades para aplastar a sus rivales en el mortal juego que son las intrigas palaciegas.



El Velo de la Cortesana sólo otorga su poder a las mujeres, y quien lo lleve será completamente invisible e inaudible a cualquier miembro del sexo masculino. Sólo a través del tacto o el olor podrá ser detectada. Las féminas, por otra parte, no tendrán ningún problema para darse cuenta de su presencia.

Resumen del capítulo

- En *La Puerta de Ishtar* lo sobrenatural es real y aparece con frecuencia.
- Los poderes místicos, dioses y espíritus son temidos y venerados. Nadie en Kishar es ateo o duda de la existencia de los seres sobrenaturales.
- El destino es importante, y tanto seguirlo como desafiarlo trae consecuencias.
- El futuro está en gran parte escrito, y puede ser escrutado por quien tiene los poderes adecuados.
- Una forma de leerlo es a través de las estrellas y las constelaciones que forman. Los astros también sirven para marcar el paso del tiempo y su estudio dio origen a las matemáticas.
- Espíritus y sombras causan daño al hombre en forma de maldiciones y enfermedades.
- Estas dolencias pueden ser curadas por Ashipu y herboristas y evitadas mediante amuletos.
- Más allá de Kishar habitan los Utukku, terribles demonios.
- Los Awilu muertos son enterrados y van al Irkalla. Los Mushkenu y Wardu son incinerados y su alma asciende a las estrellas, con los Igigu.
- Los difuntos pueden volver en forma de espíritus vengadores, los Etemmu.
- Hay dos tipos de dioses: los Antiguos o Anunnaki, y los de las Estrellas o Igigu. Estos últimos son los venerados actualmente en Akkad.
- Hay innumerables formas de dar culto a los dioses. Una de ellas es la de las Kadishtu, las prostitutas sagradas de Shuk-Nippurash.
- La brujería es un tipo de magia maligna y peligrosa concedida por los Igigu a los que les siguen: los brujos o astrónomos.
- La magia también puede manifestarse en forma de objetos de poder, tremendamente raros y especiales.





MÁS ALLÁ DEL IMPERIO

- Rihat, ¿cómo de grande es el mundo?
- Nadie lo sabe, joven Shelmaneser.
- ¿Ni siquiera mi padre?
- Ni siquiera Ashurbanipal, vuestro sabio padre. Y antes de que lo preguntéis, ni siquiera Sarzón.
- ¿Y tú has viajado lejos, Rihat? ¿Has visto lo que hay más allá del gran desierto, o si el mar del sol naciente tiene fin?
- He viajado muchas veces con vuestro padre, joven amo. He visto las espiras de las ciudades Fenicias, visitado las junglas del sur y sentido el viento salado del mar en mi rostro. Si os complace, podría contaros la historia de aquel viaje en el que...

Los valles fluviales que conforman el Imperio de Akkad están rodeados por el desierto, la jungla, las montañas y el mar. Al oeste el inmenso Eria. Al norte y al este, las Montañas Gudabak y las Cumbres de las Tormentas. Al sur, el Urun-Zig Ab, conocido como el Mar del Sol Naciente, y las espesas Selvas del Sur.

La mayoría de los ciudadanos del Imperio no han viajado jamás a ninguno de estos lugares ni a las tierras que se encuentran más allá, pero muchos han oído hablar de ellas.

De las historias que se cuentan, es difícil distinguir cuáles surgen de la fantasía y cuáles contienen algo

de verdad, pues los que las narran, mercaderes y aventureros, a menudo buscan impresionar a su audiencia. Cuando no, la magnificencia de lo que han visto hace que no recuerden con claridad.

Lo que sí está claro es que estas tierras y las naciones que en ellas se encuentran existen, pues las materias primas y objetos que llegan a Akkad por medio del comercio sin duda provienen de ellas.

El desmedido deseo por la belleza y el lujo de los Awilu ha hecho que muchos se aventuren más allá de los ríos, en busca de la posibilidad de encontrar grandes riquezas y forjarse un nombre como comerciantes.

Parten del Imperio, ya sea en barco o caravana, con alforjas cargadas de lana y frutos, y vuelven con exóticos productos.

Madera de las Montañas Gudabak y de la misteriosa Fenicia, cuyos cedros son muy valorados. Cobre y estaño del lejano norte, necesarios para la forjar armas y herramientas. Plata de las minas de las Cumbres de las Tormentas, con las que crear joyas y abalorios. El brillante oro de las enigmáticas Melunhha y Magan, traído en barco tras cruzar el mar. El hermoso lapislázuli de las minas de la perdida Aratta, una piedra azulada que parece reflejar el brillo de las estrellas.

No hay límite a lo lejos que un mercader puede ir y las maravillas que puede conseguir si hay un noble deseo de pagar el precio apropiado. Y en Akkad siempre lo hay.

BABYLONIA

El más desconocido de los vecinos de Akkad es la ciudad subterránea de Babylonia. Nadie que no haya habitado en ella sabe nada sobre lo que ocurre en su interior, así como ninguno de sus ciudadanos es consciente del mundo de la superficie. En lo que a los habitantes de Akkad respecta, Babylonia bien podría haber sido arrasada hace siglos y jamás habrían sido conscientes de ello.

Pero, por otra parte, Babylonia es al mismo tiempo la hermana de Akkad; una hermana despreciada, expulsada y maltratada, pero una hermana al fin y al cabo. Ambas naciones, el Imperio y Babylonia, formaron en el pasado el país de Sumer. La diferencia entre los dos pueblos consiste en que uno está compuesto por aquellos que decidieron aliarse con Sargón y librarse del yugo de los Anunnaki,



ASH Y MIN

Nadie en Akkad ha cruzado la Puerta de Ishtar, pero de hacerlo se encontrarían tras sus recias hojas con una imagen muy familiar: dos enormes estatuas de piedra que representan a un par de poderosos Wardu en actitud belicosa.

Esto no quiere decir que en Babylonia habiten Wardu, o siquiera Mushkenu. Nada más lejos de la realidad, pues su población está compuesta enteramente por lo que los Akkadios llamarían después Awilu. Cualquier otra situación sería imposible, pues las Razas Creadas fueron ideadas precisamente para conquistar y aniquilar a los mismos individuos que construyeron la inmensa puerta.

La existencia de las estatuas se debe a otra razón, pues representan a Ash y Min, dos Wardu muy especiales, sin los cuales Babylonia nunca podría haberse fundado. Estos dos esclavos, cuyos nombres significan simplemente “uno” y “dos” en Akkadio, fueron los dos primeros miembros de su raza. Excepcionalmente grandes y fuertes, Sargón los ató a su voluntad y los empleó como fuerza de choque de su ejército, siempre por delante del resto de tropas.

Mientras esto sucedía los seguidores de los Anunnaki caminaban a marchas forzadas con la esperanza de huir del señor de la guerra que les perseguía.

Pero un fatídico día, en el que parecía que los refugiados por fin alcanzarían su destino, cuando faltaba tan poco que casi podían estirar el brazo y abrazar las montañas, el ejército imperial les alcanzó. Sargón, saboreando ya las mieles de la victoria, ordenó a Ash y Min que cargaran mientras el grueso de sus fuerzas se preparaba para el asalto final.

En aquel momento algo cambió en aquellos dos Wardu.

Quizá fuera la forma en que atacar a civiles indefensos hería su orgullo marcial, o puede que simplemente algo se rompiera en su interior y decidieran que ya no iban a seguir más órdenes. Ash y Min dieron media vuelta y en vez de perseguir a sus objetivos se prepararon a defender la huida de los rebeldes, luchando contra el ejército de su creador.

Con el tiempo los dos valientes guerreros acabaron cayendo, víctima de una superioridad numérica avasalladora, pero con su sacrificio habían dado a los futuros Babylonios el tiempo necesario para escapar.

Habían entregado sus vidas y roto las cadenas que les ataban, consiguiendo con ello la libertad para todo un pueblo. En memoria de este suceso fueron esculpidas las dos estatuas, inmortalizando en sólida piedra un arranque de valor y determinación que siempre sería recordado.

O al menos así sucede a un lado de la Puerta de Ishtar. Porque, como cabría esperar, esta historia no es conocida en el Imperio, ya que Sargón puso especial cuidado en que ninguno de los que contemplaron el combate de aquel día divulgara lo que había visto.

Hubiera sido un terrible mazazo para la moral y un desastroso ejemplo para los esclavos el saber que, aunque fuera posiblemente debido a que eran los primeros ejemplares de su raza, hubo una vez no ya uno sino dos Wardu que desobedecieron la voz de su amo.

mientras que el otro lo conforman los que siguieron deseando servir a los Dioses Antiguos.

Durante las guerras de conquista del ahora Emperador, un grupo de Awilu, compuesto principalmente por escribas y sacerdotes, decidió que no se doblegaría ante Sargón y se rebeló ante su dominio. Refugiados de todas las ciudades se agruparon bajo el manto de un ideal común: mantener viva la llama del país de Sumer y las antiguas costumbres. Sin embargo, combatir no era una opción para este comparativamente pequeño grupo de hombres, de los cuales la mayoría no sabía luchar. Si lo hacían, la derrota estaría asegurada, y por ello Hammurapi, un escriba de la arrasada Babylonia que se había convertido en su líder, decidió que tendrían que huir. Tomando con ellos la esencia de los Anunnaki, que extrajeron de los templos antes de escapar, pusieron rumbo a las Cumbres de las Tormentas al este.

Una vez llegaron allí, todavía con el ejército imperial pisándole los talones, el dios Marduk quebró las montañas y permitió a los refugiados cobijarse en su interior. Después, para evitar que los siervos de Sargón y los Dioses de las Estrellas pudieran perseguirles, Ishtar construyó un inmenso portal, una fortaleza infranqueable que sería inmediatamente clausurada y protegería al pueblo de Hammurapi.

Aquella construcción sería conocida a partir de entonces como la Puerta de Ishtar, y nadie jamás ha conseguido franquearla.

LA CIUDAD SUBTERRÁNEA

En el instante en que la Puerta de Ishtar se cerró, los que tras ella se encontraban quedaron aislados por completo del mundo de la superficie. Cansados de su huida pero aliviados por haber encontrado refugio, los Awilu que habían escapado de Sargón se afanaron en esculpir a partir de las entrañas de la tierra un lugar al que poder llamar hogar, un lugar en el que las estrellas, y con ellas los Igigu, no brillaran en el cielo.

Los huidos, que se llamaban a sí mismos los Saggiga, “los de las cabezas negras”, la palabra en la antigua

lengua para definir a los hombres, comenzaron a construir una nueva ciudad. En memoria de la destruida Babylonia, la que con más ahínco resistió los embates de Sargón el usurpador, la bautizaron con el mismo nombre, para así no olvidar jamás de dónde venían y lo que habían perdido.

Ellos eran los auténticos herederos del país de Sumer.

Con el paso de los años, y a pesar de los constantes retos que tuvo que afrontar la pequeña población que se afanaba en levantarla, la ciudad fue creciendo paso a paso. Las bestias subterráneas fueron contenidas, las corrientes de lava fueron redirigidas y el propio corazón de las montañas fue domado. Hoy en día Babylonia es una increíble obra de ingeniería, una perla excavada en el interior de las montañas, cuna de mil maravillas y asiento del poder de los Anunnaki.

La más llamativa de estas maravillas son sin duda los Jardines Colgantes. Esta compleja estructura alberga una cantidad ingente de plantas, árboles y cultivos, que medran bajo tierra con la misma fuerza con la que lo harían en la superficie. Este crecimiento es posible gracias no sólo a la cuidada distribución de agua que caracteriza a estos jardines, sino también a la ingeniosa forma en la que los Saggiga han accedido a la vigorizante luz de Shamash, el sol.

Y es que a pesar de que muchos Anunnaki lograron escapar junto con sus fieles a este refugio subterráneo, no todos lograron hacerlo, siendo Shamash el ejemplo más llamativo. Por ello, los Babylonios construyeron una asombrosa red de conducciones, con espejos situados estratégicamente, que reflejaban la luz del astro rey y la enfocaban sobre los Jardines Colgantes. Estos mismos conductos son cerrados mediante un ingenioso sistema y el fuerte brazo de Marduk por las noches, haciendo que no pueda penetrar ni un ápice del desagradable brillo de las estrellas que aparecen cuando Shamash se retira.

Pero estos jardines, a pesar de su espectacular tamaño, no pueden crecer indefinidamente. La cantidad de vegetación que pueden albergar viene

determinada por las dimensiones de la caverna en la que se encuentra, que definen un límite infranqueable más allá del cual la población de Babilonia jamás podrá crecer.

En un principio esto no representó un problema, pero tras dos mil años finalmente se ha alcanzado el máximo de habitantes que pueden ser mantenidos razonablemente. A causa de esto muchas voces en la sociedad de Babilonia abogan por abrir de nuevo la Puerta de Ishtar y arrancar la tierra entre los ríos de las garras de los Dioses de las Estrellas y los descendientes del usurpador (pues no conciben que Sargón aún viva). Creen que por fin ha llegado el momento.

GOBERNADOS POR DIOSSES

Al huir los Saggiga se llevaron consigo aquello que Sargón más odiaba: sus dioses. El Alquimista ya había demostrado su capacidad para acabar con la vida de los Anunnaki al ejecutar a Enlil, y sus fieles no iban a permitir que algo así le ocurriera al resto de su panteón.

Los Anunnaki que lograron escapar, capitaneados por Marduk e Ishtar, gobiernan Babilonia, y además de la manera más directa posible, no desde un lugar remoto, sino compartiendo las mismas estancias y calles que sus fieles. En la ciudad subterránea los dioses caminan junto a los hombres, literalmente.

Para hacerlo se prestan de la buena voluntad de sus fieles, que ofrecen su propio cuerpo como recipiente sagrado en el que los dioses pueden habitar. Así, juntos mediante el Rito de la Unión, el alma del hombre, el Gidim, y la esencia divina, el Digir, conviven en un mismo cuerpo físico, la nueva residencia de dioses que ya no tienen templos.

Así, el Lugal, el soberano de Babilonia, es siempre aquel que ha realizado el Rito de la Unión con Marduk, mientras que su esposa es la mujer que ha hecho lo propio con Ishtar. Los gobernantes de la ciudad subterránea no dejan de ser hombres, pero al mismo tiempo también son dioses encarnados. Sin embargo, sólo los Saggiga de mayor voluntad

pueden cobijar en su seno a inmortales tan poderosos. Cualquier otro vería destruida su identidad inmediatamente ante un ser tan superior.

Pero no todos los Anunnaki eran seres de tanto poder como Enki, Dumuzi o Marduk. Entre los 3600 dioses se encontraban también aquellos que, en virtud de ejercer su dominio sobre los Me menos importantes, tenían menor poder que las deidades principales. Estos seres no iban a ser menos que sus hermanos más poderosos, y también realizan frecuentemente el Rito de Unión con aquellos que se prestan voluntarios.

Aunque no debe pensarse que este proceso es beneficioso únicamente para el Anunnaki, ya que también el mortal que lo lleva a cabo obtiene numerosos dones; la potencia divina viene unida a una serie de facultades y capacidades que estarían normalmente muy lejos de un simple ser de carne y hueso. Estos regalos son imprescindibles para la supervivencia de Babilonia, siempre enfrentada a terribles peligros, y por esa razón la mayoría de los que se prestan a llevar a cabo el Rito de la Unión desempeñan labores directamente relacionadas con la buena marcha de la ciudad.

Entre ellos destacan los Andagal, un cuerpo de élite de soldados-exploradores que tienen como misión defender las fronteras de Babilonia de cualquier enemigo que pueda amenazarlas. Son admirados en toda la ciudad subterránea, pues los habitantes de la misma saben bien que estos hombres mantienen una lucha constante no sólo contra los oponentes de Babilonia, sino también con los propios dioses que albergan en su interior, para evitar que les roben por completo la voluntad.

EL PODER DE LA PALABRA

Pero los Anunnaki no fueron lo único que los refugiados se llevaron consigo. También escaparon con el mayor regalo que habían dado los dioses al ser humano: la lengua antigua. Y, lo que es más importante, su auténtica escritura.

El Sumerio no es simplemente un idioma más, como el Akkadio que se emplea en el Imperio o

las torpes lenguas de los bárbaros. El Sumerio es el habla de los dioses, con la cual crearon Kishar dando nombre a todo aquello que es, otorgando así existencia a la creación.

En boca de un torpe mortal el auténtico poder de esta lengua no se manifiesta, pero en labios de un Anunnaki puede emplearse para comandar a la propia naturaleza, doblegándola a la voluntad del que emite el sonido. Nada existe hasta que no ha sido nombrado. Otorgar un nombre y crear no son sino la misma acción. Por eso, el que conoce el verdadero nombre de las cosas puede ejercer su dominio sobre ellas.

Sin embargo, hay un modo en que esta facultad, normalmente sólo al alcance de los dioses, puede ser utilizada, aunque de forma limitada, por los hombres: la escritura. La auténtica escritura permite codificar en un trozo de piedra o una tabla de arcilla los símbolos que encarnan conceptos e ideas, entregando parte de su poder al objeto sobre el que han sido escritos.

Éste era un arte que los escribas más hábiles del país de Sumer conocían. Pero todos ellos eran fieles devotos de Nabu, el Anunnaki señor de la sabiduría y la escritura, por lo que huyeron cuando Sargón avanzaba con sus ejércitos.

Hoy en día la escritura de los auténticos símbolos es un arte perdido en Akkad, pero que dentro de Babylonia ha experimentado un crecimiento e importancia como jamás había tenido.

En la ciudad subterránea las palabras tienen verdadero poder.

EL CÓDIGO DE HAMMURAPI

La forma más inmediata en la que se manifiesta este poder es a través de ley que rige en Babylonia. El líder de los refugiados, un importante escriba y juez llamado Hammurapi, decidió al poco de asentarse su pueblo en el nuevo hogar que la única forma de mantener el orden en la recién fundada ciudad era a través de una ley sólida, firme e inviolable que nadie, por mucho que lo intentara,

podiera romper sin atenerse a las consecuencias. Con este fin se entregó con ahínco durante seis largos meses a escribir en una enorme roca, ubicada en el centro mismo de Babylonia, el conjunto de normas que sería conocido como el Código de Hammurapi.

Este código reúne las leyes principales del ya destruido país de Sumer, y está redactado de la forma tradicional, enumerándose cada uno de los posibles crímenes seguidos del castigo a aplicar en cada caso.

Pero esta roca no es simplemente un listado de las normas que todo ciudadano de Babylonia debe cumplir sino que, al haber sido las palabras que la recorren redactadas por uno de los más grandes escribas que jamás haya vivido, las leyes que se enumeran en el Código de Hammurapi tienen auténtico poder.

Todo el que habite dentro de la ciudad subterránea sufrirá, quiera o no, el castigo por todas aquellas leyes que ose quebrantar.

No será necesario que un juez le encuentre culpable o que un verdugo ejecute la sentencia: el mero hecho de llevar a cabo un crimen tiene como consecuencia el castigo tipificado en el código. El ladrón verá como la mano con la que ha cometido el hurto es amputada, el asesino morirá a los pocos minutos de acabar con la vida de su víctima, y la familia del rebelde perderá sus posesiones y caerá inmediatamente en desgracia, con el crimen del traidor conocido por todos sus vecinos.

En Babylonia es completamente imposible no respetar la letra de la ley.

Aunque, como era de esperar, hay quien ha logrado quebrar su espíritu sin desobedecerla, ya sea aprovechándose de agujeros en la misma o contratando a otros para que lleven a cabo los crímenes y mantener lejos de sí mismos los castigos.

Al fin y al cabo todo el mundo tiene un precio.

ESCUELAS DE ESCRIBAS

Quizá en virtud de este código, que todos los Babilonios deben conocer a la perfección, o puede que debido a que una gran cantidad de habitantes de la ciudad descienden de escribas, los Saggiga dan una enorme importancia a la escritura.

Tanto es así que en Babilonia la alfabetización es total. Absolutamente todos los hombres que viven en ella saben leer y escribir, habiendo atendido obligatoriamente durante sus años de formación a una escuela de escribas.

La mayoría de estas escuelas tienen una larga historia, que en muchos casos se remonta a la fundación de la ciudad subterránea, y hacen gala de una enconada rivalidad entre unas y otras. Siempre intentando mostrar que sus alumnos son superiores, son muy habituales los desafíos de caligrafía entre estos centros, así como los tejemanejes políticos que tienen como consecuencia la caída en desgracia de una escuela o la súbita popularidad de su odiada contrapartida. Los ciudadanos más ricos ofrecen inmensas fortunas a cambio de que admitan a sus hijos en las escuelas de mayor prestigio, que producirán ministros y sacerdotes, mientras que los menos poderosos se contentan con entregar a su prole al cuidado de un profesor humilde pero honesto.

Aunque la casi totalidad de los Saggiga concluye sus estudios en las escuelas de escribas en su adolescencia, momento en el que ya han aprendido la ley y la forma más básica de la escritura, algunos, los más prometedores, permanecen en ella más tiempo, convirtiéndose en matemáticos, arquitectos, médicos o sabios. De entre estos unos pocos, los más aplicados, acabarán llegando a alcanzar el puesto de auténtico escriba, ocupando el lugar del profesor que enseñará a las siguientes generaciones de estudiantes.

Las escuelas de escribas son como hogares, en los que los alumnos pasarán la mayor parte del tiempo durante sus años de aprendizaje. Vivirán todos bajo el mismo techo, dormirán en las mismas habitaciones y se alimentarán de la misma comida.

Con esta estructura, no es extraño que el líder de cada escuela sea conocido como Ummia, el “padre” de la gran familia que vive en el hogar que él dirige.

MARINEROS DE AGUA DULCE

En dos mil años la sociedad en Babilonia ha cambiado muy poco; los Anunnaki siguen gobernando, la Puerta de Ishtar permanece cerrada y la ciudad continúa creciendo lentamente, limitada por los Jardines Colgantes que la alimentan. Su sociedad lleva persiguiendo el mismo objetivo, la vuelta a la superficie, desde el día en que la ciudad subterránea fue fundada. Al fin y al cabo, los líderes de este pueblo son los mismos dioses que fueron expulsados por Sargón, que desean recuperar lo que un día les perteneció.

Pero no todos los Saggiga piensan así. Algunos creen que su sociedad se ha estancado, que se ha puesto como meta una tarea no sólo imposible, sino también inútil. Los ciudadanos de Babilonia llevan generaciones subsistiendo en el corazón de las montañas y no tienen ningún deseo de salir a la superficie, en la que suponen sólo hallarán peligros y dificultades.

Además, hace relativamente poco, tan sólo cincuenta años, se ha producido un evento que ha cambiado para siempre las perspectivas y esperanzas de los Babilonios: el descubrimiento del Abzu.

Según el mito Sumerio de la creación, el origen de todo lo que existe, incluidos los dioses, se debe a la mezcla de dos entidades: el Océano De Agua Dulce, Abzu, y el Océano De Agua Salada, Tiamtum. Poco después de esta unión los dos océanos volvieron a separarse, el primero convirtiéndose en el origen de todos los ríos que recorren Kishar, dando la vida a los hombres, y el segundo en el inmenso mar que rodea la tierra, cuyas amargas aguas matan en vez de calmar la sed.

Aunque era bien sabido que todos los cursos de agua dulce procedían del Abzu, no se conocía su auténtica localización. Ninguna tablilla detallaba su ubicación y ni siquiera Enki, su soberano por pleno derecho, era consciente de dónde podía hallarse. Pero un día, un equipo de Andagal

que andaba persiguiendo a unos saqueadores Girtablilu, los terribles hombre-escorpión de Tiamtum, dieron con un torrente que no aparecía en los habitualmente muy detallados mapas de la zona. Los guerreros, intrigados por este cauce, siguieron su curso, que descendía hasta lo que parecía un inmenso lago.

Pronto se envió a la zona un equipo de exploración para determinar las dimensiones del lago y dilucidar qué podía ofrecer a Babylonia. Era una práctica común, ya que resulta muy difícil calcular el verdadero tamaño de un accidente geográfico cuando la única luz que lo ilumina procede de una simple antorcha. Pero cuál no sería la sorpresa de los cartógrafos al darse cuenta de que lo que habían supuesto un lago no parecía tener fin, extendiéndose en todas direcciones más allá de donde alcanzaba la vista.

Ante tal descubrimiento, sabios y eruditos postularon que por fin se había encontrado el Abzu, escondido bajo tierra desde la creación de Kishar. Los escribas, custodios de las antiguas tradiciones, desempolvaron viejas tablillas en las que se indicaba cómo crear y pilotar una nave, y en poco tiempo tripulaciones de valientes Saggiga se hicieron a la mar con el afán de explorar y descubrir qué había más allá. Muchos no volvían, pues la navegación es una tarea compleja, ya que bajo tierra no hay estrellas ni sol que guíen una nave a su destino. Así, en Babylonia los marineros empezaron a ser considerados auténticos héroes; hombres audaces y arrojados que le plantaban cara a lo desconocido.

En tan sólo medio siglo se descubrieron nuevas tierras, llenas de maravillas increíbles y bestias sorprendentes; las leyendas de los viajeros se extendieron como el fuego, y las novedades de nuevos hallazgos se convirtieron en una de las principales preocupaciones de muchos Babylonios.

Por fin los moradores de la ciudad subterránea habían encontrado un nuevo objetivo. Ya no tenían que aspirar a un mundo de la superficie que no deseaban, pues en su lugar tenían algo infinitamente más tentador. Desde aquel día muchos abogan

por explorar el Abzu y olvidarse de los Akkadios. Aunque, como cabría esperarse, gran parte de los dioses (con honrosas excepciones como Enki) no están de acuerdo en este nuevo rumbo que parece tomar la hasta entonces anquilosada sociedad Babilónica.

CIMMERIA

En el norte, las Montañas Gudabak traen la vida al Imperio de Akkad, pues de ellas nacen el Idigna y el Buranum, los dos grandes ríos. Pero también traen la muerte, pues de ellas descienden partidas de guerra y saqueadores Cimmerios.

Este pueblo, que se llama a sí mismo los Hombres Libres, constituye uno de los problemas más grandes a los que tiene que enfrentarse Sargón, si no el que más. No sólo por el peligro que representan en el ámbito militar, sino también porque son un terrorífico ejemplo de aquello en lo que los Mushkenu del Imperio se podrían convertir. Son un recordatorio constante de que nunca se puede bajar la guardia, así como del hecho de que, a pesar de ser superiores a sus esclavos, los Awilu jamás deberían subestimarlos.

Es una lástima que sea una lección que muchos en Akkad comienzan a olvidar.

LOS REBELDES DE GMIRRI

El origen de los Cimmerios se remonta a la propia fundación del Imperio, cuando Sargón aún era un señor de la guerra hambriento de poder y los primeros miembros de las Razas Creadas comenzaban a caminar por el mundo. En estos tiempos, de batallas constantes, que teñían la superficie de Kishar de sangre y vísceras, un soldado Mushkenu cuyo auténtico nombre ha sido olvidado demostró una osadía inesperada, organizando una rebelión entre sus compañeros que acabó con la muerte de los Awilu que lideraban el destacamento en el que se encontraba.

Libres del yugo de sus amos, estos Mushkenu se organizaron en torno al hombre que había despertado en sus corazones la llama de la libertad.



Este legendario líder, que con el tiempo sería conocido bajo el nombre de Gmirri, hizo gala de una habilidad marcial y estratégica sin parangón.

Dirigió a sus compañeros en una huida que les llevó hasta las Montañas Gudabak, donde las tropas de Sargón fueron finalmente rechazadas. Allí detuvieron su persecución, no deseando perder más soldados en una guerra de guerrillas de aparentemente poca importancia y que no hacía sino distraerles de su verdadero objetivo: conquistar todo el país de Sumer.

Ya se encargarían en el futuro de aquellos miserables rebeldes.

Sin embargo, el tiempo que les concedió la conquista del resto de Akkad permitió a los Cimmerios organizarse y asentarse en las montañas que a partir de entonces serían su hogar. Cuando el Alquimista volvió de nuevo su mirada hacia ellos ya era demasiado tarde; le resultaría imposible eliminar a todos los rebeldes, ya que tras cada aldea conquistada aparecía otra más, y por cada Cimmerio caído fallecían diez guerreros

imperiales. Además, la más poderosa de las armas del arsenal sargónida, los carros, era inútil en un terreno tan abrupto.

El Emperador no tuvo otro remedio que dar la vuelta y renunciar a esta nueva conquista. Cuentan las leyendas que aquel día fue una de las tres ocasiones en las que Sargón dejó escapar un grito de frustración.

UN NUEVO HOGAR

Ya libres del yugo de la esclavitud, los Cimmerios se concentraron en construir un nuevo hogar. No tenían ningún modelo de cómo hacerlo, pues únicamente conocían el oficio de la muerte, pero al menos sí sabían a qué civilización no deseaban parecerse. Es más, los Cimmerios decidieron dar la espalda al concepto de civilización en sí mismo, pues pensaron que sólo les traería debilidad, haciéndoles indolentes e inútiles. Prefirieron una vida más salvaje, más cercana a la naturaleza.

En lugar de tomar a los Awilu como ejemplo, tomaron la determinación de inspirarse en los animales que vivían en las montañas. No es que desearan abandonar su lado racional y comportarse como meras bestias, pero tampoco intentaron aislarse de la realidad y las dificultades que una vida tan primitiva conllevaba.

Porque la vida en Cimmeria es sobre todo difícil. Los inviernos son fríos, los cultivos escasos, la presencia de depredadores constante y las comodidades prácticamente inexistentes. Una vida dura, violenta y despiadada, pero al mismo tiempo implacablemente sincera.

La primera orden que dio Gmirri al llegar a su nuevo hogar fue la de separarse. No podía arriesgarse a que todos los Cimmerios habitaran en el mismo lugar, quedando a merced de que un ataque afortunado acabara con la totalidad de su pueblo de un plumazo. Por esta razón, dividió a sus hombres en varios clanes, cada uno de ellos liderado por uno de sus hombres de confianza, y los envió a buscar un lugar en el que asentarse.

A consecuencia de aquella decisión, los Cimmerios nunca volverían a estar unidos. La realidad es que lo que algunos en Akkad consideran una nación no es más que un conjunto de clanes que, a pesar de colaborar unos con otros en momentos de gran necesidad, no dudan en enfrentarse y mantener enconadas rivalidades.

Los nombres de los clanes han sido en la mayoría de los casos heredados generación tras generación, y en ocasiones se remontan a los días en los que Gmirri aún vivía. Estos nombres varían mucho, y pueden hacer referencia tanto a un accidente geográfico cercano a la zona en la que el clan se asentó inicialmente (El Clan del Acantilado Rojo), a una leyenda concerniente a su fundación (Los Hijos de la Tormenta) o a ciertas tareas o tradiciones por los que son famosos (Los Cazadores de Lobos).

El tamaño de un clan puede variar mucho, oscilando entre unas pocas decenas de miembros hasta en casos excepcionales miles de individuos. El número de clanes que existe en total es desconocido, pero puede sobrepasar perfectamente el millar. Es algo imposible de determinar con exactitud, ya que periódicamente aparecen clanes que se consideraban perdidos y disputas en el poder acaban con la separación de lo que antes era un clan en dos. Como era de esperar, también hay clanes que desaparecen por completo, víctimas de los ejércitos imperiales, desastres naturales o los terroríficos Tetrirvili.

UNIDOS A LA NATURALEZA

Los Cimmerios, a pesar de ser Mushkenu, no tienen una variedad cromática en su piel y cabellos tan grande como la de sus primos del Imperio. Esto es debido a que, al ser los primeros Cimmerios todos miembros del mismo regimiento, fueron creados a la vez. La leyenda que rodea el origen de los Mushkenu dice que el color de la piel de un miembro de esta raza depende de en qué hora del día fue creado el primero de su estirpe, y en el caso de los Cimmerios no debió de ser un instante muy alejado del mediodía.

Por otra parte, y aunque su piel es pálida, ésta toma color con relativa facilidad, y aquellos Hombres Libres que pasan mucho tiempo fuera de su tierra natal, en los desiertos y llanuras más al sur, acaban desarrollando un saludable tono, más bronceado que el de sus hermanos de las montañas, aunque sin llegar a ser nunca completamente oscuro.

Oscuros sí son sus cabellos, lacios y de un negro azabache en la mayoría de los individuos. Un tono que contrasta fuertemente con sus ojos, que suelen ser claros: azules o verdes, un reflejo de la helada nieve y los frondosos bosques que caracterizan su hogar.

Sin embargo, esto no es lo único que puede adivinarse en sus miradas. Tras sus ojos se atisba un espíritu animal, más cercano a las bestias que a los hombres. Muchos creen que es debido a la libertad de que disfrutaban, que revela la auténtica naturaleza de las Razas Creadas, pero los que son realmente sabios conocen la verdadera razón de esta extraña semblanza: los tótems.

Cada Cimmerio posee en su interior el espíritu de un animal, al que ellos se refieren como tótem. Hasta tal punto llega la unión entre los Hombres Libres y la naturaleza que les rodea. Todo Cimmerio tiene un tótem, y el momento en el que lo encuentra y se une a él es probablemente el instante más importante de sus vidas.

Esta unión suele producirse al alcanzar la pubertad, aunque en algunos casos puede darse un poco antes o un poco después. Las raras ocasiones en las que un Cimmerio llega a la mayoría de edad sin haber recibido la visita de su tótem son consideradas como un terrible presagio. Un hijo de la tierra que no ha sido elegido por ningún animal será tildado para siempre de paria, quedando como única opción razonable para el desdichado individuo el exilio.

Un espíritu animal siempre elige a alguien que se parezca a él en al menos algún aspecto. Así, por ejemplo, animales como el búho tenderán a escoger a individuos observadores o nocturnos,

PARULI K'REBA

Un clan no puede vivir aislado de los demás, o su supervivencia peligraría. Es necesario compartir noticias y reforjar alianzas, así como fomentar los lazos entre diferentes clanes para que la excesiva endogamia no debilite la sangre. Por todo esto, y también en reconocimiento del hecho de que los Cimmerios se ven a sí mismos como un único pueblo, a pesar de pertenecer a diferentes comunidades, se celebran unas reuniones llamadas Paruli K'reba.

Estos encuentros, de periodicidad altamente variable (desde pocas semanas hasta varios años), son muy importantes para los clanes de los Hombres Libres, pues durante los mismos se llevan a cabo numerosos ritos y celebraciones. Pero su función no se atiene meramente a la diplomacia, sino que abarcan muchas más dimensiones.

Durante los Paruli K'reba los Ashughi, los bardos y cuentacuentos de cada clan, intercambian historias y noticias, los chamanes deciden un curso de acción para su pueblo, y los guerreros más jóvenes se enfrentan para determinar quién es el más fuerte.

Además, es en los Paruli K'reba cuando se celebran las bodas de las parejas que se habían prometido recientemente, se llevan a cabo las ceremonias de iniciación de los jóvenes cazadores, y se offician los ritos que renovarían la unión de un clan Cimmerio con la tierra que le rodea. Para los Hombres Libres, que no adoran a ningún dios, sino que en su lugar veneran a la tierra y los espíritus que la habitan, este momento está revestido de una importancia crucial. Es un ritual sin el cual un clan perdería el vínculo que le ata a su hogar y estaría irremisiblemente abocado al fracaso.

mientras que un ratón decidirá unirse con alguien rápido o que tienda a pasar desapercibido. Una vez se ha completado la unión entre un Cimmerio y su tótem, ambos habitarán desde entonces y hasta el día de la muerte del Mushkenu en el mismo cuerpo, concediendo la bestia ciertas características propias al Cimmerio.

Estas características son casi siempre muy sutiles, prácticamente imperceptibles, y en ningún caso serían consideradas como algo sobrenatural por un auténtico brujo. Un Cimmerio no va a adquirir la capacidad de ver en la oscuridad o rastrear a un hombre por su olor por mucho que su tótem sea un lobo, pero sí que va a notar que se encuentra cómodo corriendo entre los bosques o que posee cierta intuición para saber cómo rodear a una presa durante una cacería.

LOS CHAMANES

Aunque hay una excepción a esta norma: los chamanes. Los chamanes son aquellos Cimmerios que han dedicado un esfuerzo especial a establecer un contacto más profundo con el espíritu animal que habita en su cuerpo. Ésta no es una labor sencilla, ya que requiere de muchos años de práctica y estudio constantes. Además, embarcarse en ella sin la guía de un chamán de mayor experiencia la convierte en una empresa no ya difícil, sino prácticamente imposible.

La recompensa a este esfuerzo es una sabiduría y unas capacidades que van más allá de lo simplemente humano. Es lógico, por tanto, que sea siempre el chamán de más experiencia quien lidere el clan al que pertenece.

Sin embargo, no puede olvidarse que un chamán no es sólo un hombre, sino también una bestia. Mucho más que ningún otro Cimmerio. Por ello han de tener un cuidado especial al acceder a los poderes que su tótem les concede, ya que las sagas están llenas de historias sobre chamanes que acabaron dominados por su parte animal.

Además, al ser un chamán el líder de su comunidad, la política de cada clan va a estar siempre

influenciada por los rasgos del tótem al que dicho chamán se encuentra unido. Los que albergan en su interior el espíritu de un depredador estarán siempre preparados para la guerra y les será difícil perdonar una afrenta contra su pueblo, mientras que aquellos que comparten cuerpo con animales más tranquilos preferirán solucionar los conflictos por medios más pacíficos.

Aunque la mayoría de los chamanes reconocen su responsabilidad como guías de sus hermanos, algunos no consiguen resistirse por completo a la llamada de la naturaleza. Especialmente flagrante es el caso de chamanes con el tótem de un carnívoro, que no pueden evitar ver a otros clanes como competidores o, peor aún, como presas.

HOMBRES LIBRES

Más allá del dominio, que en justicia no debería llamarse sino guía, que los chamanes ejercen sobre sus clanes, no hay ninguna otra estructura de gobierno en la sociedad Cimmeria. Los Hombres Libres hacen honor a su nombre, y valoran la libertad por encima de todo. Un hijo deberá respeto a sus padres, y un guerrero obedecerá las órdenes del líder de la expedición, pues si no la vida en comunidad sería imposible. Pero ningún Cimmerio impondrá jamás su voluntad sobre otro.

La esclavitud es en la cultura Cimmeria el más horrendo de los crímenes, y la autodeterminación el derecho inalienable de todo ser vivo. Hacer prisioneros es inconcebible, y si un Cimmerio se ve encadenado buscará escapar de la forma más inmediata posible, ya sea liberando su cuerpo en un intento de fuga, o su alma suicidándose.

Debido a esto, aquellos Cimmerios que han dado la espalda a su pueblo y se han dedicado al comercio de esclavos son los seres más odiados por los habitantes de las montañas.

Además, este anhelo por la libertad no se queda simplemente en el sentido más literal, sino que también se manifiesta de otras formas. Los Cimmerios odian las ciudades, con sus apestosos olores, ruidosa cacofonía y masas de cuerpos hacinados. Desean

sentir el viento en el rostro, el calor del sol sobre la piel y la lluvia mojando sus cabellos.

Pero no debe caerse en el error de creer que los Cimmerios sólo piensan en sí mismos, ya que tienen muy claras sus responsabilidades y les une un sentimiento de comunidad muy fuerte con el clan al que pertenecen. Así como todos los Cimmerios son igualmente libres, también están igualmente obligados a trabajar por el bien de su hogar.

No en vano se trata de un pueblo que descende de un ejército, y para ellos la disciplina y el honor son aspectos muy importantes. Además, están acostumbrados a llevar una vida castrense. Se enfrentan a las penalidades que les rodean y a la dura supervivencia en las montañas como mejor pueden, colaborando todos en sacar adelante su comunidad y mantener su estilo de vida.

Y esto incluye a las mujeres, que son en todos los aspectos exactamente iguales que los hombres, con los mismos derechos y oportunidades. Los Cimmerios se llaman a sí mismos Hombres Libres, pero tanto hombres como mujeres tienen el mismo peso en la sociedad, y es habitual ver chamanes del género femenino dirigiendo con habilidad y sabiduría los destinos de sus clanes. Es más, hay quien considera que Gmirri, el legendario rebelde, no era sino una mujer.

Belicosos pero sinceros, bruscos pero trabajadores, primitivos pero unidos a la naturaleza que les rodea. Los Cimmerios no son más que un caótico conjunto de clanes que no se ponen nunca de acuerdo y viven en la Edad de Piedra, sin conocer la forja de metales o la escritura.

Pero al mismo tiempo son uno de los pueblos más orgullosos que existen, y una auténtica amenaza para el Imperio de Akkad.

LOS LÍMITES DEL MUNDO

Durante su huida, los Mushkenu que acabarían convirtiéndose en los primeros Cimmerios escaparon tan al norte como pudieron, intentando alejarse todo lo posible de la ira de su creador. De

haber dependido de ellos, hubieran caminado durante años, buscando un hogar que poder llamar suyo, donde los horrores de la esclavitud y la guerra no les alcanzaran. Tan lejos de Akkad como fuera posible.

Desgraciadamente, en su huida hacia el norte se encontraron con lo que debían ser sin duda alguna los límites de Kishar. Según iban adentrándose en lo más profundo de la cordillera en la que en el futuro se asentarían, el avance se hacía cada vez más difícil. Las montañas ganaban en altitud, el frío era cada vez más intenso, las paredes de piedra más escarpadas y el aire más fino.

Hasta que llegó un momento en el que no pudieron avanzar más.

Allí decidieron detener su marcha, dar media vuelta y prepararse para defender la tierra que a partir de entonces sería conocida como Cimmeria. Pero antes de volver a latitudes más meridionales, Gmirri sintió una poderosa llamada que no fue capaz de ignorar. Entre aquellas cumbres infranqueables se hallaba un lugar muy especial, una inmensa masa de hielo que se extendía entre los nevados picos; tan grande, tan fría y tan poderosa que ni siquiera en los días más calurosos del verano se fundía un ápice. Los rayos del Sol se reflejaban en su superficie, y a través de las capas de hielo parecía entreverse un complejo laberinto en su interior.

Aunque en ella se abrían varias entradas, ningún Cimmerio había intentado nunca aventurarse en aquellas cavernas de frío eterno. ¿Qué razón habría para hacerlo? Parecía imposible que hubiera nada vivo en ellas, y las temperaturas eran tan bajas que sería muy difícil sobrevivir.

Pero Gmirri estaba decidido; se internaría en la masa de hielo y desentrañaría el secreto que sin duda se hallaba en su interior. Una semana entera pasó en aquel laberinto, mientras sus compatriotas aguardaban nerviosos su retorno.

Al volver triunfante de su hazaña los guerreros que se encontraban montando guardia en la entrada le

miraron con asombro, pues portaba en sus manos dos extrañas hachas, que parecían hechas de puro hielo. Según contó Gmirri después, él mismo las forjó en la más profunda de las cámaras del laberinto helado, usando herramientas que había dejado allí una antigua raza de gigantes y empleando como material las propias paredes del lugar.

Eran armas increíbles, rodeadas de un halo de frío y que cubrían con un manto de escarcha todo aquello que tocaban, salvo las manos del propio Gmirri. Además, no importaba cuánto viajara hacia el sur su portador, nunca se fundían. De sus filos parecía brotar un tenue brillo azulado.

A la muerte del héroe aquellas hachas perecieron con él, fundiéndose en el mismo instante en que la vida de Gmirri llegaba a su fin.

Desde aquel día nunca nadie ha penetrado en el laberinto de hielo y ha vuelto, aunque muchos lo intentan cada año. Y es que se dice que el Cimmerio que consiga forjar otro par de armas como aquellas se convertirá en el caudillo de su raza. Un campeón que derrocará a Sargón y acabará con la vida de todos los Awilu de Kishar.

EL LAGO URMIA

En las nubladas cumbres de las Montañas Gudabak los Cimmerios se encuentran como en casa. Es su hogar y no podrían sentirse más cómodos en ninguna otra parte. Sin embargo, existe un lugar maldito, que ni siquiera el más valiente de los Hombres Libres se atreve a visitar: el lago Urmia. Su nombre es pronunciado entre susurros, y los habitantes de las aldeas cercanas a sus aguas no pueden evitar estremecerse cuando notan que el viento sopla desde la dirección en que el lago se encuentra.

Y no es para menos, pues es uno de los lugares más escalofriantes de todo Kishar, si es que de verdad pertenece a este mundo. Se encuentra al este, en el punto en el que las Cumbres de las Tormentas se encuentran con Cimmeria y, a pesar de poseer un tamaño descomunal, hay muy pocos pasos de montaña que lleven a su interior.

Sus aguas son antinaturalmente tranquilas, de una claridad cristalina, prácticamente congeladas en el tiempo. Parecen un inmenso espejo, en el que aquel que se asoma ve un terrorífico reflejo: un rostro distorsionado que muestra sus peores miedos y defectos, lo que más odia de sí mismo.

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. También cuentan las leyendas que una vez por generación, cuando llega el momento propicio, el dios despierta momentáneamente, convirtiéndose el lago en una monstruosa pupila, con la que el atrapado titán contempla el mundo antes de volver a su pacífico descanso.

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 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.

Prácticamente nada se sabe sobre los seres que lo producen, pues se mueven tan rápido que es casi imposible seguirlos con la vista. Sus ataques son rápidos y letales, aprovechando la oscuridad para atrapar con sus extrañas patas de crustáceo a sus víctimas y llevárselas volando entre gritos de horror, impulsados por sus correosas alas, parecidas a las de un murciélago.

Sin embargo, y a pesar de ser la mayor amenaza que acecha a los locos que se acercan al lago Urmia, no es la única. En sus orillas, viviendo en el interior de una compleja red de cavernas, se rumorea que viven unos hombres deformes y corruptos, más parecidos a hinchadas lombrices que a los seres racionales de los que descienden. Ciegos y albinos,

nunca salen de las cuevas que les sirven de hogar, pero tampoco perdonan a los saqueadores que intentan penetrar en sus dominios.

Y no faltan insensatos que llevan a cabo tal despropósito, pues a partir de los fluidos corporales de estos hombres gusano un alquimista experto podría destilar un suero con un poder inigualable: el de conceder la felicidad.

ELAM

De todas las naciones que rodean al Imperio de Akkad, Elam es la que guarda más similitudes con éste. Sus habitantes son sin duda alguna Awilu, ya que a pesar de ser ligeramente más altos y tener un tono de piel algo más oscuro podrían pasar perfectamente por ciudadanos del Imperio. Y no sólo eso, sino que además también viven en ciudades-estado edificadas en torno a inmensos Ziggurats y rodeadas de fuertes murallas.

Hay quien argumenta, sobre todo en los altos estamentos militares, que Elam debería seguir el mismo camino que el país de Sumer y “unirse” al Imperio, ya que al fin y al cabo no hay tanta

diferencia entre Susa y cualquiera de las ciudades de Akkad.

Pero quienes defienden esta postura ignoran, o prefieren ignorar, que Elam es más distinta del Imperio de lo que a primera vista podría parecer. Puede que sus gentes, ataviadas con los característicos pañuelos y túnicas de un blanco puro, sean hermanos de los hombres de Akkad, pero de ser ése el caso estaríamos ante hermanos que fueron separados hace mucho tiempo. Hermanos que no se reconocen ya como tales.

Los Elamitas afirman haber venido al valle entre los ríos desde el este, de más allá de las montañas, y aseguran que es allí donde se encuentra el núcleo principal de su nación. Lo cierto es que la única ciudad perteneciente a Elam que se conoce en el Imperio, Susa, es prácticamente tan antigua como la propia Eridu, el primero de los asentamientos de Sumer. Y deben ser verdad los rumores que dicen que tras las montañas se encuentran muchas más ciudades, entre ellas la legendaria Anshan, pues los pocos espías que han conseguido penetrar en Elam hablan de frecuentes caravanas que bordean las Cumbres de las Tormentas por el sur.



UNA NACIÓN DE SECRETOS

Resulta llamativo que ni siquiera algo tan sencillo como con cuántas ciudades cuenta Elam se sepa con seguridad fuera de sus fronteras, o que uno de los mayores logros de unos espías sea identificar con éxito la presencia de caravanas. Pero es que Elam es muy celosa de sus secretos.

Casi todo el mundo con un mínimo de cultura en Akkad tiene un conocimiento superficial sobre sus vecinos, puede situar Susa en un mapa y hablar, quizá con miedo en los labios, sobre sus terribles ejércitos de muertos vivientes que la defienden de las invasiones. Pero más allá de este par de datos poco más podrían decir.

No ayuda el hecho de que usen un lenguaje completamente distinto tanto al Sumerio como al Akkadio, sin parentesco aparente con cualquiera de ellos. Además, si bien es cierto que usan el mismo sistema de escritura que el Imperio, pues tomaron este avance de sus vecinos, también es verdad que éste cuenta con una serie de modificaciones responsables de que pocos puedan comprender por completo el significado de un texto medianamente complejo.

Pero aunque el idioma es la más evidente de las barreras, no está sola. La más difícil de superar es la suspicacia y desconfianza con la que reciben los Elamitas todo aquello que viene de fuera. Viven convencidos de que lo que se encuentra más allá de sus fronteras es malo o, como poco, peligroso, y es difícil que algo les haga cambiar de opinión.

Hasta tal punto llega este secretismo que, aunque parezca increíble, Susa no cuenta con un karum: Si ni siquiera los carismáticos comerciantes de Assur han logrado establecerse en Elam, ¿cómo van a conseguirlo otros diplomáticos menos hábiles?

Pueden contarse con los dedos de una mano el número de emisarios procedentes de Akkad que han sido admitidos dentro de los muros de Susa, y siempre lo han hecho acompañados de un estrecho seguimiento, que les impide ver más allá de las espaldas de sus guardianes o desviarse del

camino que les tienen preparado. Otra muestra de esta hostilidad es el hecho de que tampoco ha habido desde hace cuatro milenios ningún enlace entre la realeza de Elam y los gobernantes de Akkad o Sumer; algo relativamente común entre las familias nobles del Imperio.

Incluso el ciudadano de a pie en Elam teme y desprecia a los Akkadios.

EL SACRIFICIO DE UN REY

Y no es para menos, pues fue la amenaza de la invasión por parte de Sargón la que transformó a la antigua Elam en la nación que es ahora. Luhishan, el entonces rey de Elam, sabía que, a pesar de que en su país no se adoraba a los Anunnaki, los ejércitos del nuevo señor de la guerra no se detendrían en Lagash.

Con la certeza de que si no lograba hacer algo, su pueblo sería aniquilado, Luhishan acudió a los dioses de Elam en busca de ayuda. Uno a uno fue suplicándoles por el milagro que necesitaba, y uno a uno le rechazaron. Algunos por desidia, otros por miedo y la mayoría sencillamente por impotencia. Hasta que al final encontró a una deidad que escuchó sus plegarias: Kiririsha, la Señora de la Muerte.

La solución que ésta le ofreció era en esencia muy simple. Consistía en que los Elamitas continuaran luchando después de fallecidos, sirviendo a su nación en la muerte como lo hicieron en la vida. Pero Kiririsha no podía otorgar al rey estos conocimientos en el mundo de los vivos, sino que éste debería acompañarla hasta la misma puerta de sus dominios.

Decidido a hacer lo que fuera necesario para proteger su nación, Luhishan se convirtió en el primer Muerto en Vida. Se vistió como un difunto y caminó por la senda que todo Elamita acaba, tarde o temprano, teniendo que recorrer. Escoltado por Isnikarab y Lagamar, las dos siervas de Kiririsha, surcó las Carreteras Sombrias hasta llegar al Gran Río, que cruzó con la ayuda del Barquero pagando el precio pactado. Por último, una vez en la Isla Media

se enfrentó a Insusinak, el Gran Juez, frente al cual describió una muerte que nunca había existido.

Tan terrible expedición dio su fruto, ya que Luhishan volvió armado con los poderes de más allá de la vida. Con ellos levantó de entre sus tumbas a incontables soldados de Elam, que se alzaron una vez más para defender su patria. Consiguieron contener a los ejércitos de Sargón, como harían después en numerosas ocasiones.

Los difuntos habían salvado Elam.

UN PUEBLO MORIBUNDO

Pero el polvo de la batalla acabó por asentarse, y pronto resultó obvio que la utilidad de los cadáveres reanimados no tenía por qué limitarse a la guerra. En Akkad son famosos los ejércitos de muertos vivientes de Elam, pero nadie en el Imperio sospecha que el uso dado a los difuntos en la vecina nación va mucho más allá.

Luhishan, antes de morir, transmitió su conocimiento a cuantos compatriotas quisieron aprender, los conocidos dentro de Elam por el título de su fundador: los Muertos en Vida; y en el Imperio por su arte: los nigromantes.

Con menos escrúpulos que su rey, estos hombres reanimaron a cuantos muertos pudieron y les encomendaron las tareas que ellos mismos no querían hacer. Pronto hubo no sólo soldados, sino también campesinos, obreros y sirvientes difuntos. Los Elamitas habían encontrado su propia forma

de conseguir esclavos, y así alcanzaron un nivel de vida similar al de los Awilu de Akkad. Sólo que con sus familiares fallecidos en vez de Mushkenu haciendo de siervos.

El camino que siguen estos muertos vivientes es casi siempre el mismo. En sus primeros años de vuelta en el mundo de los vivos, embalsamados mediante una técnica que les hace casi indistinguibles de un hombre cuyo corazón late, trabajan en los círculos más cercanos a sus amos. Sin embargo, conforme pasa el tiempo y sus cuerpos se van deteriorando, se les relega a puestos más alejados de la civilización: primero los campos de cultivo, después las minas y, por último, cuando ya son poco más que amasijos de carne podrida o esqueletos cubiertos de jirones, al ejército.

Este proceso tiene una razón eminentemente práctica, pues cuanto más desagradable es la visión de un cadáver, menor es el deseo que tienen los Elamitas de contemplarlo. Aun así, el almizclero olor de la muerte sería omnipresente en Susa, si no fuera porque sus ciudadanos intentan camuflarlo con intensos y frescos aromas. Ésta es la razón de que la capital de Elam sea conocida como “la ciudad de los perfumes”. Las mezclas que tienen su origen en ella alcanzan muy buenos precios en otros mercados.

Pero nada, ni el más potente de los aromas, puede enmascarar el silencio y la tristeza que reinan sobre la ciudad. Esta sensación no se debe únicamente a los repetitivos y lentos movimientos de los cadáveres, ni al monótono desplazarse de sus habitantes, sino también al hecho de que Elam está muriendo.

LOS DIOS DE ELAM

En Elam no se venera ni a los Anunnaki ni a los Igigu. Tienen sus propios dioses, que siguen desde prácticamente la fundación de Susa y a los que ofrecen sus sacrificios en templos cubiertos de unos característicos cuernos de bronce.

El centro de su panteón está compuesto por tres dioses, los más poderosos, que conforman una trinidad que el resto de inmortales obedece. Éstos son Napirisha, El Más Grande Entre Los Dioses, su esposa Kiririsha, La Única Grande, y Hutra el Poderoso, su hijo. Bajo su mandato sirven innumerables dioses menores, que se encuentran divididos entre los Bahahutep, los Creadores, y los Napratep, los Organizadores.

La realidad es que los Elamitas han perdido en cierto sentido el amor por la vida. Cada vez nacen menos niños, y el número de difuntos que caminan por las calles ya supera con mucho al de los vivos.

Si no encuentran una forma de solucionar este problema llegará el día en el que en Susa sólo queden los muertos, repitiendo una vez tras otra las últimas órdenes recibidas.

Infalibles, continuando eternamente con una tarea que ya no tiene ningún sentido.

EL LEJANO ORIENTE

Pero si Elam es misteriosa, más aún lo son las tierras que se encuentran tras su frontera este. Los pocos que han podido hablar con un Elamita sobre qué hay más allá de su nación cuentan historias imposibles. Las infinitas praderas en las que habita el pueblo de los caballos, o la patria del río en la que las mujeres tienen seis brazos y los hombres rostros de demonios son sólo algunas de ellas.

Lo único que se sabe con certeza de estas tierras es que de ellas provienen auténticas maravillas, como la seda, el jade, el topacio y los corales. Un intrépido comerciante podría intentar rodear la costa de Elam con un barco, o atravesar sus fronteras montado en una rápida montura en busca de estos preciosos premios.

Es arriesgado, pero si lograra hacerlo y volver con algo de botín se convertiría en un hombre muy rico. La recompensa bien vale el riesgo.

EL DESIERTO DE ERIA

Más extenso que el propio Imperio, más bello que la concubina de un rey y más despiadado que un campeón de gladiadores. El desierto de Eria infunde fascinación y temor a partes iguales en aquellos que lo contemplan.

Es la frontera occidental de Akkad, y de su interior surgen tanto ricas caravanas cargadas de exóticos productos como fieros bandidos dispuestos a asesinar y saquear.

ARENAS ARDIENTES

Quienes no han visto el gran desierto se imaginan un paisaje monótono y triste. Una eterna llanura de arena amarillenta sin ninguna concesión a la variedad.

Nada más lejos de la realidad. Al igual que en una cordillera no hay dos montañas iguales ni en un bosque dos claros idénticos, cada pequeña parte de Eria es única y diferente a las demás. Desde las rocosas llanuras empedradas de las zonas más septentrionales hasta los mares de dunas del sur, la multitud de paisajes que el gran desierto alberga en su interior puede dejar a poetas y sabios totalmente boquiabiertos.

Además, innumerables maravillas imposibles de encontrar en ninguna otra parte yacen ocultas en el inmenso Eria, protegidas de la vista y las depredaciones de los curiosos. Antiguos templos devorados por el batir de los eones, frondosos oasis brillantes como zafiros en un mar de fuego, dunas que cantan con una voz mágica al ser recorridas por el viento, cascadas ocultas que producen un arcoíris a la trémula luz de la luna y campos de rosas que sólo florecen una vez cada cien años.

Pero no debe pasarse por alto que Eria, a pesar de su belleza, es una amante violenta y temperamental. Ardiente durante el día y helada durante la noche, esconde muchas sorpresas que pueden acabar con la vida de un viajero que no se adentre en ella debidamente preparado. Las súbitas tormentas de arena son los peligros más famosos, pero no los únicos.

Especialmente temible es la fauna del lugar, lo bastante dura e implacable para haber sobrevivido en un hogar tan hostil; desde el, en apariencia humilde, chacal, hasta el temido Eriamalaku, el Caminante de las Arenas que ha acabado con más de una expedición al llevarse a las bestias de carga.

Y todo ello sin considerar peligros de índole más sobrenatural, como los rabiosos Galla.

MORADORES DEL DESIERTO

Pero a pesar de las miserias de una vida en un entorno tan hostil, existe una raza que no sólo sobrevive en el inclemente Eria, sino que prospera: los Uridimmu. Su verdadero nombre, con el que se definen a sí mismos, es Badawi, que en su lengua significa simplemente “los que hacen del desierto su hogar”.

El resto de términos con los que se refieren a ellos en el Imperio no son sino palabras Akkadias, como el descriptivo “Amorreos”, que hace referencia al lugar del que provienen (las tribus del oeste), o el despectivo “Uridimmu”, que significa literalmente “perros rabiosos”.

Sin embargo, a la mayoría de los Badawi no les importa que otros empleen estos vocablos para referirse a ellos. No tienen ningún interés en enseñar su lengua a extranjeros, pues la guardan

para sí como un tesoro. Además, aunque quisieran enseñársela a un miembro de otra raza, tampoco podrían hacerlo. Y es que una conversación entre dos Badawi no está compuesta únicamente por palabras, sino también por pequeños gestos, miradas y olores. Tan importante es la posición que un Uridimmu adopta o el aroma que desprende como aquellos sonidos que surgen de sus fauces.

Aunque éste no es el único rasgo casi animal de los Badawi. Muchas de sus costumbres y formas de comportarse recuerdan a los cánidos a los que se parecen, y numerosos eruditos en el Imperio les consideran poco más que meras bestias. Ejemplos de esto son la ferocidad con la que defienden a sus hijos, entrando en un estado de rabia asesina que nubla sus pensamientos, o la tan famosa llamada del desierto, la alshra' da'ella.

Este sentimiento, que se apodera de todos los Uridimmu aproximadamente cada cinco años, es un ansia irrefrenable por volver a ver el desierto que es



su verdadero hogar. Obviamente, esto no representa ningún problema para los auténticos Badawi, que hacen su vida entre las dunas del Eria, pero aquellos Uridimmu que se encuentran lejos de sus abrasadoras arenas deben ponerse en marcha cuanto antes al empezar a sentir esta llamada. No es algo que puedan ignorar, ya que de hacerlo el deseo crecerá en intensidad, hasta que llegue a convertirse en algo intolerable.

Un grupo de alquimistas de Mari llevaron a cabo una serie de experimentos para ver hasta dónde podía llegar la llamada del desierto manteniendo encerrados en contra de su voluntad a unos Uridimmu que la experimentaban.

El resultado fue que acabaron suicidándose ante su incapacidad para soportar la angustia a la que estaban sometidos.

Pero su cercanía a los chacales no sólo causa problemas a los Badawi, sino que también lleva asociadas ciertas ventajas. La agudeza de sus sentidos y su casi sobrenatural capacidad para predecir fenómenos como las tormentas de arena no son sino las más conocidas.

Existen rumores sobre Uridimmu capaces de saber si una persona miente sólo con olfatearla. La mera posibilidad de que esto sea verdad hace que cualquier comerciante que trate con un nómada sea diez veces más cuidadoso de lo habitual.

LA TIENDA

Pero si los Badawi logran sobrevivir en el árido desierto no se debe únicamente a sus dones naturales. Su forma de vida, nómada y centrada en ayudarse mutuamente, es seguramente lo que en realidad les permite sobrevivir al día a día.

Siempre en movimiento, los Uridimmu nunca permanecen mucho tiempo en el mismo lugar. Los rebaños de cabras y dromedarios de los que obtienen su sustento esquilman con relativa rapidez la escasa vegetación que se puede encontrar en el desierto.

Entonces es el momento de partir hacia un nuevo hogar, sin atolondrarse pero sin pausa. Existe

entre los nómadas un dicho que reza: «los que han de marchar por el desierto saben que llega primero el que viaja sin prisa».

Dado que han de estar permanente dispuestos a partir, las viviendas de los Badawi son sus famosas tiendas, que ellos llaman *beit sha'ar*, literalmente las “casas de pelo”. Fácilmente transportables, están confeccionadas a partir de oscuras telas de pelo de camello y cabra trenzados, y tienen la virtud de proteger a sus moradores del frío durante la noche y del calor durante el día.

Diseñadas para que sus paredes puedan levantarse y el viento refresque su interior, no existe un refugio más acogedor que las humildes *beit sha'ar*.

En su interior, que está dividido en varias secciones, las familias de nómadas hacen su vida. Las mujeres, que prácticamente no salen de ellas, están encargadas de su manutención y cuidado, así como de la educación de los niños, la preparación de la comida u otros menesteres. Mientras tanto, los hombres adultos se encuentran en el exterior cazando, ocupándose de las reses o dedicándose a otras actividades más violentas.

En la sociedad Badawi hay una clara diferenciación entre sexos. En ella las mujeres están completamente supeditadas al dominio de los varones en prácticamente todos los aspectos. Éstos las mantienen ocultas siempre que pueden y, cuando han de salir al exterior, lo hacen con el rostro completamente cubierto, para que no puedan apreciarse sus rasgos.

El único lugar en el que el sexo femenino ejerce su dominio es entre las telas que conforman las paredes de una tienda. Lo que ocurre en el interior de una vivienda es responsabilidad y potestad de la primera esposa del dueño, aunque la poligamia crea tensas confrontaciones políticas que avergonzarían a los más avezados políticos de los palacios Akkadios.

Además, es costumbre entre los Badawi que cuando un nómada mata a otro, el superviviente se haga responsable de las mujeres e hijos del derrotado.

DROMEDARIOS

Los Badawi se lo deben absolutamente todo a sus fieles compañeros: los dromedarios. Estos animales, cubiertos de un áspero pelaje marrón y con una prominente joroba, son despreciados en el Imperio por su poco agraciado aspecto. Sin embargo, en la lengua de los Uridimmu su nombre, jammal, significa belleza.

Los dromedarios son unas bestias increíblemente adaptadas a la supervivencia en el desierto. Pueden estar semanas enteras sin beber, absorbiendo el poco líquido que necesitan de las plantas que comen, y poseen una resistencia formidable tanto al calor como al frío. Además, son animales pacíficos y fáciles de domesticar, que ante una situación tensa responderán con calma y aplomo; a diferencia de los caballos, bestias que a la menor sorpresa enloquecen y pueden derribar a su jinete.

Es cierto que, comparados con estos últimos, la velocidad punta de los dromedarios no es muy elevada, pero a cambio pueden mantener una marcha razonablemente rápida durante mucho más tiempo que sus primos lejanos los equinos. Como bestias de carga son mucho más fuertes de lo que parece y, para compensar su elevada altura, pueden arrodillarse para permitir depositar sobre ellos objetos o a un jinete encaramarse a su lomo con facilidad.

Los Badawi utilizan a los dromedarios no sólo como transporte, sino también como monturas en la guerra. Estos animales pueden cargar con dos jinetes al mismo tiempo, convirtiéndose así tanto en excelentes plataformas de tiro para los arqueros como en una eficaz herramienta para llevar a un fiero guerrero Uridimmu y su cimitarra hasta las líneas enemigas.

Pero la utilidad del dromedario no acaba en la batalla, sino que va mucho más allá. La leche de una hembra de esta especie tiene gran valor nutritivo, y un Badawi puede subsistir únicamente a base de ella durante casi medio año. Además, su pelaje es utilizado para tejer tanto tiendas como túnicas y, si se diera la necesidad, la sangre y la carne de un dromedario podrían permitir a su jinete vivir para ver otro día más. Aunque considerando el amor que los nómadas profesan a estos animales, los dueños sólo harían algo así en los momentos de mayor necesidad.

Sabiendo todo esto, ya no parece tan extraño el nombre dado a los fieles dromedarios en la lengua Badawi.

LA TRIBU

Estas costumbres, unidas a la gran cantidad de descendencia que una hembra Uridimmu puede llegar a concebir, fomentan las familias numerosas. Pero, independientemente de su tamaño, todos los miembros de una misma familia viven en una única tienda, que a base de ampliaciones puede alcanzar dimensiones espectaculares. De hecho, en el idioma de los Badawi la palabra para referirse a familia es "beit", la misma que para el hogar.

Sin embargo, y a pesar de la gran cantidad de miembros que las forman, las familias rara vez

viajan solas, sino que lo hacen junto a otras con las que comparten un parentesco directo: primos y hermanos. Estos grupos son llamados goum, y a su vez forman parte de una entidad aún mayor, la tribu propiamente dicha, o asa'ir.

A los miembros de un asa'ir los une el tener un ancestro común, el padre fundador de la tribu, y es muy fácil diferenciar unas tribus de otras. Los miembros de un asa'ir se identifican por la combinación de su aroma y los colores de sus pelajes y thawb, las túnicas con las que se cubren. Aunque no viajen juntos, un miembro de un asa'ir siempre ayudará a un compañero de tribu.

A no ser, claro está, que haya intereses enfrentados en parientes más cercanos, como pueden ser los miembros de un goum o de la propia tienda.

La forma en la que funciona la lealtad entre los Badawi se podría resumir en otro de sus dichos: «yo contra mi hermano, mi hermano y yo contra mis primos, mis primos y yo contra mi tribu, mi tribu y yo contra los extraños». Esta forma de pensar hace que los Uridimmu jamás hayan podido unirse para construir una nación. Pero también es la causa de que, en momentos de gran necesidad, un Badawi en apuros siempre encuentre la ayuda de un compatriota.

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

SHARAF, DIFAYA Y HAMASA

Aunque el poder de los Shayh sobre su tribu es absoluto, existen en la sociedad Badawi quienes están por encima incluso de ellos: los Mubesha. Estos Uridimmu no pertenecen a ninguna tribu, no forman parte de ninguna familia y no son dueños de posesión física alguna. La comida que toman es siempre el regalo de otro Badawi, y la tienda bajo la que duermen es fruto de la hospitalidad de un goum.

A cambio de estos cuidados, que un Badawi nunca negará, los Mubesha han de cumplir con una dura responsabilidad: servir como jueces de su pueblo. Viajando de campamento en campamento, los Mubesha escuchan las plegarias de aquellos que claman por justicia allá donde vayan y, tras dictar sentencia, parten de nuevo hacia otro destino.

Su potestad es total. Su palabra es la ley. Ningún Uridimmu les llevará jamás la contraria, pues han sido elegidos por el Sol, Shams, para impartir justicia en su nombre. Este poder les es concedido al nacer, e identificar a aquellos Badawi que han nacido para ser Mubesha es inmediato.

Independientemente del color del pelaje de su tribu, un futuro Mubesha tendrá siempre el pelaje de un blanco puro. Además, sus ojos serán

dorados y tan brillantes como los rayos del propio Shams, capaces de ver más allá de la mentira.

A los pocos días del nacimiento de un niño así, siempre aparece un Mubesha en el campamento en el que tal evento ha ocurrido y se hace responsable de la criatura, educándola y preparándola para el destino que tendrá que afrontar.

Los métodos usados por los Mubesha para dilucidar la culpabilidad de un sujeto son brutales, considerados como violentos y primitivos en culturas más civilizadas como la del Imperio. Uno de los más conocidos por los extranjeros es el Bisha'a, o la Prueba del Fuego. Se aplica para aquellos crímenes que implican ofensas contra la propia tribu, y en él el acusado tendrá que lamer su propia espada calentada al rojo vivo en un fuego encendido por el Mubesha. Si es inocente, no le ocurrirá nada, pero si es culpable su lengua se cubrirá de quemaduras.

Por supuesto, el acusado siempre puede negarse a participar en la Prueba de Fuego, pero entonces se le considerará culpable pues, ¿qué habría de temer si es inocente?

En lo que respecta a las retribuciones, la ley Badawi sigue unos principios parecidos a la ley del talión, donde el castigo casi siempre equivale al crimen cometido. En palabras de los propios Uridimmu: Dum butlab dum ("la sangre engendra sangre").

Además, la cultura Uridimmu y la forma correcta de comportarse gira en torno a tres conceptos fundamentales: el Sharaf, el Difaya y el Hamasa. O dicho en otras palabras: la defensa de los suyos, la hospitalidad y el coraje. Estos tres conceptos constituyen un estricto código de honor que todo Badawi debe seguir a rajatabla si desea que se le considere un individuo de provecho.

Estos códigos de conducta confunden a aquellos que se relacionan con los nómadas sin entender su verdadera naturaleza. El mismo bandido que ha saqueado una caravana acogerá al día siguiente en su tienda a los viajeros a los que dejó sin medios para sobrevivir en el desierto. Allí les dará todo

lo que necesiten sin dudarle ni un instante, pero si por alguna razón siente que han ofendido a su familia, su ira será terrible.

La mayoría de los viajeros del desierto no alcanzan a comprender del todo esta forma de comportarse, pero si se quiere sobrevivir más de unos pocos días entre los Uridimmu es importante no olvidar ciertos detalles. Por ejemplo, jamás se debe rechazar el regalo de un Badawi o hacer un comentario crítico sobre alguna de sus posesiones.

Los filósofos Akkadios no pueden evitar comparar el fuerte concepto de honor de los Uridimmu con el de los Cimmerios. Postulan que la obsesión de ambos con esta idea no puede deberse a una coincidencia, y que este sentimiento está unido indisolublemente a la barbarie y el salvajismo. Por consiguiente, el honor no puede ser sino un concepto desfasado y primitivo, que conviene olvidar si se quiere vivir como seres civilizados.

LOS ALRWH ALHARSH Y LOS DIOS MUERTOS

Todo gobernante necesita consejeros, y los Shayh no son la excepción. En las tribus Uridimmu esta función la cumplen los Alrwh Alharsh, que se encuentran a medio camino entre brujos y sabios. Constantemente susurrando al oído de los poderosos dentro de los Badawi, muchos piensan que son los Alrwh Alharsh quienes ejercen el auténtico dominio sobre su tribu.

Lo cierto es que sus amplios conocimientos sobre el mundo sobrenatural les dan acceso a un abanico de capacidades que los demás Badawi no pueden alcanzar a vislumbrar.

Los Badawi creen que en el mundo no sólo habitan seres completamente materiales, sino también espíritus, llamados Djinn, reflejos de una realidad paralela a aquella en la que las criaturas de carne y hueso habitan.

Lo que da a los Alrwh Alharsh su verdadero poder es su capacidad para hacer pactos con estos seres. Logran atar a los Djinn a su voluntad y

emplearlos para alcanzar sus fines, obteniendo así un poderoso guardián o un sabio consejero.

Pero, como cabría esperar, los Djinn no sirven a un amo mortal sin obtener nada a cambio, así que para obtener la obediencia de estos poderosos espíritus los Alrwh Alharsh han de hacer el sacrificio apropiado. Nadie ajeno a este círculo de sabios es consciente de en qué consiste exactamente este precio que los brujos han de pagar, pero si se hace caso a los rumores es probable que tenga algo que ver con la fuerza vital o incluso la propia sangre.

Sea como fuere, prácticamente todos los Alrwh Alharsh son Uridimmu de físico débil y de apariencia vieja y ajada. Caminan ayudados por bastones y parecen estar siempre al borde del colapso. Pero es curioso: a pesar de su aparente fragilidad, los Alrwh Alharsh suelen tener vidas largas, y en momentos de necesidad llegan a mostrar una fuerza y voluntad impropias de un cuerpo tan deteriorado.

Lo que en ningún caso son los Alrwh Alharsh es sacerdotes. De hecho, los Badawi no tienen en su sociedad clase sacerdotal de ningún tipo. Y es que no hay necesidad de ello.

Según las tradiciones de los nómadas, hubo un tiempo remoto en el que los Uridimmu dominaban un poderoso imperio, diez veces más grande que los dominios actuales de Sargón. Vivían en hermosas ciudades y disfrutaban del lujo y el bienestar. Pero algo ocurrió y esta poderosa nación se derrumbó, terminando engullida por las arenas del desierto. Las leyendas no dicen por qué motivo o cómo ocurrió este cataclismo, pero sí especifican que, junto con el imperio de los Badawi, también perecieron sus dioses.

Los nombres de cada uno de ellos se han perdido en las nieblas del tiempo, y los Uridimmu sólo recuerdan la forma en la que se referían al panteón en su conjunto: los Rejal Alhejr, el Pueblo de Piedra.

Hoy en día los Badawi no veneran a ningún dios, pero en el corazón de todo nómada hay un lugar especial para el Sol, al que llaman Shams, y la Luna,

a la que llaman Ta'lab. No los consideran seres divinos, como sí hacen los Akkadios y en tiempos hacían los Sumerios, pero les otorgan dos dones imprescindibles para la vida; a Shams, la justicia, y a Ta'lab la sabiduría.

Existe la creencia entre algunos de los Uridimmu más jóvenes que bajo las arenas del desierto se encuentra la clave para reconstruir su perdida civilización y resucitar a los Rejal Alhejr. Pero la mayoría de los Badawi piensan que estas alocadas ideas no son sino ilusiones y sueños propios de la juventud.

Puede que vivir en el desierto sea duro, pero los Uridimmu no pueden evitar sentirse llamados, tarde o temprano, por sus arenas. Cualquier otra aspiración es una locura y un sinsentido.

IRAM DE LOS PILARES

Y sin embargo, existe un mito que habla sobre una tribu de Uridimmu que ha encontrado otra forma de sobrevivir. Son los habitantes de la legendaria Iram Dat Al'imad, Iram de los Pilares. También conocida en el Imperio como Ubaru, la Ciudad de los Mil Pilares.

Tanto en Akkad como entre los Badawi se cuenta una historia muy antigua, que se remonta a más de medio siglo antes de la victoria de Sargón. Éste es en sí mismo un hecho excepcional, pues los Uridimmu son muy reservados con sus mitos y su cultura, y es extremadamente inusual que una leyenda de origen nómada haya acabado siendo tan popular en el Imperio. Por otra parte, los Awilu defienden que el mito tiene un origen Sumerio, y fueron los nómadas quienes se lo apropiaron. Si la anterior teoría era poco probable, ésta lo es aún menos.

Sea cual sea el origen de la leyenda, ésta habla sobre un mercader Sumerio que, perdido en una fría noche del desierto mientras llevaba una preciada carga a su destino, suplicó a Nanna (el nombre Sumerio de Sin) que le diera la sabiduría necesaria para encontrar su camino. Sus plegarias encontraron respuesta, y el mercader vio cómo la luna parecía iluminar una senda, que no dudó en seguir junto con su caravana. Al final de la misma se encontraba la tienda de un

nómada Badawi que, obligado por sus costumbres, no tuvo más remedio que acoger al Sumerio y a sus acompañantes en su hogar. Frustrado por la situación, el Uridimmu salió de su tienda y se dispuso a dar un pequeño paseo para aclarar las ideas. Fue entonces cuando, tras posar su vista unos instantes en la Luna, su refulgente brillo le transmitió el mensaje de lo que debía hacer.

Y así actuó. Acompañado del Sumerio que había acogido en su tienda, uno con su familia y el otro con su caravana, viajaron juntos hacia el oeste y el sur. Allí encontraron una montaña, solitaria en medio del desierto, de cuyo interior surgía agua y en cuyas laderas crecían todo tipo de plantas. Habían encontrado el reino que la propia Luna, Nanna para uno y Ta'lab para otro, les había reservado. Allí fundaron la ciudad de Iram, donde desde aquel día han vivido Sumerios y Badawi en paz y armonía.

O al menos eso dice la leyenda, ya que ningún viajero ha podido encontrar esta mítica ciudad. O, si lo ha hecho, no ha vuelto para contarlo. Se dice que se aparece a los viajeros como un espejismo, una fantasmal cumbre que surge imponente donde antes no había nada. Un pico al que, cuanto más intenta aproximarse uno, más lejos parece encontrarse.

El mito también dice que es imposible acceder ya a Iram, que sus puertas se cerraron hace muchos siglos; cuando el mundo empezó a caer en el caos y la corrupción, cuando los Sumerios empezaron a adorar a dioses oscuros. Según la leyenda, Iram posee un poderoso objeto, el Diccionario; una enorme biblioteca compuesta de miles de tablillas en las que se encuentra el verdadero nombre de todo aquello que existe. Ésta era la valiosa carga que el comerciante Sumerio llevaba a su destino cuando equivocó su rumbo.

De ser el mito verdad, sería probablemente este poder el que permitiría a los habitantes de Iram aislarse del mundo. Encerrados en una ciudad de la que no quieren salir, contemplando cómo más allá de sus pilares el mundo es destruido poco a poco mientras ellos están protegidos.

Pero, ¿podrán permanecer así eternamente?

FENICIA

Los Fenicios son uno de los pueblos más misteriosos de Kishar, envuelto en leyendas y supersticiones. Sólo hay dos cosas sobre ellos en las que la mayoría de la gente está de acuerdo: que vienen de más allá de Eria, el gran desierto del oeste, y que son unos artesanos excelentes. Y es esta última la característica que más interesante resulta a los Akkadios.

Aunque los Fenicios son maestros de un gran número de disciplinas, destaca especialmente su orfebrería, de una calidad inigualable y a menudo en posesión de propiedades místicas. Además, también son capaces de trabajar el hierro, un material que da muchos problemas a los herreros del Imperio. Así, es habitual que las pocas rocas de este material que llueven de los cielos acaben siendo trabajadas por las manos de un artesano de esta raza.

Quienes han visto a un fenicio no lo olvidan jamás. De miembros largos y gran estatura, casi tan altos como un Wardu, pero mucho más delgados, se mueven con parsimonia y elegancia, arrastrando los pies suavemente. Sus cuerpos están cubiertos por túnicas de un púrpura intenso y sus rostros son inconfundibles; sin orejas, boca, nariz o cabello, sólo sus grandes y bulbosos ojos, de color amarillento, contrastan con el azul de su arrugada piel.

Pero si algo marca de por vida a los que se han relacionado alguna vez con un Fenicio es su forma de comunicarse. No poseen garganta ni oídos, por lo que no pueden articular palabra, pero su intensa mirada parece penetrar en lo más profundo de la mente y desvelar todos sus secretos. Y aún más, todo el que ha establecido contacto físico con una de estas criaturas ha afirmado oír en su cabeza directamente los pensamientos y la voluntad del propio Fenicio.

Los pocos que se ven en el Imperio de Akkad andan en busca de comerciantes a los que vender su mercancía de ricas joyas, delicados objetos y telas púrpura, un brillante tono que sólo ellos saben cómo conseguir. Por todos estos objetos siempre exigen como pago lo

mismo: esclavos Mushkenu, y en gran número. No aceptan ninguna otra cosa.

Qué hacen con ellos nadie lo sabe a ciencia cierta. Pero existen teorías al respecto. En muchas ocasiones los Fenicios van acompañados de Mushkenu armados como escolta, que probablemente serían los únicos capaces de revelar la verdad sobre sus amos. Lamentablemente, estos guardias no podrían contar nada aunque quisieran; sus labios están cosidos con hilo de oro, en lugar de sus orejas hay cicatrices, y sus miradas parecen estar más centradas en el infinito que en lo que está sucediendo delante de ellos.

Y, por si todo esto no bastara para alimentar las más extrañas historias, jamás se ha visto una mujer Fenicia. Ni tampoco a ninguno de estos seres empuñando un arma.



LOS FENICIOS Y MARI

Aunque Assur mantiene el monopolio de la mayoría de las interacciones comerciales, hay una ciudad que se atreve a hacerles frente: Mari. Aunque esto no se debe a que sus mercaderes sean especialmente hábiles o la urbe tenga una especial tradición comercial. Todo lo contrario, ya que Mari es conocida por su rechazo a tratar con nómadas Uridimmu o bandidos de las arenas, con los que normalmente los Assures no tendrían reparos en comerciar.

Pero Mari tiene una característica única, pues es la ciudad que más al oeste se encuentra de todo el Imperio. Su situación como asentamiento fronterizo, causa de muchas desgracias, se convirtió hace once siglos en el secreto de la riqueza de la ciudad. Fue entonces cuando el primer enviado Fenicio a Akkad llamó a sus puertas.

Desde entonces prácticamente todos los Fenicios que llegan al Imperio tienen como primera parada en sus viajes Mari. Allí son acogidos con tal presteza que los guardias de las puertas de la ciudad tienen órdenes de dar absoluta prioridad a cualquier Fenicio que se acerque a su puesto, por encima de cualquier otro viajero, sea mendigo o Ensi.

Tan bien se los trata que la mayoría de los Fenicios no ven motivos para continuar su viaje más allá de Mari. La mayoría cambian sus mercancías en la propia ciudad y los que no lo hacen suelen recurrir a los comerciantes locales para organizar sus expediciones hacia otras ciudades.

Sea cual sea el negocio que trae a un Fenicio al Imperio, es seguro que alguien en Mari sacará beneficio de él.

LA RUTA DE LOS ESCLAVOS

Una visión muy habitual en Mari son las inmensas caravanas de esclavos que parten de la ciudad hacia la misteriosa patria de los Fenicios. Son una visión espeluznante, no sólo por el desmesurado número de Mushkenu de los que suelen estar compuestas, sino por la forma lastimera y apática

en la que los esclavos que las componen avanzan hacia su nuevo hogar.

Es una procesión desoladora, que contrasta brutalmente con las caóticas y confusas comitivas que caracterizan el comercio de esclavos en el Imperio. Nadie intenta escapar, rebelarse o huir; los desdichados Mushkenu avanzan como si les hubieran robado la energía, y un número muy pequeño de guardias sordomudos bastan para controlar una masa humana que normalmente requeriría de todo un ejército.

Sin embargo, esta actitud no dura para siempre. Tras una larga travesía por el desierto, comúnmente interrumpida por una breve escala en el oasis de Tadmor, los esclavos se encuentran ante las puertas de Fenicia. Esta ciudad, si es que se trata siempre de la misma, no tiene nombre, o al menos los Fenicios no lo comparten. Muy pocos privilegiados han sido recibidos entre sus muros, y los escasos embajadores que han pasado un tiempo en ella la describen con una mezcla de temor y admiración.

LA CIUDAD DEL SILENCIO

Estos enviados hablan de edificios esculpidos en mármol y oro, así como de recias naves de vaporosas velas, talladas a partir de los fuertes cedros que abundan en la zona. Naves que llegan a puerto cargadas de riquezas indescriptibles, traídas del mar en el que se pone el sol. Pero la narración de todas estas maravillas viene siempre precedida de una única palabra, que define a Fenicia como ninguna otra: silencio.

El silencio en el hogar de los Fenicios es tangible, abrumador; algo tan simple como dar un paso resulta terrorífico, ante la perspectiva de perturbar la calma que allí reina. No sólo por el hecho de que ni los Fenicios ni sus esclavos articulen palabra alguna, o que sus movimientos sean suaves y tranquilos, también la propia ciudad permanece muda; la madera no cruje, el fuego no chisporrotea e incluso la brisa recorre las calles sin producir ruido alguno.

Pero esta tranquilidad es quebrada abruptamente cuando alguna caravana de esclavos alcanza la

ciudad. Y siempre lo hace de la misma manera, pues las columnas de Mushkenu siguen un camino bien determinado, que les lleva hasta su destino final.

Su periplo comienza atravesando la Puerta de los Murmullos, llamada así porque al cruzarla los esclavos, sorprendidos ante lo que están viendo, no pueden evitar intercambiar ahogados comentarios de admiración.

Tras ella se encuentra el Paso de los Lamentos, una larga vía en la que cualquier resquicio de esperanza que los pobres condenados albergaran desaparece. Por fin se dan cuenta de la auténtica dimensión de lo que les va a suceder, y su reacción no es otra que estallar en súplicas y lloros, inútiles frente a sus impertérritos captores.

Por último llegan a la Cámara de los Aullidos. Este prominente edificio, que no cuenta con ningún tipo de abertura salvo una enorme puerta de oro de dos hojas, es la última parada en su periplo. Al asomarse a su interior el rostro de los esclavos cambia repentinamente, mostrando una mueca de horror que suele verse acompañada de un desgarrador grito.

Y tras esto, de nuevo el silencio.

Qué hay en la Cámara de los Aullidos es algo que a ningún embajador se le ha permitido ver. Cualquier intento de interrogar a sus anfitriones Fenicios sobre lo que en ella ocurre siempre es recibido con una penetrante mirada, que hiela la sangre del enviado, dejándole meridianamente claro que hay cosas por las que no se debe preguntar.

HATTUSA

Al noroeste del Imperio, enclavado en mitad de las Montañas Gudabak, en los límites de la zona dominada por los clanes Cimmerios, se encuentra un valle que los Akkadios conocen como Hatti. Su peculiar ubicación, rodeado de enormes picos, hace que esté perpetuamente cubierto por una espesa capa de nubes grises, que descargan continuamente su lluvia sobre el valle y no permiten que el sol ilumine directamente su superficie.

Estos cúmulos no sólo hacen de Hatti un lugar húmedo y oscuro, sino también violento y completamente inhabitable. Su constante diluviar está acompañado de súbitos relámpagos, que se suceden cada pocos latidos, golpeando con furia la maltratada tierra que se encuentra bajo las nubes. Van acompañados siempre de ensordecedores truenos, que retumban con una fuerza inconmensurable.

Por esta razón el valle de Hatti recibe el apodo por el que es conocido habitualmente: Aburrish-Nablu, el Valle de los Relámpagos. Poco más que una planicie cubierta de cenizas y tierra abrasada, es imposible encontrar vida vegetal en él, y los únicos animales que se atreven a adentrarse en su interior son unas águilas albinas de ardientes ojos rojos que, de algún modo, consiguen evitar los impactos de los rayos.

LOS SAQUEADORES GRISES

Considerando estas características, no es de extrañar que Hatti sea un lugar poco interesante, tanto para Akkadios como para Cimmerios. Nadie cometería la locura de intentar edificar un asentamiento en su interior. Los pocos exploradores que se han atrevido a entrar en el valle y han vivido para contarlo desarrollan un miedo irracional a las tormentas que les acompaña el resto de sus vidas.

Pero esta situación cambió radicalmente hace un siglo y medio. Todo comenzó cuando tanto los poblados Cimmerios más occidentales como un fuerte imperial situado cerca del nacimiento del Habur, uno de los primeros tributarios del Buranum, empezaron a sufrir los ataques de unos extraños incursores.

Estos misteriosos asaltantes parecían ser bajo un primer vistazo meros soldados Awilu equipados de manera un tanto inusual, y ciertamente su altura y complejión coincidían con las de los hombres de Akkad. De hecho, los Cimmerios pensaban que estaban recibiendo el ataque de un nuevo tipo de tropa bajo las órdenes de Sargón.

Aunque los soldados imperiales no cayeron en ese error. A pesar de los parecidos superficiales, estos

seres eran criaturas muy distintas a los Avilu; bajo ningún concepto podían ser hombres. Su piel era de un color extraño, un pálido gris que casi parecía blanco, y sus cabellos, aunque negros, eran imposiblemente lacios, carentes de los rizos característicos de los Akkadios.

Los asaltantes lucían una espectacular melena, que caía hasta el final de su espalda. Aunque de no ser por su longitud hubiera resultado imposible apreciarla, pues sus rostros estaban ocultos por completo tras cerrados yelmos, tan ajustados que lo único que se atisbaba a contemplar a través de ellos eran un par de ojos, rojos como la sangre. Tanto estos yelmos como el resto de su equipo,

armas y armaduras, estaban forjados en un oscuro metal, que tras posteriores análisis resultó tratarse de hierro, el regalo de los cielos. ¿Cómo era posible armar por completo no ya a un hombre, sino a todo un grupo, usando este raro material?

Las armas de los Saqueadores Grises (Didallu-Lemnu en Akkadio), como fueron conocidos a partir de entonces, eran siempre las mismas; un par de pequeñas dagas, que lanzaban con gran habilidad, y unas espadas de un tamaño tan descomunal como nunca antes se había visto. Empuñarlas exigía ambas manos y forjarlas hubiera sido imposible con un metal menos resistente que el hierro. En el Imperio los materiales para una espada de tales



dimensiones exigirían la fortuna de un Ensi. Sin embargo, cada saqueador portaba una.

Además, por si esto fuera poco, los incursores iban acompañados de espíritus del viento, que parecían obedecer sus órdenes, así como águilas blancas, que usaban para explorar el terreno.

Pero lo que acabó de aterrorizar a los oponentes de los Saqueadores Grises no fueron sus armas, o su dominio sobre los elementos, sino sus voces; imposiblemente graves, más similares al retumbar de rocas chocando entre sí que a nada que una garganta humana pudiera producir. Repetían constantemente, una y otra vez, el mismo grito: ¡Nahi, Genu, Labarna!

LA VOLUNTAD DE UN ESCRIBA

Pronto fue obvio que los Saqueadores Grises no eran una amenaza que pudiera tomarse a la ligera, y el ejército imperial incrementó dramáticamente sus efectivos en la zona. También se encargó a varias patrullas la tarea de seguir a los invasores hasta su base de operaciones, para así averiguar de dónde venían.

Desgraciadamente, ninguna logró su objetivo, ya que los Saqueadores Grises sabían cuándo estaban siendo espiados. Eran capaces de predecir los movimientos de sus perseguidores con una precisión antinatural, como si el mismo viento se lo susurrara; una a una, todas las patrullas enviadas en su persecución cayeron víctima de emboscadas u otros asaltos.

Pero un escriba y su esclavo tuvieron éxito donde todo un ejército fracasó. Nishir-Karrak, un funcionario Akkadio de relativamente baja importancia que servía en una de las fortalezas fronterizas, se dio cuenta de un importante detalle mientras organizaba los informes entregados por los oficiales. Al descubrir que los Saqueadores Grises empleaban águilas blancas recordó haber leído algo sobre animales así en unas tablillas hace algunos años. Nishir-Karrak ató cabos y aventuró que los violentos incursores podrían venir de Hatti, el legendario Valle de los Relámpagos.

Tras exponer esta teoría a sus superiores el escriba fue tildado de loco y se le negaron los recursos que pidió para hacer una expedición a la fuente de sus sospechas. Sin embargo, Nishir-Karrak no se dio por vencido, y envió en secreto a uno de sus esclavos, un Mushkenu cuyo nombre se ha perdido, al Valle de los Relámpagos con una misión muy clara: traer de vuelta algo que pudiera probar su teoría.

LAS DAGAS

Allí partió el leal esclavo que, tras numerosos peligros, logró alcanzar el perdido valle. Hacía ya siglos que nadie de Akkad lo había hollado, y lo que en él encontró resultó ser muy distinto de las descripciones que los antiguos volúmenes hacían sobre la zona.

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

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

Entre ellas había campos de cultivo y carreteras, estas últimas recorridas periódicamente por caravanas compuestas por Saqueadores Grises. Lo único que les diferenciaba de los asaltantes que atacaban el Imperio era que éstos no estaban ataviados para ir a la guerra. Sus rostros estaban al descubierto, y el esclavo vio que no eran muy diferentes de los de sus amos o del suyo propio.

Definitivamente estos seres tenían algún tipo de parentesco, aunque lejano, con los Awilu. Las sospechas de Nishir-Karrak se habían confirmado, pero el fiel Mushkenu no podía volver todavía. Aún necesitaba una prueba tangible que ofrecer a su amo, más allá de su testimonio.

LOS AMOS DEL FUEGO

Movido por esta necesidad el esclavo decidió seguir sigilosamente a un pequeño grupo de individuos, cargados con pesados sacos y lo que parecían ser picos de minería. Bajo el amparo de una noche excepcionalmente oscura, pues se hallaba en una tierra donde ni siquiera el brillo de Sin alcanza a atravesar el espeso manto de nubes, el Mushkenu logró llegar hasta las puertas del auténtico hogar de los Saqueadores Grises.

Ante él se encontraban las espectaculares murallas de la que sería conocida como Hattusa, la ciudad del valle de Hatti. No eran especialmente altas, pero su forma llamaba poderosamente la atención. Estaban rematadas por afilados cantos forjados en un hierro oscuro, que eran golpeados por los relámpagos en sus puntos más elevados, de manera similar a como ocurría con las Dagas.

Las puertas de la ciudad estaban abiertas de par en par. Probablemente los Saqueadores Grises no temieran encontrarse con invasores, reclusos como estaban en su secreto valle. Así, envuelto en sombras, el solitario explorador se adentró en Hattusa, aún siguiendo a aquellos porteadores. Vio cómo se detenían en diferentes puntos, donde se encontraban con varios individuos, a los que hacían entrega del contenido de sus bolsas, el precioso mineral de hierro.

A juzgar por sus herramientas, parecía que los Saqueadores Grises habían conseguido lo imposible, arrancar de las entrañas de la tierra el metal que los Akkadios sólo podían extraer de las estrellas caídas de los cielos.

Otra de las cosas que observó el esclavo fue que eran los propios herreros los que, al menos en apariencia, daban las órdenes en Hattusa. Con

bruscos gestos de la mano y frases cortas en su áspero lenguaje comandaban a aquellos que les rodeaban, incluyendo a los mineros que les traían el material que daban forma sobre sus yunques. De los edificios más lujosamente decorados surgía un espeso humo negro y provenía el rítmico repiquetear de tambores, señales inequívocas de que en su interior se hallaban los puestos de trabajo de los maestros de la forja, los amos del fuego y de aquellos que les rodeaban.

Fue en una de estas viviendas, en la que practicaba su arte un solitario herrero, anciano y sin aprendices, donde el Mushkenu se atrevió a hacerse con la prueba que necesitaba. Reuniendo todo el valor del que fue capaz, aprovechó una distracción del dueño del hogar para sustraer un pequeño broche de hierro, que tenía la forma de un símbolo que se repetía una y otra vez por toda la ciudad y había sido encontrado en los uniformes de los incursores: un águila con dos cabezas y sus alas extendidas.

De algún modo que no fue capaz de explicar, el esclavo supo en aquel momento lo que significaba aquel animal. Una de sus cabezas, la sabiduría, miraba hacia el pasado, mientras que la otra, el orden, miraba hacia el futuro.

EL ÁGUILA BICÉFALA

El esclavo no se atrevió a más. Tomó el amuleto en forma de ave y huyó como alma perseguido por un demonio, con miedo de que los habitantes de Hattusa se dieran cuenta de su presencia. La afilada torre que presidía la ciudad, el extraño templo del que surgía el ulular del viento y la inmensa jaula en cuyo interior se posaban águilas tan grandes como un asno tendrían que ser exploradas en otra ocasión.

Demasiado audaz había sido ya el Mushkenu, que logró volver al lado de su amo con el preciado broche de hierro. Nishir-Karrak tenía al fin la prueba que necesitaba, y los Saqueadores Grises serían conocidos a partir de entonces como los Hititas, los nativos de Hatti.

El Pueblo del Relámpago.

MEDA

Existen muy pocas sendas que permitan atravesar las Cumbres de las Tormentas, y las que hay son conocidas por muy pocos; sólo los bandidos de la zona y aquellos celosos escribas que guardan sus conocimientos como secretos de estado.

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

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

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

Pero si un viajero lograra superar todas estas dificultades y cruzar los inmensos picos que se extienden al este de Akkad, tendría el privilegio de contemplar la extraña maravilla que es Meda.

Ante él se extendería una casi inabarcable meseta de cristalina obsidiana que, vista desde las estribaciones montañosas, parece un inmenso mar, negro como la noche, pero completamente inmóvil, como si el tiempo se hubiera detenido a su alrededor. Al igual que la espuma de las olas en un auténtico océano,

los reflejos del sol en la superficie de la roca resaltan luminosos y brillantes, en claro contraste con la masa oscura que los rodea.

Aquel que poseyera una vista aguda podría distinguir en medio de esta superficie pequeñas masas de tierra de otros colores, grises, amarillos y rojos, así como columnas de un humo blanco que surgen con fuerza y se disipan en el aire.

Por otra parte, es poco probable que un observador se detenga a admirar estos pequeños detalles, pues su vista se vería naturalmente atraída hacia las alargadas estructuras que dominan, a lo lejos, el horizonte. Cuesta apartar la mirada de las casi increíbles Mansiones de Cristal, hogar de los Middu, aunque a esta distancia aún no se alcance a distinguir la auténtica magnificencia de sus portentos.

LA MESETA NEGRA

La Meseta Negra, pues tal nombre recibe esta tierra, sólo puede ser atravesada de dos formas.

Una vez ha descendido desde las montañas, tras atravesar el Paso del Silencio, lo primero en lo que repara un viajero es que lo que desde arriba parecía una superficie más o menos uniforme, desde el suelo se presenta como un terreno prácticamente infranqueable. Las piedras de obsidiana surgen de la propia tierra, hasta una altura cinco veces la de un Mushkenu, retorciéndose y quebrándose. Es raro encontrar una plataforma que se extienda uniformemente más allá de unos pocos pasos, y para poder avanzar cualquier distancia hay que estar continuamente trepando y descendiendo por rocas tan afiladas que podrían cortar la piel.

Es, en otras palabras, un auténtico bosque de piedra negra y pulida.

Afortunadamente, existen unos caminos que recorren la meseta, toscamente excavados, pero que permiten avanzar a un ritmo aceptable en un territorio tan hostil. Qué voluntades habrán abierto estas sendas es un misterio, pero lo más probable es que fueran los propios Middu. Aunque hay quien ve en ellas los ya secos canales de un antiguo y complejo sistema de irrigación.



Con todo, y a pesar de la relativa comodidad que estas rutas ofrecen, los que las recorran deben andar con cuidado. En primer lugar, su trazado es complejo y, en ocasiones, incluso laberíntico. Además, la ausencia de puntos de referencia salvo el cielo, las casi imperceptibles curvas, y la multitud de bifurcaciones, convierten a las sendas en una compleja red en la que incluso el más avezado explorador podría perderse.

Y, aun en el caso de poseer uno de los pocos mapas que detallan esta complicada maraña, la mera supervivencia en su interior supone un reto considerable. Cualquiera que esté dispuesto a realizar el largo viaje necesario para alcanzar la ciudad de los Míddu deberá estar bien provisionado tanto de agua como de alimento. La una porque sólo puede obtenerse de la infrecuente y débil lluvia, y el otro porque encontrar algo que llevarse a la boca es una tarea casi imposible.

Es cierto que en la base de las afiladas rocas se extiende, cada año que pasa con más fuerza, un suave manto de líquenes, en el que además se acumula cierta cantidad del líquido elemento. Pero bajo ningún concepto, incluso el azóte de un hambre insaciable o una sed implacable, deben consumirse la vegetación y la escasa agua que ésta contiene. La ingesta de los mismos induce a la locura, y tan sólo los hombres serpiente y las criaturas que rondan la Meseta Negra son inmunes a sus efectos.

Criaturas que son un factor muy a tener en cuenta por el viajero astuto. Casi invisibles en medio del bosque de obsidiana, parecen hechas de este mismo material, y se mantienen prácticamente inmóviles durante horas o incluso días. Intentar distinguirlos usando la vista es fútil, y sólo mediante el oído puede sentirse su presencia, ya que emiten un zumbido muy grave, casi inaudible, para comunicarse entre sí. Sedientas de sangre, buscan con ansia seres de carne a los que devorar, hartas de su dieta habitual. Se ven

atraídas hacia el latir de los corazones y se reúnen poco a poco, hasta haber formado una fuerza imparable que sus víctimas no puedan derrotar. Las hay de todos los tamaños, y suelen atacar intentando pillar a sus víctimas desprevenidas, durmiendo o descansando.

Abundan especialmente bajo tierra, en las cavernas y pasadizos a los que se puede acceder a través de estrechas aberturas en la roca. No es una buena idea internarse en estos oscuros túneles, pero a veces es imprescindible para sobrevivir, pues unos pocos contienen pozos de agua potable, un tesoro de valor incalculable en la Meseta Negra.

Algunos creen que no son más que fragmentos de piedra animados por una siniestra inteligencia, quizá la de la propia Meseta Negra. Por suerte, se sabe que existen varias formas de evitar a estos seres. Probablemente la más sencilla sea utilizar una de las Flautas Silenciosas de los Middu, que los propios hombres serpiente emplean para cruzar sin peligros esta extensión de tierra. Son instrumentos esculpidos a partir de piedra basáltica, que no parecen emitir ningún sonido al ser sopladados. Algunos han caído en manos de comerciantes de Assur, ya sea como regalo de los Middu o porque su anterior portador se viera forzado a “desprenderse” de ellas. Alcanzan precios astronómicos entre aquellos que conocen su verdadera utilidad.

Aunque otra forma más mundana de evitar a las criaturas consiste simplemente en refugiarse en la zona segura más próxima. Lo que desde las montañas parecían manchas de colores son en realidad superficies libres de la piedra negra, en las que la tierra misma parece retorcerse: agujeros de los que surge un cegador fuego blanco, burbujeantes piscinas de ardiente barro, o lagos de amarillento azufre moteados por pequeñas islas de arena grisácea. De algunas incluso surgen columnas de asfixiante humo o chorros de ácido y agua hirviendo.

Todas ellas pueden parecer un lugar poco aconsejable en el que acampar, y de hecho así es, pero aun así resultan preferibles a la alternativa: sufrir durante la noche el ataque de una horda

de rocas vivientes. Además, en algunas incluso se puede encontrar algo de vegetación más tradicional, en forma de hongos o una tímida hierba.

La Meseta Negra es una trampa mortal. Pero también un lugar de una belleza natural casi indescriptible.

EL RÍO ARAS

La otra forma de cruzar la Meseta Negra es probablemente la más fácil, especialmente si se está bien considerado por los señores de Meda. Esta ruta, mucho más rápida y considerablemente menos accidentada, consiste en recorrer el río Aras hasta su desembocadura, cercana a las Mansiones de Cristal, empleando un barco.

Esta solución es, como podría imaginarse, más sencilla de enunciar que de ejecutar, pues es necesario pensar en cómo traer una embarcación a este lugar o, en su defecto, encontrar materiales para construirla. Los pocos árboles de este lado de las Cumbres de las Tormentas podrían servir para esta tarea, pero es preciso talarlos y cargarlos hasta un punto del río alejado de su nacimiento, lo bastante como para que sus rápidas corrientes puedan navegarse con seguridad.

Quien opte por esta solución descubrirá que el río Aras no se parece a ningún otro. Para empezar, su agua se encuentra siempre a una temperatura anormalmente cálida, en algunos tramos incluso hirviendo, y tiene un color azulado muy intenso, además de ser casi totalmente opaca. Salta a la vista que no es potable, pero no por ello carece de valor. Se dice que tiene propiedades mágicas, y puede devolver la belleza y rejuvenecer la piel de cualquiera que se bañe en ellas. Es muy cotizada en el Imperio, y las nobles más coquetas darían casi cualquier cosa por unos viales del preciado líquido con el que fabricar ungüentos y maquillajes.

Pero sumergirse directamente en el río no es una idea inteligente. Es posible que su agua sanee la piel del bañista, pero de poco le valdrá, pues le será casi con toda seguridad arrancada de sus huesos por las potentes mandíbulas de los peces que pululan bajo la superficie.

LAS MANSIONES DE CRISTAL

Aquel lo bastante valiente o afortunado para cruzar la Meseta Negra, ya sea por tierra o navegando, se encontrará frente a las portentosas Mansiones de Cristal: el único asentamiento de Meda, el corazón de la patria de los hombres serpiente. Su arquitectura pertenece a un estilo muy diferente a toda construcción que un ojo mortal haya podido contemplar. Una miriada de monstruosos pilares de roca porosa y gris surge de la tierra, alzándose cientos de metros hacia el cielo. Algunos son alargados, casi como cilindros, mientras que otros tienen bases más anchas e irregulares, que se estrechan poco a poco hasta llegar a ser casi finas agujas en su parte superior.

Es imposible estar seguro de si son naturales o contruidos por sus habitantes, pues su forma resulta demasiado irregular para haber sido esculpida por ningún artista que conservara la cordura, pero al mismo tiempo están distribuidos con cierto sentido. Puede percibirse un patrón subyacente en la distancia que separa unas estructuras de otras, demasiado constante para ser obra de la naturaleza. Parece más bien como si los pilares hubieran sido “plantados”, como si su crecimiento hubiera sido guiado, como el de un árbol podado por un jardinero durante años.

Estos edificios, porque ésa es su función, están unidos entre sí por unos puentes que, junto con las numerosas bóvedas que hacen de ventanas, le dan a la ciudad su nombre. Ambos están hechos de cristal, de un vidrio traslúcido de tantos colores como el arcoíris, y tan pulido que es fácil resbalar en su superficie. Esto, por supuesto, no representa un problema para los Middu, que con sus peculiares extremidades no encuentran ninguna dificultad en desplazarse rápidamente, tanto por los puentes como por los numerosos túneles que atraviesan el corazón de las estructuras.

Qué hay en el interior de las mansiones es un secreto que los Middu guardan celosamente, y no dejan que nadie que no pertenezca a su raza conozca. La única excepción son sus esclavos tatuados; Mushkenu comprados a los comerciantes Akkadios que se caracterizan por tener gran parte de su cuerpo cubierto por extraños tatuajes, que

parecen retorcerse con voluntad propia. Voluntad de la que, por otra parte, carecen los esclavos, que caminan aún más cabizbajos de lo que lo haría un Mushkenu en el Imperio.

Antiguos manuscritos afirman que al principio los hombres serpiente esclavizaban a miembros de todas las razas. Pero debido a la ira que esto provocaba tanto en Akkadios como Elamitas pronto comenzaron a emplear exclusivamente Mushkenu que, además, podían conseguir a muy buen precio gracias a un lucrativo pacto con los mercaderes de Assur.

Aunque todas estas historias bien podrían tratarse de leyendas o exageraciones. El último viajero que logró llegar hasta las estancias de los Middu y volvió para contarlo realizó tal hazaña en el año 1516 tras el ascenso de Sargón. Desde entonces han pasado casi cinco siglos.

LOS MIDDU

Si pocos en Akkad han estado en presencia de un Fenicio, aún menos ante un Middu. Se les conoce popularmente como hombres serpiente, debido a su enorme parecido físico con los ofidios, aunque en realidad no comparten parentesco con ninguna de estas especies. Caminan erguidos, como la mayoría de las razas que poseen intelecto, y su cabeza es muy similar a la de una cobra.

Sin embargo, su fisonomía no se parece a la del resto de seres vivos de Kishar. Su lengua no es, como cabría esperar, bífida, sino alargada y fina. Sus mandíbulas son en realidad una extensión de su piel, de color verduzco, rígida y surcada por numerosas estrías. Aunque algunos testigos afirman que en realidad están cubiertos de escamas, como las de un reptil, pocas descripciones logran ponerse de acuerdo, ya que muchos no tienen claro dónde acaban sus ropajes o armaduras y dónde comienza su cuerpo.

Pero hay un rasgo que llama la atención de todo aquel que se encuentra con un Middu: sus extremidades. No parecen poseer ningún tipo de articulación, y no acaban en manos o pies, sino que su grosor disminuye paulatinamente hasta acabar

en punta. Como un enfermizo tentáculo carente de ventosas, o la cola de un animal.

Se comunican mediante siseos, difíciles de imitar por una garganta humana, aunque son capaces de hablar un Akkadio lo bastante bueno como para ser comprendidos con un poco de esfuerzo. Tienen un don para las lenguas, aunque hay ciertas palabras que se les resisten, que no parecen ser capaces de articular o cuyo significado no comprenden por completo. Un caso especialmente llamativo son las que sirven para expresar sentimientos, tanto positivos como negativos, como pueden ser “alegría”, “rabia” u “odio”.

Se cree que los Middu no duermen, ya que nunca se ha visto a ninguno hacerlo.

LOS INTERCAMBIOS

La gran mayoría de los ciudadanos del Imperio que han podido encontrarse con un Middu no lo han hecho viajando a su remota nación, sino en uno de los encuentros conocidos como “intercambios”. Una vez cada seis ciclos del calendario de 19 años que rige Akkad, es decir, una vez cada 114 años, un enorme contingente de hombres serpiente cruza las montañas y montan un campamento a las orillas del Zab.

Vienen cargados de fascinantes creaciones, que van desde lo más mundano hasta portentosos objetos de poder: prendas de seda que hacen verdaderamente más bello al portador, orbes de un cristal tan perfecto que son inquebrantables, tintas de colores imposibles de describir, inciensos que permiten al que los inhala comulgar con los dioses, o exóticos frutos que se niegan a crecer en el suelo de Akkad.

Allí esperan pacientemente, durante un mes, el mes sin nombre en el que las sombras crecen, recibiendo a todos los comerciantes que se acercan a tratar con ellos. Mercadean incansablemente, ofreciendo sus bienes a cambio de objetos a cada cual más peregrino que el anterior. Lo mismo pueden solicitar la barba recién afeitada de un rey que la daga con la que una mujer mató a su esposo o una hogaza de pan preparada a partir de la última cosecha del año.

Aunque no todas sus peticiones resultan tan extrañas. También valoran mercancías más tradicionales, especialmente esclavos. Aprendieron de los Akkadios el beneficio que pueden proporcionar sirvientes así y suelen solicitar Mushkenu y Wardu en grandes cantidades. De hecho, a cada intercambio se incrementaba un poco más el número de esclavos que solicitaban, y durante los tres últimos la cantidad de pobres diablos entregados a los Middu ascendió a cifras casi astronómicas.

Pero algo extraño ha ocurrido recientemente. Hace dos años debía haberse producido el decimoquinto intercambio, pero los hombres serpiente no aparecieron. Por primera vez en más de diecisiete siglos los Middu habían faltado a su cita. Los comerciantes esperaron, como siempre, durante todo el mes, pero ninguno de los señores de Meda se dignó a aparecer.

Además, se empiezan oír rumores de que han sido vistos hombres serpiente entre las dunas del desierto occidental, o morando en cavernas cerca de los hogares de los Cimmerios o en las marismas del sur.

Aunque se murmura algo aun más inquietante: Eahardinnu, un famoso explorador Awilu, afirma haber cruzado hace tan sólo seis meses el Paso del Silencio y haber visto al otro lado, recorriendo la Meseta Negra, jinetes Mushkenu a los lomos de poderosos caballos de guerra y ataviados con armadura de diseño Middu, pero sin ningún hombre serpiente dirigiéndolos.

SELVAS DEL SUR

Akkad cuenta con unos exploradores excelentes; hombres capaces de atravesar el desierto más árido y cruzar la montaña más elevada. Son individuos famosos por su valentía, que se embarcan en viajes de los que muchas veces no vuelven con el único fin de ampliar el conocimiento del Imperio sobre las tierras que los rodean.

Estos exploradores también son hombres orgullosos, que jamás reconocerán haberse

encontrado con una dificultad que no les haya resultado fácil de superar o se negarán a ir a un nuevo y exótico destino. Con una excepción: las Selvas del Sur.

Ni siquiera con su valentía y arrojo son capaces de sobreponerse al miedo e inquietud que provoca esta tierra. Y no es para menos, pues es difícil imaginar un lugar en el que no ya viajar, sino sobrevivir, presente más dificultades.

Y es que en las Selvas del Sur ni siquiera los conceptos más básicos de la orientación: la interpretación del sol y las estrellas, sirven de algo.

Durante el día los enormes árboles que pueblan esta zona impiden con sus ramas el paso de la luz de Shamash, haciendo falta trepar a través de metros de espesura para poder alcanzar un punto en el que ver claramente el cielo. Por la noche, ni siquiera esto sirve de nada, pues las estrellas que se pueden observar en el cielo son extrañas, completamente ajenas a las que se contemplan en zonas más septentrionales. Hay quien piensa que esto sólo puede ser debido a una cosa: que al penetrar en la jungla se ha atravesado el portal a otro mundo.

Pero incluso aunque uno sepa a dónde desea dirigirse, sigue siendo tremendamente complicado encontrar la forma de hacerlo. Hallar rutas practicables en medio de la espesura es todo un reto, y los viajeros acaban acostumbrándose a tener que recorrer diez veces la distancia deseada a base de cambios de dirección, vueltas y desvíos. Ni que decir tiene que esto dificulta en gran medida la confección de mapas. Mapas que, además, al poco tiempo resultan inútiles, dado que la selva cambia con gran velocidad.

Además, perderse en este entorno es fatal, ya que sobrevivir un periodo largo de tiempo es un reto digno de los más duros exploradores. El calor y la humedad afectan no sólo al viajero, sino también a su equipo y su alimento, que en poco tiempo se estropean. Resulta paradójico en una tierra en la que abunda la vida, pero hay más probabilidades

morir de hambre en la selva que en el desierto. Una gran cantidad de los animales y plantas son venenosos, y no se puede estar nunca seguro de si el apetitoso fruto que se tiene entre las manos será un manjar o una trampa mortal.

También hay que tener mucho cuidado al enfrentarse a las bestias de la zona, o incluso al moverse, ya que un pequeño corte podría equivaler a firmar una sentencia de muerte. Hasta el más diminuto de los rasguños puede infectarse con facilidad, y es en las selvas donde más ansiosos se encuentran los espíritus por ocasionar enfermedades al hombre. Especialmente famosa es la fiebre amarilla, que ataca tanto el cuerpo como la cordura. Muchos brujos han intentado domesticarla para su uso dentro del Imperio, recurriendo a pobres Mushkenu que han actuado como involuntarios portadores de estos espíritus de vuelta a la civilización. Afortunadamente, parece que los espíritus que ocasionan este tipo de enfermedades sólo pueden manifestarse en lugares muy húmedos.

Y, por supuesto, atreverse a viajar en la temporada de lluvias es una auténtica locura.

Por si todo esto no fuera suficiente, la propia tierra parece rebelarse contra quienes osan poner sus pies sobre ella, rechazando a los inocentes civilizados que se atreven a aventurarse donde no deben. La lista de bellísimos, aunque peligrosos, lugares que se encuentran escondidos en medio de las Selvas del Sur es casi infinita: montañas que escupen un torrente continuo de fuego y cenizas, secretos valles rodeados de cascadas y azules lagos, llanuras de una arena tan fina que un hombre se vería arrastrado al interior de la tierra si la pisara, carreteras de brillantes ladrillos rojos construidas mucho antes de que los Awilu levantaran Eridu, abandonados templos de vetuada piedra dedicados a dioses ya muertos que nadie recuerda...

Pero estas maravillas que la jungla atesora son en su mayor parte inaccesibles. Pocas expediciones vuelven, y aún son menos las que lo hacen con éxito.

HOSTILES HABITANTES

Gran parte de la culpa de estos fracasos la tienen los violentos seres nativos de esta parte de Kishar. Bestias que en otro lugar serían consideradas extremadamente peligrosas se encuentran muy abajo en la jerarquía animal de las Selvas del Sur. Probablemente los más famosos sean los Dubkak-Uqupu, unos poderosos simios que llenan la jungla del sonido de sus puños al golpearse el pecho. Pero no son los únicos.

Enormes serpientes capaces de devorar un caballo entero, jabalíes cubiertos de una armadura acorazada y dotados de un único cuerno, monos de brillantes colores que se balancean entre las ramas, extraños reptiles de un tamaño increíble, rugosos sapos que vuelan de árbol en árbol y beben la sangre de sus víctimas, peces que se alimentan de carne arrancada con sus afilados dientes, o gigantescas hormigas rojas que construyen complejas redes de túneles bajo tierra.

Miles de ojos contemplan al explorador en la oscuridad. No es extraño que Enshakushanna, Rey Brujo de Uruk, envíe numerosas expediciones en busca de exóticos animales para su Zoo Real.

Además, ni tan siquiera la flora concede una tregua al asediado viajero. Desde las venus devorahombres hasta las hojas cuchillo, sin olvidar las lianas estranguladoras.

Parece imposible encontrar un momento de respiro. Lo mejor que se puede hacer antes de levantar un campamento es, sin duda alguna, recurrir a la espada y el fuego. Ningún veterano que haya vivido un tiempo en la jungla aceptaría dormir a menos de tres pasos de cualquier planta de aspecto mínimamente sospechoso.

Aunque algunas historias dicen que lo más terrorífico de las selvas del sur no es ninguno de estos seres, sino algo mucho más horrible. Son sólo rumores, y cualquiera que sea capturado avivándolos sufrirá la ira de la justicia imperial, pero aun así cada vez más gente empieza a creer que sean ciertos.

Estas historias, que tanto se afana Sargón en prohibir, hablan de unas criaturas horribles y degeneradas; Awilu que han retrocedido a un estado anterior, menos evolucionado y más salvaje. Antaño hombres nobles, ahora han abandonado su inteligencia para entregarse a la más abyecta de las costumbres: el canibalismo.

EL RÍO ZHARKEBA

Uno de los lugares más infames de las selvas del sur es el río Zharkeba. A pesar de tratarse de una vía de agua amplia y generosa, que permitiría el acceso a lo más profundo de las selvas del sur a cualquier barco, rara vez es navegado.

La culpa de ello la tienen las terribles leyendas que lo rodean. Se dice que sus aguas, negras y enlodadas, sólo traen la desgracia, que bajo su superficie se esconden reptiles venenosos, y que al final del mismo se encuentra una ciudad perdida.

Esta ciudad, cuentan las historias, está poblada por extraños monstruos, que pueden convertirse en hienas u hombres. Desdichados seres que antes eran piratas, pero que sufrieron la maldición de un depravado ser, el último de una raza extinta producto del cruce entre simios y murciélagos.

Las historias también hablan sobre una famosa pirata que, junto con su amante, se atrevió a desafiar el río. Lo pagó con su vida.

Resumen del capítulo

- Babilonia es una ciudad subterránea que se encuentra en las Cumbres de las Tormentas, tras la Puerta de Ishtar.
- Sus habitantes son los Sumerios que huyeron de los ejércitos de Sargón. Aún veneran a los Anunnaki, que caminan entre ellos.
- En Babilonia la escritura es altamente valorada y la propia palabra escrita tiene poder. Numerosas escuelas de escribas compiten entre sí.
- La ley contenida en el Código de Hammurapi no puede ser violada sin sufrir inmediatamente el castigo en ella especificado.
- Al norte, en las Montañas Gudabak, se encuentra la nación de Cimmeria. Los Hombres Libres que la habitan descienden de Mushkenu que huyeron de los ejércitos de Sargón, unidos bajo el liderazgo del legendario Gmirri.
- Cada Cimmerio está unido a un tótem, que le visita por primera vez durante su pubertad.
- Los Hombres Libres Cimmerios están organizados en clanes dirigidos por un chamán.
- En el sureste del Imperio se encuentra Elam, una nación de Awilu que utiliza ejércitos de muertos para oponerse a Sargón.
- Susa es la capital de Elam, aunque es una gran desconocida. Casi ningún Akkadio ha penetrado en ella y no posee ni siquiera un karum. La terrible realidad es que Elam es un pueblo moribundo, que usa a sus difuntos como esclavos.
- El desierto de Eria, frontera occidental del Imperio, es un lugar despiadado y brutal, pero que esconde en su interior numerosas maravillas.
- En él habitan las tribus de nómadas Uridimmu, que sobreviven gracias a sus tiendas y sus fieles dromedarios. Estas tribus son gobernadas por el Shayh, el anciano. Se distinguen entre sí por el color de su pelo y ropas, así como su aroma.
- Los Mubesha son los jueces de los Uridimmu, y su ley se sustenta sobre los conceptos de defensa de la familia (Sharaf), hospitalidad (Difaya) y coraje (Hamasa).
- Los Fenicios son una raza de comerciantes sordomudos que vienen de más allá del desierto occidental. Son grandes artesanos capaces de forjar hierro y producir una tela de brillante color púrpura. Sólo cambian sus mercancías por esclavos Mushkenu, aunque se desconoce con qué fin.
- Son altos y de lentos pero elegantes movimientos. Su piel es de un color azul y no poseen orejas, boca o fosas nasales. Parecen ver dentro del alma de aquel al que observan.
- Al noroeste de Akkad, en medio de las Montañas Gudabak, se encuentra Hatti, el Valle de los Relámpagos.
- De su interior surgieron los Saqueadores Grises, así llamados por el color de su piel, que emplean enormes armas de hierro y dominan a los espíritus del viento y las águilas albinas.
- Cruzando las Cumbres de las Tormentas, más allá del Paso del Silencio y la Meseta Negra, se encuentran las Mansiones de Cristal de Meda.
- En ellas habitan los Middu, un pueblo de hombres serpiente con extremidades sin ninguna articulación, y una piel verde y escamosa.
- Los Middu llevan a cabo intercambios comerciales con Akkad cada 114 años. Sin embargo, no han acudido a su última cita.
- Las selvas del sur son un reto para cualquier explorador. Allí las estrellas son extrañas y orientarse es harto complicado.



- Rihat, ¿quién ha sido el Isshiak Ashur más grande de la historia?
- No ha habido un Ensi que fuera superior en todo a los demás, joven Shelmaneser.
- ¡Pues yo seré el mejor rey que Assur haya visto!
- Me complace oír hablar así. En verdad deseo que vuestro sueño se cumpla.
- ¿Y cómo puedo ser un buen Ensi, Rihat? ¿Qué debo hacer para ser el mejor?
- Un buen gobernante es ante todo justo y sabio, joven amo. Debe poder juzgar una situación desde todos los ángulos, y ser capaz de ponerse en el lugar de hasta el más humilde de sus siervos. Pero mucho habéis oído ya de nobles señores. Si os complace, podría contaros la historia del más malvado y cruel de los soberanos, que trajo la ruina a su pueblo...

Enhorabuena. Porque si estás leyendo esto significa que has decidido asumir el papel de Director de Juego, o que al menos estás contemplando el hacerlo. Debe parecer un trabajo muy duro, pero no lo es tanto como en un principio podrías imaginar. Estarás pensando en lo complicado que debe de ser plantear una situación y preocuparse de todos los PNJs, así como de estar preparado para responder ante lo que pueda ocurrir. Especialmente si lo comparamos con las responsabilidades de un jugador, que se limitan a preocuparse por su personaje. Sin duda hacer de DJ debe de ser mucho más difícil que interpretar a un único PJ, ¿no?

No. Nada más lejos de la realidad. Hacer de Director de Juego no es, en esencia, más difícil. Pero sí va a exigirte, no te lleves a engaño, más trabajo y dedicación. Aunque a cambio obtendrás tu justa recompensa. Porque si jugar al rol es divertido, ser DJ lo es aun más. Lo descubrirás en cuanto lo pruebes.

Y bajo ningún concepto te preocupes o te pongas nervioso. Este capítulo está para ayudarte, y en él encontrarás una serie de consejos que te permitirán dar tus primeros pasos en esto de dirigir. No va a enseñarte todo lo que hay que saber sobre cómo ser un DJ, pero tampoco lo pretende, ya que no lo necesitas; únicamente

lo justo para que puedas lanzarte y sepas cómo responder ante las situaciones más comunes con las que te vas a encontrar.

El resto lo aprenderás con la práctica.

EL DIRECTOR DE JUEGO

Pero antes de explicarte qué hay que hacer para ser un buen Director de Juego, es necesario que entiendas qué significa el término; que sepas **qué es y qué no es** un Director de Juego.

QUÉ ES UN DIRECTOR DE JUEGO

Es difícil enumerar con exactitud todo lo que implica ejercer de DJ, ya que se trata de un papel que no se encuentra en ningún otro pasatiempo fuera de los juegos de rol. La definición más inmediata del término es “el que dirige el juego”, pero es una descripción ambigua y que por sí misma no dice mucho. La verdad es que no es cosa fácil explicar qué es un Director de Juego, y la prueba irrefutable de este hecho es que hay muchos jugadores de rol con incontables horas de experiencia a sus espaldas que no acaban de tener claro exactamente en qué consiste ser un DJ y cuál es su labor. Por esta razón, ya seas un curtido veterano o un novato que acaba de descubrir los juegos de rol, vale la pena meditar un poco sobre este tema.

Y dado que es difícil, si no imposible, encontrar una definición concreta y exacta, la mejor manera de explicar qué es un Director de Juego es a través de los roles que éste desempeña. Porque un DJ es una mezcla de muchas cosas, pero en concreto tres de ellas son especialmente importantes.

Un Director de juego es a la vez un **anfitrión**, un **árbitro** y un **jugador**. Y no precisamente en ese orden de importancia. Vamos a ver en qué consiste cada una de estas facetas.

Anfitrión

Un Director de Juego es siempre el anfitrión del resto de jugadores. En muchos casos será el propio anfitrión físico, ya que suele ser en

su casa o en un lugar que él ha elegido donde se desarrollan las sesiones de juego, pero no se limita simplemente a eso.

En este caso el “anfitrión” es, por llamarlo de alguna manera, anfitrión del mundo del juego. Igual que el dueño de una casa recibe a los invitados que vienen a verle y se muestra educado con ellos, intentando que se encuentren cómodos y se sientan acogidos, lo mismo debe hacer un DJ con los demás jugadores. Les está abriendo las puertas de su creación, preparándola meticulosamente para que se encuentren cómodos en ella, pero a la vez confiando en que la tratarán con el cuidado que se merece.

Esto exige un compromiso a ambas partes. Por un lado, el Director de Juego deberá hacer lo posible para que todo esté en el mejor estado disponible y tendrá que dejar a los jugadores libertad para encontrarse a gusto, no constantemente vigilados. Por el otro, el resto de jugadores no deberán bajo ningún concepto traicionar este ofrecimiento actuando de manera irresponsable o faltando al respeto al Director de Juego.

Árbitro

Un buen Director de Juego es también un árbitro imparcial. Tanto es así que algunos juegos de rol directamente se refieren a este jugador como el “árbitro”. Pero, ¿qué significa esto exactamente?

Durante el juego el DJ va a estar al cargo de todas las interacciones que los personajes realicen con el entorno que les rodea, ya se trate de objetos inanimados o PNJs. Como tal, tiene la responsabilidad de tratar estas interacciones de forma justa y equitativa. De forma justa quiere decir que la respuesta del DJ ha de ser siempre consecuente con la decisión del jugador. Y de forma equitativa que ha de ser siempre la misma independientemente de qué jugador sea el que controle al personaje. No puede haber favoritismos.

En otras palabras, el Director de Juego debe dejar que los jugadores (y los dados) determinen el destino de sus personajes. No puede proteger a

un personaje de una mala decisión tomada por el jugador que lo controla, ni tampoco alterar el resultado de una escena porque un jugador haya sido especialmente astuto (o afortunado) y a consecuencia de esto se produzca un cambio inesperado en la aventura o el mundo de juego.

Jugador

Quizá el más olvidado e importante de los tres roles es el de jugador. Muchos DJs se centran tanto en divertir a los demás jugadores y hacerles disfrutar que acaban olvidado que ellos también están participando del juego. El Director de Juego también tiene derecho a pasarlo bien durante las partidas, y su entretenimiento es tan importante como el del resto de jugadores.

Ni más ni menos importante. Igual.

Así que, cuando ejerzas como Director de Juego, no te obsesiones con qué estará pensando tu grupo de juego de la partida que estás dirigiendo. Relájate un poco y disfruta de la sesión.

QUÉ NO ES UN DIRECTOR DE JUEGO

Ya sabes lo que es un Director de Juego, pero aún te falta ver una parte del cuadro para poder entenderlo por completo. Es importante, si quieres seguir dirigiendo durante muchos años sin caer en frustraciones, que comprendas cuáles no son las labores de un Director de Juego. Si conoces bien los límites del papel que has decidido desempeñar tendrás menos problemas y evitarás caer en los errores que muchos más antes que tú han cometido.

Porque, aunque muchos piensen lo contrario, un Director de Juego no es ni un **autor** ni un **oponente** ni un **esclavo**.

Autor

Cuando juegas al rol no estás escribiendo una novela. Tampoco dirigiendo una obra de teatro o guionizando un cómic. El resto de jugadores no están ahí para interpretar un papel que ya

has determinado con antelación ni para seguir obedientemente por el camino que les has marcado.

Y además, aunque quisieras que algo así sucediera, sería imposible.

Este punto te parecerá obvio, pero te sorprendería ver la cantidad de DJs, algunos de ellos muy buenos, que caen en esta trampa, incluso sin darse cuenta. Y, como consecuencia de ello, se frustran. A veces un Director de Juego desarrolla una aventura o una campaña y le pone tanta pasión que ya imagina qué van a hacer los PJs y prepara situaciones en consecuencia. Es normal y comprensible. Y no es necesariamente malo.

Lo que sí es malo es castigar a los jugadores cuando se desvían del camino marcado u obligarles a reemprenderlo cada vez que amenazan con hacerlo. Además, aunque pienses lo contrario, es imposible predecir todo lo que se les ocurrirá hacer al resto de jugadores. Ellos juntan muchos cerebros y tú sólo tienes uno. Sin olvidar que además el DJ tiene que controlar muchas más variables.

Oponente

Otro error muy común en el que incurren algunos Directores de Juego es el de sentirse oponentes de sus jugadores. En algunos juegos de rol esto no es necesariamente malo, puede resultar incluso deseable, pero no es así en *La Puerta de Ishtar*.

Cuando se pasa mucho tiempo jugando, especialmente en campañas largas, no se puede evitar cogerle cierto cariño a los PNJs. Casi como si fueran para el DJ lo que los Personajes Jugadores son para el resto de jugadores. Puede que, en estas circunstancias, puedas llegar a desear que sean "tus personajes" los que ganen, pero no debes dejarte llevar por este sentimiento.

Tampoco debes enfocar las aventuras (o las contiendas) como competiciones, en las que tienes que dar lo mejor de ti mismo, controlando tus recursos de forma óptima, para derrotar al resto

de jugadores. Este juego no funciona así. Como DJ tienes poder absoluto y, si quisieras, podrías acabar con los personajes en un instante, pero eso no significa que debas hacerlo.

No olvides nunca que no puedes “ganar” al resto de jugadores, así como ellos tampoco pueden “ganarte” a ti. Al final de una sesión no hay nunca vencedores ni vencidos.

Esclavo

Esta faceta tiene relación directa con la de jugador que se nombraba antes. El Director de Juego no es un animador ni un payaso de circo cuyo deber sea mantener al resto de jugadores felices y contentos. Especialmente si es a costa de su propia diversión.

Un DJ tiene una serie de responsabilidades que conllevan un trabajo adicional, pero ninguna de ellas implica que deba olvidarse de que él también es un jugador y, como tal, debe divertirse. Que el tipo de diversión que un Director de Juego extrae de una partida sea diferente no quiere decir que pueda olvidarse. Parece una perogrullada, pero sucede a menudo. Más de un DJ se ha preocupado tanto por cómo de bien lo estarán pasando el resto de jugadores que se obceca en ello y les da todo lo que quieren (o lo que él cree que quieren). Además, si la partida no sale tan bien como esperaba se convence de que es por su culpa, concluyendo que algo ha debido de hacer mal.

No caigas nunca en este error. No olvides que tú también tienes derecho a divertirte, ni tampoco que la responsabilidad de que una partida vaya bien recae en todos. Sin embargo, tampoco te pases y te aferres a esta máxima para tratar mal al resto de jugadores o extralimitarte en tus funciones. No eres un esclavo, pero tampoco un oponente.

EL ENTORNO Y LOS JUGADORES

Ya sabes qué es y qué no es un Director de Juego. Pero antes de entrar de lleno en los consejos sobre cómo dirigir es necesario prestar un poco

de atención a dos factores que normalmente son pasados por alto, pero que son de suma importancia: el entorno y los jugadores.

En muchos sentidos una partida de rol es como una cita. Sí, no pongas esa cara. Es cierto, se parecen en muchas cosas. La primera de ellas es la importancia del entorno. Para que en una cita todo vaya como la seda es muy importante que ésta se desarrolle en el lugar más apropiado. Hay que buscar una ubicación tranquila, en la que no haya otras personas molestando e interrumpiendo y donde, si hay música sonando, sea la más apropiada al momento. Seguro que si planeas una cena especial tendrás muy en cuenta el tipo de comida, la música y la hora a la que se desarrolla. Pues con las sesiones de rol, lo mismo.

Precisarás de un lugar tranquilo y sin mucho ruido, en el que podáis hablar unos con otros sin tener que gritaros. Se agradecerá también una mesa alrededor de la cual podáis sentaros todos y miraros a la cara, en la que apoyar cómodamente los libros y poder ver fácilmente el resultado de los dados. Hay quien prefiere jugar en un sofá o similar, pero su comodidad es un arma de doble filo, ya que puede que los jugadores se encuentren tan a gusto que acaben desconectando (¡o incluso durmiéndose!).

También tendrá que ser un sitio en el que no haya mucho tráfico de gente o, si lo hay, donde no os interrumpan con frecuencia. Hay pocas cosas que rompan más la inmersión que alguien acercándose a la mesa de juego para preguntar algo que no tiene nada que ver con la sesión. O, peor aún, para ponerse a charlar con uno de los jugadores.

Y hablando de distracciones, por muy tentador que pueda parecer utilizar un ordenador portátil o un teléfono para un jugador que quiera tomar notas o consultar su hoja de personaje, intenta en la medida de lo posible que no lo hagan. Estos dispositivos ofrecen muchas posibilidades, y el potencial para la distracción es muy grande. Si alguien tiene que usar un ordenador, que sea el DJ.

Trae, si puedes, algo de comida y bebida, o pide a uno de tus jugadores que la traiga si tienes

la suficiente confianza con él. Las aventuras emocionantes abren el apetito, y es mejor que los tentempiés ya estén sobre la mesa a tener que ir a por ellos, interrumpiendo el juego.

En lo que respecta a la música, hay Directores de Juego que prefieren controlar al detalle lo que suena en cada momento de la partida, incluso teniendo una lista de reproducción preparada. Otros simplemente quieren tener unas pocas pistas a mano para momentos especialmente emocionantes o frecuentes. En cualquiera de los dos casos intenta utilizar temas poco conocidos o los jugadores se olvidarán de lo que está sucediendo en la sesión y se pondrán a tararear la música. Y ten en cuenta que un silencio en el momento adecuado puede impactar tanto como la mejor de las bandas sonoras.

En los apéndices de este libro tienes una lista de unas cuantos discos y bandas sonoras que puedes utilizar para dar el ambiente adecuada a *La Puerta de Ishtar*. Échale un vistazo e intenta escuchar alguno de ellos.

Aunque también hay DJs que prescinden por completo de la música, ya sea porque no han tenido tiempo para preparar algo adecuado o simplemente porque no les parece importante. No deja de ser una opción válida pero, en cualquiera de los casos, intenta que no haya música externa a la partida (especialmente si está muy fuerte).

Algunos de estos consejos parecen de sentido común, pero no por ello debes dejar de tenerlos en cuenta. Ya puedes ser el mejor Director de Juego del mundo y estar tus jugadores extremadamente motivados, que si estáis jugando en una sala ruidosa y donde cada dos por tres os interrumpe alguien jamás podrás conseguir que el ritmo fluya adecuadamente.

Pero si el entorno es importante en una cita, más lo es la otra persona. Que en este caso son el resto de jugadores. Así como en una cita intentarás hacer lo que a tu acompañante le guste y evitar aquello que le moleste, deberás seguir la misma filosofía durante una partida de rol.

Aunque en realidad esto funciona en los dos sentidos. Igual que tú has de respetar los gustos del

resto de jugadores, ellos deberán respetar los tuyos. Pero normalmente la responsabilidad recaerá más sobre tus hombros que en los de ellos. ¿Por qué sucede esto? Pues porque el Director de Juego tiene un control sobre la situación ficticia del juego mucho mayor que el resto de jugadores. Ellos sólo pueden determinar qué hacen sus personajes, mientras que el DJ domina sobre todo lo demás.

Así que ten en cuenta las personalidades y deseos de tus jugadores y no les pongas en situaciones que sabes les van a hacer sentirse incómodos. O, si lo haces, asegúrate de hablar con ellos del tema. El mundo de *La Puerta de Ishtar* es un lugar cruel y violento en el que pueden darse muchas situaciones complicadas o desagradables, especialmente si la brujería entra en juego. Si ése va a ser el caso en tu campaña, asegúrate de dejárselo claro a tus jugadores antes de empezar o de conocerlos lo bastante bien como para saber que no les va a importar.

Además, ten en cuenta también aquello que más le guste a cada uno de ellos, lo que busquen en un juego de rol, e intenta complacerles de vez en cuando. Habrá jugadores a los que les encante derrotar a sus enemigos en un duro combate. Dáselo, haz que luchen contra un oponente difícil. Otros, sin embargo, preferirán llevar a cabo una evocadora interpretación de su personaje. Déjales hacerlo, que declamen una emotiva arenga con la que motivar a los esclavos a la rebelión.

Para ello tendrás que conocer a tu grupo de juego. Hay quien intenta clasificar a los jugadores en varios tipos comunes, de forma más o menos acertada. Pero al final cada persona es un mundo. Lo mejor es que no pierdas demasiado tiempo en intentar cuadrar a tus compañeros de juego en estereotipos, y simplemente confíes en lo que sabes de ellos. Puede que las primeras veces no aciertes, pero con el tiempo lo harás. De hecho, es una forma muy buena de conocer facetas de tus amigos que de otra forma no habrías tenido la oportunidad de ver.

Sin embargo, hay una excepción a esta norma: aquellos jugadores que simplemente quieren molestar. Ya sea a otro jugador en concreto o a

todo el grupo. Parece increíble que haya gente así, pero existen. E incluso puede tratarse de personas magníficas que se comportan con perfecta normalidad fuera de la partida, pero que una vez se sientan a la mesa de juego cambian por completo. Hay muchas razones para este comportamiento, desde una rivalidad o un problema que ha sido reprimido hasta simplemente la sincera ignorancia de que se está obrando mal.

Si esto te ocurre, no caigas en su trampa. No debes dejar que la partida se resienta por culpa de estas personas, así que lo primero que tendrás que hacer es darles un aviso. Explícales que están estropeando la diversión de los demás con su comportamiento. La mayoría de la gente parará de comportarse mal tras este toque de atención, pero habrá quien no. En ese caso lo único que podrás hacer será pedirles que abandonen el grupo de juego.

Por último, para evitar verte envuelto en problemas, no olvides que eres un Director de Juego, no un psicólogo. Si uno de tus jugadores necesita ayuda de otro tipo dásela si quieres, pero como amigo, no como DJ.

Los juegos de rol tienen la maravillosa capacidad de sacar a la luz aspectos de la personalidad que normalmente estarían ocultos, y por esta razón exigen paciencia y comprensión. Pero, eso sí, por parte de todos.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Casi con toda seguridad, lo primero que harás como Director de Juego será participar con el resto de jugadores en la creación de sus personajes. Éste es un proceso sumamente importante y que en *La Puerta de Ishtar* cuenta con más pasos de lo acostumbrado en otros juegos. De hecho, lo más habitual es que os ocupe la primera sesión por completo.

Esto no es algo malo, todo lo contrario. Es un juego dentro de un juego que puede acabar siendo tan divertido como los momentos más álgidos de una campaña. No lo veas como una odiosa tarea que hay que hacer para poder

jugar sesiones “de verdad”, sino como otra oportunidad más para divertirnos.

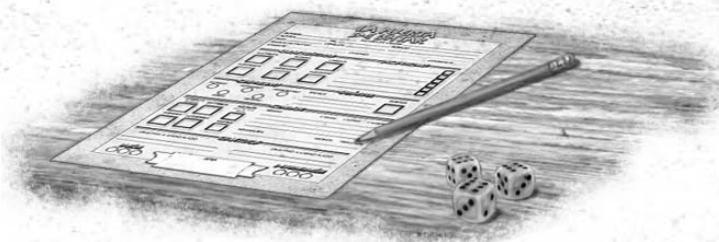
Dado que como Director de Juego no creas ningún PJ, tu misión durante este proceso de creación será la de servir de apoyo, además de fomentar la generación y libre circulación de ideas. Para ello deberás:

- Explicar las reglas a los jugadores, así como indicarles qué opciones tienen disponibles.
- Guiarles a lo largo de los diferentes pasos con los que cuenta el proceso.
- Fomentar el intercambio de ideas entre unos y otros.
- Aportar tus propias ideas.
- Escuchar.

Las dos primeras son las más inmediatas. Tendrás que explicarles qué se supone que tienen que hacer y cómo hacerlo. Además, tendrás que ir marcando el paso entre las diferentes fases (nacimiento, infancia y adolescencia, etc...) de la creación para asegurarte de que todos se encuentran en el mismo punto del proceso.

Esto es fundamental para la siguiente de tus responsabilidades, que es fomentar el intercambio de ideas. Las reglas del juego ya exigen que esto ocurra en al menos dos momentos (cuando tienen que involucrar en su historia a los personajes de los jugadores a la izquierda y a la derecha) pero, si es posible, intenta que no se limite sólo a esas dos ocasiones.

A la hora de establecer las relaciones entre los personajes es importante tener claro que las establecidas con los PJs de los jugadores de la izquierda y la derecha son sólo el mínimo imprescindible. Nada impide que un personaje tenga relación con otro que no se encuentre en estas posiciones. Es más, un PJ ganará mucho si



tiene otras relaciones además de las dos obligatorias. Haz una pequeña pausa al final de cada fase e indica a cada jugador que ponga en común con los demás lo que ha decidido sobre su personaje durante ella. Anima a los jugadores a que pregunten al resto qué opinan de sus ideas. Pregúntales directamente qué concepto tienen en mente para que el resto puedan oírlo.

Aquí también entras en juego tú puesto que, a pesar de no estar haciendo ningún PJ, también puedes proponer ideas y ofrecer posibilidades. De hecho, estás en la posición ideal para hacerlo, pues probablemente tendrás una mejor visión general de lo que está ocurriendo. Al no estar concentrado en tu propio personaje puedes ver las cosas desde otro ángulo. El ángulo del Director de Juego.

Para esto puedes recurrir al método Socrático, haciéndoles preguntas sobre sus personajes para que, al verse obligados a responderlas, mejore su imagen mental de los mismos.

Y aquí es donde entra el último punto: escuchar. Presta atención a todo lo que el resto de jugadores digan, tanto a ti mismo como cuando hablan entre ellos, ya sea respondiendo a tus preguntas o discutiendo con el jugador de al lado sobre cómo enlazar sus dos personajes. Lo que aprendas al escuchar ahora, unido a los lemas y objetivos de los PJs que surjan como resultado del proceso, te permitirá preparar aventuras adecuadas a tu grupo de juego. Aunque sobre ese tema podrás leer más adelante.

Al final del proceso tendréis un grupo de Personajes Jugadores, probablemente muy distintos de las ideas iniciales que tenía cada jugador. Ahí está la belleza del asunto: habrán sido enriquecidos por los comentarios y las opiniones de los demás, y estarán relacionados unos con otros. Formarán un grupo mayor que la mera suma de sus partes.

CARÁCTER, LEMA Y OBJETIVOS

Estas tres facetas de un personaje, sus rasgos de carácter, su lema y sus objetivos, serán probablemente con lo que más tendrás que ayudar a los jugadores, especialmente si son noveles. Afortunadamente, también serán los aspectos que más se beneficien de las opiniones de los demás. Por ello, lo mejor que puedes hacer si un jugador se atasca al pensar en estas facetas de su PJ es lo siguiente: pregunta al resto de jugadores cuáles opinan que deberían ser.

Ver las cosas desde fuera es siempre más fácil y, tras explicar cómo ve un jugador a su personaje a los demás, éstos podrán ayudarle a rellenar esos huecos que faltan. Es posible que el dueño del futuro PJ no lo viera, pero los demás tendrán claro que alguien con esa descripción tiene que tener un determinado rasgo de carácter o lema. Y con respecto a los objetivos, pueden hacer sugerencias, proponer ideas que además probablemente entronquen con los objetivos del resto de personajes.

PERSONAJES INCOMPATIBLES

Aunque el sistema de creación de *La Puerta de Ishtar* hace lo posible por evitarlo, es posible que te encuentres con que dos jugadores están creando personajes que pueden resultar incompatibles. Un ejemplo obvio es un esclavo fugado que quiere derrocar a los Awilu y un noble que desea conseguir más siervos para su casa, pero desde luego no es el único. En estos casos habla con los dos jugadores para que lleguen a un acuerdo.

Tienen dos opciones: o al menos uno de los dos cambia el concepto de su personaje, o siguen adelante sabiendo que sus personajes serán antagonistas, pero que aun así debe existir una razón lo bastante poderosa para mantenerles unidos. La primera opción es la más fácil y sin duda la recomendable, pero también es cierto que en el segundo caso pueden darse situaciones bastante interesantes si se maneja con cuidado y madurez. La decisión es vuestra.

El objetivo a largo plazo suele ser lo más difícil de determinar. Si incluso con ayuda ves que no se os ocurre nada interesante, dile al jugador que ponga cualquier cosa que le venga a la mente, aunque no esté convencido del todo. Déjale claro que siempre puede cambiarlo más adelante sin problema.

Los personajes no están completamente terminados al final del proceso de creación, sino que continúan creciendo y cambiando durante sus aventuras.

Es perfectamente posible que un PJ no tenga muy claro qué busca en la vida al principio, pero con el tiempo lo sabrá con seguridad. Aunque simplemente sea algo como «Vivir el día a día disfrutando lo máximo posible».

PERSONAJES NIÑOS O ADOLESCENTES

Habrán jugadores que quieran interpretar personajes de edades inusuales, excepcionalmente viejos o jóvenes. En el primer caso no habrá ningún problema, ya que se crean exactamente igual que los demás. Simplemente considera que su fase de madurez es más larga. Sin embargo, si el personaje es tan joven que aún es un niño o un adolescente, tendrás que modificar ligeramente el proceso.

Dicho PJ no habrá, como es lógico, pasado por la fase de la madurez. Para evitar que dicho personaje carezca de los aspectos que son definidos en esa fase (rasgo de carácter, profesión, habilidades de combate y relación con el PJ del jugador de la izquierda), estos aspectos deberán definirse durante la fase de la infancia y adolescencia, que deberá ser detallada en consecuencia.

Es decir, que mientras los demás jugadores concretan la madurez de sus personajes, el dueño del PJ niño o adolescente se ocupará de definir con más precisión la juventud del suyo. Incluyendo además al hacerlo, como es costumbre, al PJ del jugador de su izquierda, que por ese entonces ya será un adulto.

La fase del punto de inflexión se sigue desarrollando igual que en el caso normal.

CAPACIDADES Y DEFECTOS ESPECIALES

Durante la creación de personajes algunos jugadores tendrán una idea de su personaje que implica una capacidad o defecto único o especial, ya sea de índole física o psíquica. Estas capacidades y defectos pueden ir desde lo más mundano (ambidiestro, tuerto) hasta lo casi sobrenatural (sexto sentido, afinidad con los animales, maldito).

Para representar estos aspectos no tendrás que hacer nada especial, ya que puedes hacerlo a través de las características o las profesiones del personaje. Si un PJ es tuerto, pide al jugador que elija Percepción como uno de sus puntos débiles. O si es ambidiestro, que escoja Destreza como un punto fuerte.

Otro ejemplo: una especial afinidad con los animales podría representarse como una profesión, ya sea poniéndole un nombre común, como “domador”, o algo más rimbombante, como “señor de las bestias”.

También se puede prescindir por completo de representar estos aspectos, especialmente si son defectos. Por ejemplo, un personaje tuerto (¡o incluso ciego!) podría aun así elegir Percepción como punto fuerte, representando así que, a pesar de su tara, ha superado sus dificultades usando otro sentido o con entrenamiento especial.

Es importante tener claro que para hacer único a un PJ no es necesario recurrir a nada más que lo que está en su hoja de personaje. Sus características, profesiones y habilidades de combate pueden significar muchas cosas. Todos esos números están ahí para algo. Piensa qué representan ese 6 en Fortaleza o ese 2 en Carisma. ¿Es un grandullón o alguien con una fuerza sobrenatural concedida por un demonio? ¿Es feo o simplemente es que tartamudea cuando se pone nervioso? Sed creativos. Usad vuestra imaginación.

JUGAR EL PUNTO DE INFLEXIÓN

Normalmente la primera sesión de juego sucederá inmediatamente después de los puntos de inflexión de los personajes. Sin embargo, si os sentís inclinados a ello, podéis jugar también el propio punto de inflexión. Es una opción que

puede llegar a ser muy divertida. Aunque si bien es cierto que requiere un poco de improvisación por tu parte, en realidad no es tanta como crees.

Si recurrís a esto, dejad a los personajes como están en su madurez y, tras jugar el punto de inflexión, añadid lo que falta a cada PJ: el tercer rasgo de carácter, el lema y los objetivos. Puedes incluso otorgarles Puntos de Experiencia a cada uno como si de una sesión normal se tratase si te sientes generoso.

Es además una manera muy buena de comenzar una campaña.

CREAR PERSONAJES DURANTE UNA CAMPAÑA

Ya sea debido a que un PJ muera o porque se incorpore al grupo un jugador nuevo, a veces tendréis que crear un nuevo personaje en medio de una campaña en curso.

Evidentemente, no será posible utilizar el proceso habitual, ya que sólo se está creando un personaje, en lugar de todo un grupo. Tendrás que hacer un par de pequeños cambios en el proceso, pero nada especialmente importante.

El nacimiento y la infancia y adolescencia siguen funcionando igual, hasta aquí sin problemas. Sin embargo, durante la madurez el jugador tendrá que incorporar al personaje del jugador de su izquierda a la historia de su PJ, cosa que ya no debe hacer. Aquí se produce el primer cambio. El jugador tendrá que seguir incorporando otro personaje, pero ahora podrá elegir cual, no tiene por qué ser el de quien se sienta a su izquierda. Al hacer esto no olvidéis que no es necesario que el PJ aludido fuera consciente del encuentro. Sólo el personaje que está siendo creado tuvo que serlo.

El gran cambio se produce en el punto de inflexión. Ahora en vez de narrarlo habrá que jugarlo, de forma similar a como se indicaba antes. Además, no hay por qué incorporar a éste sólo uno de los PJs, sino que podrá incluirse a todos aquellos que deseéis. Este punto de inflexión representa la manera en la que el nuevo personaje se encuentra con el grupo de PJs y se une a ellos.

Para facilitar las cosas, este nuevo personaje podría ser perfectamente un PNJ que ya existiera. Intenta aceptar esta propuesta si un jugador te la hace, o incluso sugiéresela tú si crees que puede resultar interesante.

HABILIDADES DE COMBATE

Todos los Personajes Jugadores, sean aguerridos mercenarios o delicadas princesas, tiene los mismos puntos para repartir entre sus habilidades de combate. Es posible que a algunos de tus jugadores esto no les guste, y consideren que es “injusto” (sobre todo si juegan personajes violentos o marciales), pero no es así. Puede que incluso a ti te parezca extraño. Pero hay razones detrás de ello.

La primera de ellas es el deseo de emular tanto la literatura como el cine más aventurero del que bebe *La Puerta de Ishtar*. En las historias en las que se inspira este juego, cuando llega la hora de combatir, todos los protagonistas (que es lo que son los PJs) tienen la oportunidad de defenderse y hacer un buen papel. Cuidado con esa princesa, que suele tener una capacidad casi innata para esquivar, aunque sea a base de tropezarse, y tiene los redaños de asestar un golpe de jarrón en la cabeza de un oponente distraído.

La otra razón es que un jugador no debería sentirse penalizado en una importante contienda por haber perseguido un determinado concepto de personaje. Ha de saberse libre para crear el PJ que desee sin miedo de haber optado por una opción “inferior”.

Así que si un jugador se queja, dile que invierta sus PE en mejorar sus habilidades de combate. Así tendrá la ventaja que tanto desea.

JUGANDO A LA PUERTA DE ISHTAR

Los PJs están hechos. Los jugadores están listos. Has leído y comprendido las reglas y tienes en mente una aventura que hará las delicias de tus jugadores. Llega la hora de la verdad, de ponerse a jugar. Pero antes de empezar hay unas cuantas cosas que te conviene saber. No reglas, ésas ya las conoces, pero sí una serie de claves y consejos que te harán entender mejor cómo funciona una sesión de *La Puerta de Ishtar*.

CLAVES BÁSICAS

Hay que empezar siempre por lo más básico, y eso es precisamente lo que encontrarás a continuación. Hagas lo que hagas durante la sesión, ocurra lo que ocurra, no olvides nunca esta serie de claves básicas. Sobre ellas se fundamenta el estilo de juego de *La Puerta de Ishtar*, más incluso que en el propio reglamento.

Los temas

Cada juego de rol tiene una serie de temas. Dicho de otra forma: de qué van las partidas de ese juego. Esto es importante, porque un juego está diseñado para funcionar dentro de dichos temas, y no lo hará tan bien fuera de ellos. Afortunadamente *La Puerta de Ishtar* es un juego bastante amplio en ese sentido, en el que caben escenarios muy variados. Hay juegos mucho más enfocados a modelar un solo tipo de sesión (y únicamente ése), pero también hay otros que han sido concebidos para abarcar una mayor amplitud de temas. Los principales temas de *La Puerta de Ishtar* son los siguientes:

- **Héroes apasionados:** los protagonistas son personajes atrapados por sus propias emociones y anhelos, que les llevan de un peligro a otro. Sus creencias son más importantes que su propia vida y su determinación es lo que les hace prevalecer. Además, los conflictos morales están a la orden del día.
- **Aventura sin fin:** emocionantes eventos se suceden una y otra vez, poniendo contra las cuerdas a los personajes. Siempre hay algo que se

interpone entre ellos y el objeto de sus deseos: el destino parece conspirar contra ellos.

- **Exotismo:** Kishar es un mundo exótico, lleno de fiera y sensual belleza. Tras cada recodo del camino se esconde una maravilla; cada nuevo destino es aún más impactante que el anterior; y sus habitantes se presentan a la vez enigmáticos y atractivos.

- **Brujería aterradora:** sacerdotes que ofrecen sacrificios a dioses crueles, brujos que serían capaces de cualquier cosa por conseguir sus objetivos y espíritus que acechan a los hombres son sólo algunos ejemplos. Lo sobrenatural está por todas partes, pero no por ello deja de ser misterioso y horrible.

- **Barbarie contra civilización:** el mundo es aún salvaje, está sin domar. Unos pocos se refugian en sus ciudades, regocijándose en su cultura y su seguridad, mientras que otros capean el temporal de una vida difícil y siempre cambiante. La barbarie y la civilización se encuentran cara a cara. Unos salvajes, los otros decadentes.

- **Esclavitud:** en Kishar todos son esclavos. Unos lo son de sus amos, mientras que otros lo son de sus pasiones o sus responsabilidades. La esclavitud y la lucha contra la misma han hecho que el mundo sea como es. El Imperio de Akkad fue construido para liberar a sus ciudadanos de la servidumbre, pero sobrevive gracias a la explotación de millones.

No tienen por qué siempre aparecer todos estos temas, pero es seguro que, tarde o temprano, la mayoría de ellos se acabarán dejando ver. Ahora ya sabes qué esperar.

Las tiradas son sagradas

El resultado obtenido en una tirada de dados es sagrado. Jamás lo falsees, sin importar lo que haya en juego. Aunque un personaje muera por causa de una tirada desafortunada. Aunque el mundo cambie para siempre como resultado de ella. Resiste la tentación y nunca cambies el resultado obtenido, aunque hagas la tirada en secreto.

Porque, si lo haces, lo que hayan conseguido los personajes no tendrá sentido. Lo que juguéis a partir de entonces será todo una mentira. Si no

existe la posibilidad de fracaso, la victoria no vale nada. A veces las cosas salen bien y a veces no. Los jugadores tienen multitud de mecanismos para evitar los resultados más funestos, como usar Pasión y Determinación o poner en juego la vida de sus personajes. Así que no tengas miedo de, llegado el momento, dejar que una tirada mate a uno de los personajes o le arrebate eso que tanto le importa.

Afortunadamente, una de las características de *La Puerta de Ishtar* es que prácticamente siempre serán los otros jugadores, y no el DJ, los que tiren. En muy raras ocasiones este último arrojará los dados, y sólo cuando esté controlando a PNJs muy importantes. A pesar de todo, existe la posibilidad de que te veas tentado de cambiar la dificultad de un conflicto, que es otra forma de alterar los resultados. Tampoco lo hagas.

Los personajes son el centro

Ya se insinúa en los temas, pero es de una importancia tan crucial que es necesario recalcarlo una vez más: los PJs son los auténticos protagonistas del juego. Todo gira en torno a ellos y el mundo no es en realidad más que un escenario en el que pueden brillar.

Ten esto siempre en cuenta cuando juegues a *La Puerta de Ishtar*. Haz que el drama y los conflictos morales sean constantes. Pon a prueba las creencias y los rasgos de carácter de los personajes una vez sí y otra también. Que se vean obligados a elegir entre dos males, que tengan que escoger entre sacrificar aquello en lo que creen o quienes les importan.

El drama debe de estar en el centro de sus vidas. No pueden tener una existencia tranquila, sino que están destinados a meterse en problemas y a ver cómo sus planes y sus anhelos son atacados continuamente. En torno a ellos debe surgir siempre la tragedia; las cosas que les son queridas deben estar en peligro para forzarles a actuar.

Resumido en una frase: haz que lo que sucede en la partida importe a los personajes. Porque si importa a los personajes también importará a los jugadores que los controlan. Para eso están los

objetivos, los rasgos de carácter y el lema. Los jugadores probablemente no se den cuenta, pero los PJs no son sino una herramienta que utilizan para indicar al DJ qué tipo de aventura quieren vivir, qué historia quieren contar.

Los objetivos, a corto y largo plazo, son una petición escrita por parte de los jugadores: «por aquí quiero que discurra la campaña y la sesión». El lema es una guía de cómo van a ver el mundo sus personajes: qué puedes poner en jaque para interesarlos. Los rasgos de carácter son la forma en la que afrontarán los conflictos y reaccionarán ante lo que ocurra: un hilo conductor que te indica cómo van a responder.

Utilizad estas herramientas, consciente o inconscientemente, para llevar el juego a donde queráis que esté.

El ritmo y la improvisación

Este tipo de juego trae consigo un ritmo propio, que no debe ser nunca demasiado lento. O, si se reduce temporalmente, no debe pasar demasiado tiempo hasta que se acelere de nuevo. Esto no quiere decir que los Personajes Jugadores hayan de ir constantemente corriendo de un lado para otro, pero la aventura no debe abandonarles.

Y, desde luego, tampoco significa que no debas darle a los jugadores tiempo o posibilidades de decidir. Simplemente tienes que evitar que la partida se estanque. Al principio no tendrás muy claro cuándo está ocurriendo algo así, pero no te preocupes, con el tiempo acabarás dándote cuenta de ello. De hecho, en estas situaciones es mejor quedarse corto que pasarse, o si no tus jugadores pensarán que les estás empujando. Es preferible esperar un poco más para aumentar el ritmo a hacerlo demasiado pronto.

La forma de hacerlo es relativamente sencilla: si los jugadores en un momento dado no parecen decidirse sobre qué hacer o parecen tomarse las cosas con demasiada calma, introduce una complicación. Que los guardias del Ensi echen la puerta abajo mientras los PJs discuten su plan, o que se escuche un grito y

aquella noble a la que debían proteger sea capturada. Las posibilidades son infinitas.

Tu herramienta principal para introducir una complicación con éxito es la improvisación. Es más, la improvisación es probablemente la mejor arma con la que puede contar un DJ. La necesitarás no sólo para este caso en concreto, sino también para saber reaccionar a las sorpresas que te depararán las acciones de los jugadores. Porque no importa cuántas alternativas hayas considerado, ellos pensarán en otra completamente distinta.

No puedes anticiparte a ellos, así que en vez de eso **reacciona** ante ellos. Y si la improvisación no se te da muy bien, no te eches las manos a la cabeza desesperado. Porque la capacidad para reaccionar sobre la marcha, como cualquier otra habilidad, puede ser entrenada. Piensa en esto: el resto de jugadores están improvisando continuamente. Tú les planteas una situación y ellos responden a ella. No tienen anotado previamente qué van a hacer exactamente. Pues lo mismo debes hacer tú. La única diferencia es que tienes más herramientas que ellos a tu disposición: un mundo entero en lugar de un único personaje. No te asustes y date cuenta de la cantidad de recursos que tienes en tus manos.

¿A que visto así suena menos complicado de lo que parecía en un principio?

Relájate y disfruta

Esta última clave es a la vez la más simple y la más importante de todas: relájate y disfruta. No te preocupes por recordar las reglas al detalle: consulta algo si lo necesitas. No lo pases mal si en un momento dado te falla la improvisación, pide a tus jugadores cinco minutos y tómatelo con calma. No te agobies pensando en si lo estarás haciendo bien o mal.

Simplemente disfruta. Pásalo bien jugando, déjate sorprender por las decisiones del resto de jugadores igual que ellos se maravillan ante el mundo que les muestras.

Si el Director de Juego no se divierte, nadie más lo hará.

CONFLICTOS

Los conflictos son la base de los juegos de rol. Si no hay adversidad, no hay juego, y en el momento en el que ésta aparece es cuando las cosas se ponen interesantes. Cuando vemos una película o leemos una novela lo que nos mantiene en vilo no es el saber si el héroe va a lograr sus metas (en el fondo ya sabemos que lo va a hacer), sino las dificultades a las que se enfrentará para hacerlo.

Esto son los conflictos; esos momentos en los que los personajes tienen que luchar por aquello que les importa, de una manera u otra. El énfasis aquí se encuentra en la palabra luchar, pero no porque tengan que resolver la situación a base de combates, sino porque han de enfrentarse a un reto para poder lograrlo.

Pero no todo aquello que haga un personaje en su día a día, por difícil que sea, es un conflicto. Para que una situación lo sea tiene que cumplir con dos condiciones:

- Ha de ser una situación relevante para la historia.
- Ha de ser una situación relevante para el personaje.

Si no cumple con ambas lo más probable es que no sea un conflicto y, por tanto, no deberá ser resuelto usando las reglas que los gobiernan. En estos casos simplemente deja que el PJ tenga éxito automáticamente (sin tirar) en lo que quiera que esté intentando hacer.

Puede que esta distinción te resulte confusa, pero seguro que con un ejemplo lo ves más claro. Imagina que un PJ tiene que regatear con un mercader para poder comprarle una determinada mercancía. Ahora piensa en dos casos distintos. En uno de ellos la mercancía son simplemente provisiones para continuar un viaje, pero en el otro es el antídoto para un veneno que dicho personaje lleva en la sangre.

Son dos situaciones completamente distintas. La primera no es realmente importante, ya que es algo que el personaje lleva haciendo durante semanas, cada vez que su caravana se detenía en un

enclave para aprovisionarse. La otra, sin embargo, es de una importancia crucial: si el personaje no consigue el antídoto para el veneno, morirá en poco tiempo.

La primera situación no es un conflicto, la segunda sí lo es. A la hora de jugarlas, como DJ no deberías hacer al jugador tirar dados para resolver la primera de ellas, ya que, como has podido ver, no es realmente importante. Simplemente dile que compra las provisiones y sigue con la narración. Pero durante la segunda no cabe duda alguna: deberéis resolver un conflicto.

Así, la mayoría de las acciones de los personajes no tendrán la relevancia necesaria para que las consideres un conflicto y las resuelvas como tales. Si un jugador quiere que su personaje haga algo y no es importante, déjale que tenga éxito y no te preocupes por ello. Especialmente si es algo que alguien con una de las profesiones de su personaje sabría hacer. Permite a un herborista que prepare un bálsamo para el dolor de cabeza o a un carpintero que fabrique un bote, sin necesidad de tirar.

A no ser, claro, que acabar con el dolor de cabeza de un noble pueda cambiar toda la política de una ciudad, o que ese bote sea lo único que les permite escapar de un ejército que les persigue.

«Elegir la dificultad»

Antes de resolver un conflicto deberás determinar la dificultad del mismo. En el capítulo *Conflictos y Emociones*, en el que se explican estas reglas, se enumeran también las dificultades, pero no se ofrecen ejemplos de a qué situación aplicar cada una.

Esto no es un error, sino que es una ausencia deliberada. La razón que se esconde tras ella es que la dificultad en realidad no depende únicamente de cómo de difícil pueda ser la acción a realizar. También depende en gran medida del dramatismo de la acción, así como de las circunstancias que la rodeen.

Por ejemplo, trepar exactamente el mismo muro no va a tener siempre la misma dificultad. No es lo mismo hacerlo para disfrutar de una buena vista

(no habría ni que tirar), que para robar los huevos de un ave y tener algo que comer (dificultad media), o para poder escapar con la tablilla que contiene un conjuro para destruir un demonio que mataría a miles (dificultad alta).

A más dramatismo, más tensión. Así necesitarán recurrir a la Pasión y la Determinación, y usar rasgos de carácter de forma positiva en estos momentos, pudiendo hacerlo de forma negativa en otros donde haya menos en juego.

Esto también se aplica a los conflictos entre personajes. Pero como en este caso las características de ambos personajes son fijas, lo que tendrás que hacer será aplicar una bonificación a uno de los dos. En caso de que no sepas cuánto añadir, un +2 estará bien. No es recomendable dar una bonificación de más de un +4, ya que sería una ventaja demasiado grande.

Rasgos de carácter

Y si los conflictos son la base de los juegos de rol, los rasgos de carácter y sus PCs son el núcleo de *La Puerta de Ishtar*. Son una parte crucial del sistema, y los jugadores deberían usarlos, tanto positiva como negativamente, siempre que puedan. Y no sólo porque el cuarto dado les permite tener éxito en aquellos momentos que más lo necesiten, sino por la economía de Puntos de Carácter.

En un primer vistazo parece sencilla: gasto un PC, tengo más probabilidades de éxito en una tirada; me perjudico un poco en esta otra, recupero ese PC. Pero además de este incremento y disminución de Puntos de Carácter, el usar los rasgos de carácter de forma positiva y negativa tiene otro efecto tanto o más importante: recuperar usos de Pasión y Determinación.

Los jugadores no deben olvidar que cada vez que tienen éxito usando un rasgo negativamente ganan Determinación, y cada vez que fallan usando un rasgo positivamente ganan Pasión. Conforme vaya pasando el tiempo veréis que aquellos jugadores que usan sus rasgos sin miedo y con más frecuencia disponen de más usos de Pasión y Determinación que sus compañeros. Y esto les hará tener ventaja en el juego.

PUNTOS DE CARÁCTER Y NARRACIÓN

Las reglas de *La Puerta de Ishtar* contemplan que un PJ pueda ganar o perder PCs al usar sus rasgos de carácter durante un conflicto, pero no tenéis por qué deteneros ahí.

Como DJ puedes recompensar a un jugador que interprete bien uno de los rasgos de carácter de su personaje (especialmente en situaciones en las que hacerlo le mete en problemas) otorgándole un PC. Al mismo tiempo, también puedes quitar Puntos de Carácter a un PJ si el jugador se “olvida” de hacer que dicho personaje actúe según corresponde a sus rasgos, ya sea para obtener un beneficio o evitar un peligro.

Que apliques o no esta regla, o con cuánta frecuencia, depende de tu propio criterio como DJ y tu estilo de dirección, pero es recomendable que lo hagas, especialmente si los comportamientos nombrados se producen con frecuencia entre tu grupo de juego.

Así que sugiere a los demás jugadores usar sus rasgos de carácter, tanto positiva como negativamente, todo lo que puedan. Por su propio bien. Y lo mismo podría decirse del lema, tiene tanta importancia para los Personajes Jugadores como sus rasgos de carácter.

Control narrativo

Recompensar a aquellos jugadores cuyos personajes recurren a sus rasgos de carácter sirve para reforzar la narración. Porque, aunque los jugadores en muchos casos no se den cuenta, este uso de rasgos de carácter les permite tener cierto control narrativo de la situación. Es decir, que van a tener capacidad para influir en la historia. Y lo harán de dos maneras: definiendo con mayor precisión cómo son sus personajes y teniendo un ligero control sobre el mundo que les rodea.

La primera de las dos se debe a que cada vez que un personaje usa uno de sus rasgos de carácter está mostrando un poco más de sí mismo, volviéndose más tridimensional. La forma en que se enfrenta un personaje a un conflicto nos dice cómo es.

La segunda es más difícil de ver, pero existe. Muchas veces, cuando un jugador piensa en cómo un rasgo puede perjudicar o beneficiar a su personaje en una situación, cambia al hacerlo pequeños detalles del entorno que rodea a su PJ, aunque el Director de Juego no los haya especificado. Si esto ocurre, no le niegues al jugador el uso del rasgo; todo lo contrario, anímale. Porque, aunque el mundo de

juego sea tu responsabilidad como DJ, todos los jugadores pueden contribuir a él.

Además, los conflictos ya te otorgan a ti un enorme poder narrativo, que te da la opción de encauzar situaciones complicadas. Este poder se encuentra en la forma en la que se resuelve un conflicto fallido. Nunca olvides que cuando un conflicto resulta en fracaso, esto no quiere decir que el personaje haya fallado, sino que puede haber surgido una complicación.

Introduce en la trama los elementos que necesites haciendo uso de este mecanismo, aunque tengas que recurrir a la improvisación. Si lo usas con habilidad las partidas no se estancarán jamás y, lo que es más importante, podrás permitir a los jugadores fallar sin preocuparte por ello.

Fallar es divertido

Lo que desemboca en un concepto tan importante que se merece su propia sección: fallar es divertido. Al principio los jugadores (incluso tú) os resistiréis a creerlo: ¿cómo puede ser el fracaso divertido? Pero piensa en tus historias favoritas, seguro que en ellas los héroes no tienen éxito en todo lo que hacen, sino que de vez en cuando cometen errores. No son infalibles, y eso es lo que los hace interesantes.

Y más aún cuando fracasan por culpa de su forma de ser, de sus defectos. O incluso a causa sus virtudes.

Además, recuerda que un fallo en un conflicto puede dar lugar a complicaciones, que sirven para darle color a una historia y aumentar la diversión. Una complicación suele desembocar en más retos, y los retos son casi siempre interesantes.

Habilidad del jugador y habilidad del personaje

Muchas de las situaciones durante el juego se resolverán empleando las capacidades del personaje. Cómo de ágil, atento o carismático es. El jugador indicará lo que su personaje va a hacer y el resultado de la acción se determinará mediante un conflicto. Sin embargo, habrá veces en las que podrás involucrar al jugador de forma más directa en el juego, poniendo a prueba sus capacidades en lugar de las de su personaje.

En las situaciones más físicas esto resultará imposible, porque no vas a obligar a un jugador saltar un pozo o trepar por un muro (aunque hay un tipo de juegos, los juegos de rol en vivo, en los que sí se hace esto), pero en el caso de las más mentales sí podrás hacerlo. En vez de dejar que un jugador tire contra la Percepción de su PJ para buscar un objeto escondido, o el Ingenio para descubrir quién cometió el asesinato, haz que sea el jugador el que lleve a cabo estas tareas. Pregúntale dónde busca, si mira debajo de la alfombra o dentro del jarrón; déjale elegir un culpable a partir de las pistas que ha reunido.

Recurre a este método cuando sientas que es apropiado. Servirá para mejorar la inmersión de los jugadores, haciendo que todo parezca un poco más real y aumentando su sensación de estar verdaderamente dentro del juego.

Tareas imposibles

Habrás veces en las que un jugador intenta que su PJ haga algo simple y llanamente imposible. Puede deberse a varios motivos, como una imposibilidad física (un ser humano no puede saltar un abismo de 15 metros) o una falta de formación (un analfabeto no puede leer). En estos casos tendrás que anunciar al jugador que lo que su personaje está intentando es imposible, y que

está condenado al fracaso independientemente del resultado que obtenga en su tirada.

Juzgar cuándo una acción es físicamente imposible es relativamente fácil, pero no lo es tanto decidir cuándo los conocimientos de un PJ no bastan. Para esto último lo mejor que puedes hacer es basarte en sus profesiones. Si, por ejemplo, un personaje tiene que reconocer entre varias hierbas cuál de ellas tiene propiedades curativas, déjale intentarlo si tiene alguna profesión relacionada, como herborista, curandero o asesino (por su conocimiento de los venenos y antídotos).

Otra opción, en vez de designar una tarea como imposible, es asignar al conflicto asociado una dificultad más alta de la normal. Así se pueden tener en cuenta increíbles golpes de suerte o la mano del destino. Quizá en el ejemplo anterior (encontrar la hierba adecuada) la dificultad para alguien que no tiene ni idea de plantas podría ser casi imposible (21), pero no imposible del todo. Podría ser que tuviera una súbita intuición sobre qué planta busca.

Con todo, en caso de duda es mejor dejar a los jugadores intentar poner en práctica sus ideas, por poco probables o efectivas que éstas puedan parecer. Siempre reaccionarán mejor frente a un fracaso dictado por una tirada de dados que frente a un DJ al que perciben como alguien que pone trabas a sus ideas.

COMBATE

El combate es uno de los momentos más intensos del juego. Y no es para menos, porque suele haber mucho en juego cuando se recurre a él. Sin ir más lejos, la integridad física de los Personajes Jugadores. Tratarlo de la manera adecuada es importante, y más teniendo en cuenta que en muchas ocasiones será el clímax de una sesión, o incluso de toda una aventura.

Escaramuza o contienda

Lo primero que tienes que decidir al enfrentarte a un combate es si se va a desarrollarse como una

escaramuza o como una contienda. Cada uno de estos métodos de resolución tiene su lugar, y hay que saber cuándo emplear uno u otro.

La escaramuza es el más rápido de los dos, se resuelve con una única tirada y en muy poco tiempo estarás listo para seguir adelante con el resto de la sesión. Por tanto, resulta idóneo para aquellos combates que no revisten una especial importancia por sí mismos en la trama. La misma que podría tener cualquier otro obstáculo con el que se enfrentaran los personajes.

Algo que tienes que tener siempre en mente es que los Personajes Jugadores no pueden salir nunca derrotados de una escaramuza. No importa la cantidad de Aguante que pierdan o cómo de difícil se presente el combate, los PJs nunca morderán el polvo en este tipo de combates. Esto es así a propósito. Un combate lo bastante importante como para que los personajes acaben vencidos nunca podrá ser una escaramuza, sino que deberá ser modelado como una contienda. Las escaramuzas sirven para desgastar los recursos de los personajes, para obligarles a perder Aguante y sentir una mayor tensión. Debilitarlos ante el embate del auténtico enemigo.

Porque será precisamente este auténtico enemigo el que protagonizará las contiendas, combates mucho más detallados que las escaramuzas. Hay mucho más en juego y cada movimiento importa, está lleno de emoción. Tendrás que reservarlas para los momentos cruciales, donde no sólo su larga duración no estorbe, sino que sea imprescindible.

Al principio te costará saber con exactitud cuándo usar un método u otro, pero con el tiempo acabarás cogiéndole el tranquillo y desarrollando tu propio ritmo. Recuerda las películas e historias que más te gustan, y piensa en qué combates son resueltos en pocos segundos de metraje o unas pocas de líneas de texto, así como en cuáles se invierten multitud de planos y capítulos enteros. Muchas veces es el dramatismo de una situación y no la capacidad de los enemigos lo que determina el nivel de detalle que se le debe otorgar a un combate.

En caso de duda siempre puedes recurrir al clásico esquema de usar escaramuzas para los secuaces y una contienda para el líder de los enemigos, pero experimenta con tu grupo y descubrid cuál es el equilibrio entre ambos tipos de combate que más os satisface. En función del tipo de sesión, el ambiente general y quiénes estén jugando, la proporción adecuada entre escaramuzas y contiendas será diferente. Puede que incluso acabéis usando una de las dos casi en exclusiva. Sin ir más lejos, una campaña en la que prácticamente todos (o directamente todos) los combates sean contiendas tendrá un aura de peligro y violencia mucho mayor. Depende de vosotros.

Narrando un combate

Lo más importante en un combate, lo que hará que cobre vida en vez de ser simplemente una aburrida serie de tiradas, será vuestra capacidad para narrar. La diferencia que puede dar a tus combates una narración adecuada es increíble. Esta responsabilidad recae sobre todos, no sólo el Director de Juego. Sin embargo, como “primero

PROFESIONES EN COMBATE

Habrás notado que ni las profesiones ni las características se aplican en combate. Sólo las habilidades de combate y cualquier modificación a las mismas por equipo o estilo de combate. Las razones son las mismas que pudiste leer hace unas páginas en la sección de consejos sobre creación de personajes.

No te preocupes por el jugador que haya escogido Soldado o Mercenario como una de las profesiones para su personaje, que le será muy útil aunque no se apliquen a las tiradas de combate. La vida castrense endurece al individuo y le da muchos recursos: desde la capacidad para impartir (y seguir) órdenes eficientemente, hasta la forma correcta en la que montar una tienda de campaña o mantener el equipo a punto. Y eso sin contar talentos menos nobles.

entre pares” deberás dar ejemplo y mostrar el camino que el resto de jugadores deberá seguir. Tendrás que enseñarles cómo deben hacerlo. Por ello, el que debe empezar narrando eres tú.

Al principio, de hecho, te tocará explicar a ti todo lo que ocurre: la descripción del escenario y lo que hacen todos los personajes, tanto PJs como PNJs. Pero tras hacer esto un tiempo, un par de sesiones, propón a los jugadores que narren ellos mismos lo que hacen sus personajes. Han estado viéndote hacerlo un tiempo, así que sabrán cómo hacerlo.

Algo que puedes hacer, y que resulta tremendamente efectivo, es premiarlos de alguna manera cuando describan lo que hacen sus PJs. Si un jugador narra una acción especialmente espectacular, de esas que quitan el hipo, concédele una bonificación de +1 a la tirada de dados. Verás como así el resto estarán deseando hacer una descripción impresionante cuando llegue su turno. Nunca falla.

Pero aún hay más, porque a la hora de narrar no es lo mismo una escaramuza que una contienda, ya que tienen diferentes ritmos.

Describe las escaramuzas a grandes rasgos, dando impresiones generales y centrándote en los momentos más importantes del combate. No temas hacer resúmenes del estilo “y tras un largo intercambio de golpes” o en explicar las cosas brevemente y con dinamismo. Son combates que se resuelven rápidamente, así que tendrás que narrarlos a la misma velocidad.

En las contiendas, sin embargo, la cosa cambia. En ellas habrá un par de puntos que tendrás que tener en cuenta. El primero consiste en la descripción del lugar en el que se desarrolla el combate. Así como en las escaramuzas no era necesario entrar en muchos detalles, ya que no afectan demasiado a su desarrollo, sí que tendrás que hacerlo en las contiendas.

Piensa que el resto de jugadores tendrán que construir tanto sus decisiones como la forma en que las describen alrededor de aquella información

que les has transmitido. Eres los ojos y los oídos de sus personajes. Lo que no has descrito no existe.

Esto no quiere decir que tengas que detallar cada centímetro del área en la que se lucha, pero sí que deberías proporcionar la información necesaria para que se hagan una buena composición de lugar. Los pequeños detalles siempre podrás revelarlos más adelante, cuando los jugadores pregunten por algún aspecto u objeto en concreto.

En estos casos puedes aprovecharte de la creatividad del resto de jugadores. Si durante un combate algún jugador pregunta por algo en lo que tú no habías pensado, medita unos instantes antes de responderle que ese objeto no existe. A veces incluir otros elementos que no se te habían ocurrido servirá para enriquecer las descripciones. Quizá incluso para avanzar la historia.

Otro aspecto de las contiendas que puede ser problemático es la traducción entre la narración y la acción concreta que se lleva a cabo. No siempre hay una correspondencia uno a uno, y a veces una descripción podrá cuadrar con diferentes tipos de acciones. No te preocupes por esto y utiliza la que te apetezca. La narración que en una contienda puede corresponderse a Empeorar la Posición bien podría en la siguiente ser Inmovilizar, o incluso Ataque Implacable. Sencillamente utiliza la acción que más te apetezca en un momento dado y sigue con el combate. Y lo mismo se aplica al resto de jugadores. Déjales que escojan la acción que más les interese y que la describan como les apetezca. Excepto en situaciones excepcionales no hará ningún mal y volverá el combate más divertido.

Un último apunte antes de dejar de lado este tema: el Aguante. El Aguante no es la “integridad estructural” de un personaje, sino una medida de cómo de dispuesto está para el combate. Por eso se recupera tras una noche de descanso. Esto quiere decir que no tienes que describir cómo un personaje es herido cada vez que pierde Aguante. Puede representar muchas cosas, desde cansancio físico hasta una suerte que se está empezando a agotar. Para los PJs verdaderamente heridos ya está la condición negativa del mismo nombre.

MAPAS

Usar o no un mapa en combate es algo que depende de los gustos de cada grupo de juego y de los detalles de cada combate. Algunos prefieren la facilidad para visualizar la situación que un mapa ofrece, mientras que otros se sienten encorsetados al usarlo o les parece que tener que actualizarlo cada asalto enlentece demasiado la acción.

En *La Puerta de Ishtar* el movimiento en combate es muy libre, no residiendo la estrategia de un combate en este aspecto. Por eso, es perfectamente posible jugar sin un mapa. Aun así, si queréis podéis usarlo. Un simple dibujo puede ayudar mucho a los demás jugadores a entender qué está pasando, y usar miniaturas o fichas a veces da color a la escena. Simplemente no es imprescindible.

Probad ambos métodos a ver cuál os convence más. Vosotros decidís.

Resumiendo, a la hora de combatir siéntete como un coreógrafo de las mejores escenas de acción. Piensa en algo espectacular y emocionante. Narra combates dinámicos, rápidos y tensos.

Haced uso de vuestra imaginación. Así pasaréis de encuentros simplemente entretenidos a peleas inolvidables.

La oposición

Como Director de Juego, cuando planeas un combate lo haces teniendo en mente la dificultad del reto al que los personajes se van a tener que enfrentar. Unas veces querrás combates fáciles y otras te decantarás por algo más desafiante.

Para juzgar de forma aproximada la dificultad que va a tener un combate, recurre tanto a la

Efectividad en Combate de los PNJs como a su Aguante. Suma la EC de todos los enemigos de los Personajes Jugadores y compárala con la suma de la mayor habilidad de combate de cada PJ. Exactamente igual que en una escaramuza. Después compara el Aguante de los enemigos con el de los Personajes Jugadores. Ambos valores te servirán para equilibrar el combate hacia donde más te interese. Si ambos números son superiores a los de los PJs, entonces éstos estarán en problemas, mientras que si son inferiores, el combate resultará más un entretenimiento que un reto.

Sobre este tema, un consejo: de vez en cuando diseña combates que los PJs tengan muy difícil ganar, o incluso que les sea imposible hacerlo. No deben pensar que pueden ir por el mundo liándose a golpes con todo aquel que les lleva la contraria.

AYUDAS VISUALES DURANTE UNA CONTIENDA

Aunque decidas no utilizar un mapa para indicar dónde se encuentran los personajes, existen otro tipo de ayudas visuales que puedes emplear para agilizar las contiendas. Podrías, por ejemplo, usar fichas de color verde y rojo para representar cuándo un combatiente está bajo los efectos de las acciones Mejorar la Posición y Empeorar la Posición, respectivamente.

También puedes imprimir una tabla resumen de las acciones posibles para que los jugadores elijan con mayor agilidad. O incluso utilizar cartas con información relativa a las acciones, armas o estilos de combate.

Seguro que incluso se te ocurren otras ideas mejores. No dudes en emplear cualquier ayuda que os haga la vida un poco más fácil.

A veces será mejor mantener la boca cerrada o, ¿por qué no?, huir.

Y, ya que estamos, no te olvides de hacer las tiradas para comprobar la Moral de los oponentes de los PJs. Es un descuido mucho más común de lo que parece.

Derrotados

Tarde o temprano llegará el momento en el que los PJs pierdan un combate. Esto no tiene por qué ser malo, ni siquiera inesperado. Los héroes no siempre vencen en todas sus batallas (aunque tiendan a ganar las guerras), y a veces acabarán mordiendo el polvo.

Lo más importante en el caso de una derrota es que siempre debe dejar alguna puerta abierta. Una derrota en la que todos los personajes acaban capturados y son ejecutados al día siguiente, por poner un ejemplo, no es divertida. Piensa en otras opciones, como que les den por muertos en el campo de batalla, que les condenen como remeros en una galera o que les hagan huir mientras contemplan cómo pierden aquello por lo que luchaban.

Y si tienen que ser capturados y ejecutados a la mañana siguiente, dales la oportunidad de escapar. Que sólo la muerte sea definitiva.

LOS PJs Y LO SOBRENATURAL

En *La Puerta de Ishtar* las fuerzas sobrenaturales se manifiestan de muchas formas, y las acciones de los Personajes Jugadores no serán una excepción. Este libro te ofrece información detallada sobre cómo manejar una de ellas, la brujería, pero no tenéis por qué limitar vuestras excursiones en el terreno más místico a sus rituales y conjuros.

De hecho, lo místico está tan presente en Kishar que la mayoría de la gente interactúa con ello en algún momento de sus vidas, aunque sea de forma sutil. Representar esto en el juego puede parecerse complicado, pero en realidad es bastante sencillo. Lo único que tienes que hacer es dejar que lo sobrenatural funcione.

Permite que la adivinación, la alquimia, los exorcismos y las maldiciones sean reales. Que un PJ con la profesión de adivino pueda contemplar ciertas hebras del destino al examinar los órganos de una res y superar el conflicto pertinente. O que un personaje alquimista sea capaz de preparar pócimas y ungüentos, o incluso crear y modificar vida si posee suficiente poder. Deja a un exorcista intentar superar un conflicto de Voluntad contra el de un demonio para expulsarlo de un lugar o curar una maldición. Y desde luego nunca se debe ignorar el mal de ojo proveniente de una anciana llena de amargura.

Para estas interacciones con lo arcano no se ofrecen reglas concretas porque no son necesarias. Simplemente, como DJ, determina la dificultad para la tarea que el personaje está realizando y deja que los dados decidan.

Eso sí, ten en cuenta que los jugadores no esperarán (al menos al principio) que este tipo de acciones vayan a tener efecto. No puedes culparlos, pues son personas del siglo XXI en un mundo en el que la magia no existe. Así que recuérdales que sus personajes, a pesar de no ser brujos, también pueden interactuar con un mundo mágico y aprovecharlo para conseguir sus fines.

Todo ello, eso sí, con sutileza y mesura. Ningún PJ va a hacer que un enemigo caiga redondo tras sufrir un ataque al corazón por maldecirle ni curar una terrible enfermedad sólo con rezar unos minutos a un dios. Habrás de encontrar el equilibrio correcto. Pero no te preocupes, no será difícil.

MEJORANDO DÍA A DÍA

Antes de ponerte a dirigir por primera vez ten presente que nadie nace sabiendo. No vas a ser el mejor Director de Juego que ha pisado la faz de la tierra en tu primera sesión, así que no lo pretendas. Jugar a rol, al igual que cualquier otro arte, depende en cierta medida del talento natural de cada uno. Pero, como cualquier artista te podrá decir, no es ni de lejos el factor más importante.

La constancia, la práctica y el espíritu de mejora son lo que te convertirá un gran Director de Juego. Tus primeras sesiones no serán tan buenas como las que vengan después, pero habrán sido necesarias para madurar como DJ. Obsérvate a ti mismo y al resto de jugadores durante el juego, aprende de tus errores y descubre cómo potenciar tus virtudes.

El momento perfecto para este tipo de reflexiones suele ser al final de cada sesión. Ya que tenéis que hablar sobre lo ocurrido durante el juego (para poder asignar los PEs), también podéis aprovechar la ocasión para comentar lo que ha gustado y lo que no. Qué ha ido bien y qué podría haber ido mejor.

En paralelo a esto, intenta encontrar una forma de dirigir con la que te encuentres cómodo y te resulte sencillo jugar. Aquí no hay atajos: tendrás que descubrirla por ti mismo invirtiendo el tiempo necesario. Inspírate en otros Directores de Juego, pero no les copies sin pensar. Técnicas que a un DJ le funcionan muy bien pueden ser irrealizables para otro, y viceversa. Encuentra tu manera propia de dirigir mediante la práctica, porque la única forma de mejorar como jugador de rol es jugando a rol. Y, de nuevo, no te preocupes si tu estilo es distinto al de otro. Cada pintor tiene una forma ligeramente distinta de hacer las cosas que nos permite identificarlo, aunque pertenezca a una determinada escuela, y con los Directores de Juego ocurre exactamente lo mismo.

Sin embargo, aunque no debes dejar que nadie te obligue a hacer las cosas de una forma que a ti no te resulte adecuada, tampoco debes cerrar los ojos a los demás. Intenta participar como jugador en todas las sesiones que puedas, probando todos los juegos que caigan en tus manos y con todos los Directores de Juego que encuentres. Observa cómo funcionan otros grupos y busca en ellos aspectos interesantes que puedas aplicar a tu propia forma de dirigir.

Los juegos de rol son diferentes del resto de juegos, ya que te dan una libertad enorme a la hora de hacerlos tuyos. No te dejes intimidar por esta libertad y aprovéchate de ella.

Y cuando te equivoques o cometes algún error, no te preocupes, porque acabará ocurriendo, más de una vez y más de dos. Todos fallamos de vez en cuando, incluidos tus jugadores, y la única razón por la que tus errores llaman más la atención (o eso creerás tú) es porque en cada partida Director de Juego sólo hay uno, mientras que jugadores hay varios. No temas recular cuando te hayas equivocado y sé consciente de que tienes la comprensión de tus jugadores; de que un simple error no va a estropear una sesión.

CUANDO LAS REGLAS NO BASTAN

Las reglas de *La Puerta de Ishtar* son relativamente abstractas, intentando así cubrir todos los casos y situaciones posibles sin ser excesivamente largas o complejas. Aun así, habrá momentos en los que no estará claro cómo aplicarlas a una situación determinada. Es en esos casos cuando entra en juego con más fuerza tu papel como árbitro. Eres la autoridad última en la mesa, y tienes la potestad de determinar cómo se va a resolver una situación o cómo se va a aplicar una regla. Deberás seguir tu instinto y usar tu sentido común; cualquier decisión que tomes estará bien, no te preocupes. Simplemente toma una determinación lo más rápido que puedas y seguid con la partida.

Invertid el menor tiempo posible en estos temas y jamás discutáis. Es importante recordar que las reglas del juego son un medio, nunca un fin. Ejemplos de situaciones como éstas pueden ser en qué categoría entra un arma determinada, si una profesión es aplicable o no a un conflicto, y cosas así. La mejor opción en estos casos es, en caso de duda, inclinarte a favor de los PJs. Deja que los jugadores se salgan con la suya de vez en cuando, que ya tendrán que enfrentarse a otros problemas más adelante.

LA CAMPAÑA

Como leíste en el primer capítulo, podrás jugar a *La Puerta de Ishtar* tanto partidas independientes como campañas, aunque el juego ha sido creado con este último estilo de juego en mente.

Una campaña está compuesta por una serie de aventuras, que se podrían definir como un conjunto de sesiones con una historia común relativamente autocontenida que, aunque tienen relación con la trama general de la campaña, cuentan con sus propios detalles y tienen un principio y un final claro. Una forma más fácil de entenderlo es imaginar una campaña como una serie de televisión donde las aventuras son cada uno de los episodios que la componen. Algunas aventuras (episodios) estarán más centradas en hacer grandes avances en el tema principal de la campaña, mientras que otras desarrollarán historias complementarias.

El objetivo de esta sección es explicarte cómo construir y mantener una campaña, sin prestar atención a las aventuras que la componen. Más adelante en este mismo capítulo encontrarás otra sección que se ocupa de ellas.

SANDBOX Y ENCARRILAMIENTO

Antes de entrar en detalle acerca de cómo llevar una campaña es necesario que comprendas un par de conceptos. En los juegos de rol ha habido tradicionalmente dos escuelas de pensamiento a la hora de dirigir: el *sandbox* y el encarrilamiento. Son ideas directamente opuestas y podría considerárselas como dos extremos de una línea. Un estilo de juego puede ubicarse directamente en uno de estos extremos o encontrarse en un punto entre ambos, más cercano a uno u a otro.

En el encarrilamiento, la historia que conforma la sesión, aquello que va a suceder durante la partida, está preparada de antemano. El Director de Juego sabe exactamente cómo va a empezar y terminar, así como qué problemas van a encontrarse los PJs durante el camino y la forma en la que pueden ser resueltos. En este estilo de juego el final ya está predeterminado, aunque a veces contempla tanto el éxito como el fracaso. Además, los conflictos que llevarán hasta él están definidos de tal manera que es indispensable jugarlos de una manera determinada y en un orden bastante estricto. Si por cualquier razón los Personajes Jugadores se desvían del camino que el DJ tiene preparado, éste tendría que hacer todo lo posible para volver a encauzarlos por la senda correcta. De ahí

viene el nombre “encarrilamiento”, del hecho de que los jugadores tendrán que llevar a sus personajes por una ruta bien definida y no salirse de ella.

En este estilo de juego el DJ hace el papel de guía, dirigiendo de forma más o menos sutil a los jugadores hacia donde quiere que se dirija la trama.

El *sandbox* es, en cambio, una filosofía completamente distinta. En ella el final de la historia no está normalmente escrito o, si lo está, es a grandes rasgos y contemplando múltiples posibilidades. Además, el camino que seguirán los personajes para alcanzarlo no está decidido de antemano. Los jugadores tienen total libertad para hacer y deshacer a su antojo, decidiendo en cada momento cómo quieren enfocar la sesión y cómo quieren que avance la aventura.

El nombre “*sandbox*” es un término anglosajón que hace referencia a una caja llena de arena, un juguete que sugiere infinitas posibilidades. El objeto del mismo es que quien lo disfrute utilice la arena de su interior para crear aquello que desee. Es un juego en el que el objetivo no está determinado por unas reglas concretas, sino que es el que juega quien decide cuál va a ser cada vez. Este término se ha popularizado mucho recientemente (desde el mundo del videojuego) y por eso no aparece aquí una traducción al castellano.

En este estilo de juego el DJ responde ante las acciones de los jugadores, reaccionando a sus decisiones y dejando libertad a éstos para decidir a dónde quieren dirigir la trama.

Hay muchos argumentos a favor de uno u otro estilo. Algunos jugadores de rol prefieren el encarrilamiento, por su mayor capacidad para



manejar historias con una estructura clara y detalles preparados de antemano. Este método facilita al DJ crear experiencias más deterministas, pudiendo dedicar más recursos a partes de la trama que sabe van a aparecer en cualquiera de los casos. Estos DJs prefieren tener una experiencia preparada al detalle y que controlan profundamente para ofrecérsela a sus jugadores exactamente como la pensaron.

Otros, sin embargo, prefieren el *sandbox* porque valoran la libertad de los jugadores por encima de todo. Piensan que el encarrilamiento no ofrece decisiones reales, y que no tiene especial sentido jugar cuando sabes que todo lo que va a ocurrir ya está predeterminado. Prefieren forjarse su propio destino y que sus decisiones tengan auténtico peso en lo que ocurre. Por su parte, los DJs que prefieren el *sandbox* disfrutan viendo cómo el resto de jugadores le sorprenden y compartiendo gran parte de la creación de la historia con ellos.

Al final la mayoría de los jugadores de rol no suelen acabar adoptando posturas muy extremas con respecto a este tema, practicando sin problemas ambos estilos dependiendo de a qué juego estén jugando o con quién.

La Puerta de Ishtar ha sido diseñado con el estilo de juego de *sandbox* en mente, e incluye unas cuantas mecánicas para hacer que funcione bien dentro del mismo. Esto no quiere decir que sea la única forma en la que puedes jugar, pero sí es cierto que está mejor pensado para ello. El resto de esta sección está dedicado específicamente a las campañas de tipo *sandbox*, aunque también hay algunos consejos que puedas aprovechar si vuestro grupo de juego decide que prefiere el encarrilamiento.

Prepararse para un *sandbox*

Para dirigir correctamente un *sandbox* tendrás que estar preparado para algunas cosas a las que igual no estás acostumbrado, especialmente si tienes mucha experiencia previa con otros estilos. Tendrás que hacer un esfuerzo consciente para “dejarte llevar”, cediendo el control al resto de jugadores y, lo más importante, no temiendo hacerlo.

Lo mejor que puedes hacer es pensar en tus experiencias como jugador de rol con un PJ, no como DJ. Piensa en cómo reaccionas cuando controlas a un personaje y te enfrentas a las situaciones que el Director de Juego te propone. Porque al dirigir un *sandbox* te encontrarás en una situación similar: ya no te limitas a exponer situaciones a los jugadores para que respondan a ellas, sino que ahora tú también deberás responder a las situaciones que ellos provocarán.

En cierto sentido, tu rol se vuelve más parecido al del resto de jugadores. Y al hacerlo ganas algo muy importante: la sorpresa ante el desarrollo de la historia. Al disminuir tu control sobre el entorno aumentan las posibilidades de que te encuentres con algo inesperado. Y eso es algo muy divertido.

Por tanto, una habilidad especialmente importante en este contexto será tu capacidad para la improvisación. Pero, y conviene repetirlo una vez más, esto no es tan difícil como parece sobre el papel. Recuerda que el resto de jugadores están improvisando constantemente, así que tú también puedes hacerlo.

Ni que decir tiene que la improvisación ha de estar fundamentada en ciertas bases; igual que la de los demás jugadores se basa en su PJ y el entorno que perciben, la tuya lo hará apoyándose en la información del mundo y de los PNJs que tienes preparada.

Y si en algún momento los jugadores te pillan tan desprevenido que necesitas un poco más de tiempo para preparar lo que va a suceder a continuación, no temas decírselo. Confíesales que te han sorprendido por completo y que necesitas un pequeño descanso para preparar el resto de la sesión. No se van a molestar, sino más bien todo lo contrario. Probablemente estarán contentos por haber sido tan hábiles como para forzar una situación así, además de por la obvia libertad de la que disfrutaban.

Una partida de rol no es una obra de teatro. Puede pararse en ciertos momentos sin problemas si la situación lo exige.

Hacer el sandbox dramático

Uno de los problemas que suelen presentar los *sandbox* es que los Personajes Jugadores acaban perdiendo importancia e incluso desapareciendo en lo que a la trama y el interés de la historia se refiere. Terminan cumpliendo el papel de secundarios, convirtiéndose el entorno en el verdadero protagonista. La razón de que ocurra esto es que al diseñar un *sandbox* no suele prestarse atención a las motivaciones y objetivos de los PJs, sino que se construye un mundo que cualquier grupo de personajes, sea cual sea su origen, pueda recorrer.

Pero una campaña es mucho más impactante, mucho más dramática, cuando se centra en los problemas, el carácter y las motivaciones de los PJs que participan en ella. Para que esta faceta esté presente en el juego debes convertir a los personajes en el absoluto centro o, en otras palabras, hacer el *sandbox* dramático.

Para facilitar esto *La Puerta de Ishtar* te proporciona dos herramientas que podrás utilizar. La primera es la forma en la que se crean los Personajes Jugadores, haciendo un especial énfasis en su pasado, su naturaleza y la relación que tienen unos con otros. Como DJ deberás estar atento a todo lo que ocurra en este proceso de creación e incorporarlo al diseño de la campaña. Aprovecha cada terrible detalle del pasado o del presente de los PJs, ya sea imaginado o real, para definir el entorno en el que se moverán. Recurre sin dudar a esos familiares perdidos, esas antiguas deudas o ese terrible trauma que tuvieron que sufrir.

Intenta que gran cantidad de los PNJs tengan relación con algo que pueda ser de importancia para los Personajes Jugadores. Intenta que las localizaciones encierren algún misterio, objeto o recurso que los PJs puedan desear o necesitar. Intenta que los conflictos involucren o impliquen la forma de pensar y de ver el mundo que tienen los Personajes Jugadores.

En definitiva, procura que los PJs vivan en el mundo, no ajenos a él. Que no lo recorran como

turistas sino como nativos. La tierra que pisan y las personas con las que hablan deben, para bien o para mal, importarles.

La otra herramienta son los objetivos de los Personajes Jugadores. Esto, que parece algo muy simple, es un recurso sumamente poderoso. Ahí, escrito en letras grandes en cada hoja de personaje, tienes lo que cada PJ va a hacer, tanto a corto como a largo plazo. Puede que los detalles exactos de cómo quiere cumplir con sus objetivos varíen, pero tienes una idea general de por dónde van a ir los tiros. Sabes lo que cada uno quiere conseguir, y armado con este conocimiento puedes construir el mundo en consecuencia. Un mundo en el que los Personajes Jugadores sean el centro, y no meros viajeros.

DISEÑANDO EL MUNDO

Con todo esto en mente ha llegado la hora de diseñar el mundo en el que se desarrollará la campaña. Para ello lo mejor es atacarlo desde dos ángulos: de abajo a arriba y desde el centro hasta los extremos.

De abajo a arriba quiere decir que debes empezar creando los detalles más concretos del entorno para luego ir avanzando hasta los más generalistas. Aquí el sentido de “abajo” se encuentra a nivel personal, de cada individuo de manera independiente, mientras que el de “arriba” se encuentra a nivel de ciudad, nación, región o cualquier lugar u organización de cierto tamaño. Otro ángulo posible sería el inverso, ir desde arriba hasta abajo, comenzar por lo general para acabar por lo más concreto, pero cuando juegues en Kishar, el mundo de *La Puerta de Ishtar*, no tendrás que hacerlo, porque este libro ya contiene esa información. Las características generales de las naciones, los pueblos, los idiomas, la cosmología, la magia y el territorio físico del mundo de Kishar ya están definidos, no necesitas dedicarle más tiempo.

Por otra parte, si lo que quieres hacer es modificar el mundo que te proporciona este libro o crear otro completamente nuevo, tendrás que definir algunos de los detalles de más alto nivel. Incluso aunque luego sigas el enfoque de abajo a arriba.

Pero volviendo a este acercamiento, la razón para hacer las cosas así es que al principio los PJs se van a involucrar con el mundo que les rodea a un nivel muy bajo, relacionándose con PNJs y lugares concretos. Empieza la casa por los cimientos, construyendo una base que pueda utilizarse desde el primer día. Además, otra ventaja de adoptar este enfoque es que siempre puedes expandir hacia arriba como más convenga a la campaña, en vez de estar atado por unos planos que no tienen por qué servirte pasado el tiempo.

Esto tiene cierta relación con el segundo de los acercamientos: desde el centro hasta los extremos. Igual que empiezas definiendo aquellos elementos más cercanos a los PJs a nivel de importancia e influencia, también comenzarás centrándote en la zona más local, haciéndola especialmente detallada. No inviertas mucho tiempo en los territorios más alejados; que sean meros esbozos a los que ya darás cuerpo si hace falta. Siempre va a tener mucha más relevancia el poblado y los kilómetros de tierra que rodean la ubicación actual de los personajes que una lejana montaña o fortaleza.

Además, la tecnología que tienen a su disposición los habitantes del mundo de *La Puerta de Ishtar* no les permite viajar a gran velocidad, por lo que casi siempre tendrás tiempo suficiente de preparar los futuros destinos de los personajes.

Resumiendo, detalla en primer lugar la localización cercana a los personajes, así como aquellos PNJs importantes para ellos, su pasado o la zona en la que se encuentran. Que el resto del mundo y PNJs sean esbozos, un decorado con el que los Personajes Jugadores no van a interactuar hasta que no se acerquen más a él. Y para entonces ya habrás tenido el tiempo y los recursos para añadirles profundidad.

EMPEZAR UNA CAMPAÑA

Afortunadamente, qué zona (y qué PNJs) tendrás que detallar en primer lugar es algo fácil de saber: aquella en la que se encuentren los Personajes Jugadores tras su punto de inflexión. Esta parte debería ser muy fácil, ya que tendrás suficiente material como para que prácticamente te salga sólo. Tienes en tus

manos toda la información que ha surgido a partir del proceso de creación de personajes.

Puede que al leer esto no te parezca tan fácil, pero una vez te pongas a ello verás que sí lo es. Y lo mismo sucede con la forma en la que la campaña continuará tras estas primeras sesiones. Posees materia prima de sobra para construirla, y el resto de jugadores te ayudarán continuamente con sus decisiones.

Pero hay un par de cosas de las que querrás asegurarte antes de empezar. Es difícil que ocurra, pero aun así deberás prestar atención para que el grupo de jugadores sea coherente consigo mismo, además de tener objetivos que sean compatibles entre sí. Esto puede ser tan sencillo como que algunos de ellos compartan el mismo objetivo, aunque se puede controlar de otras maneras. Haciendo que, por ejemplo, el mismo villano esté tras los males de diferentes personajes. Ahora estarán unidos al poseer un enemigo común.

Sólo ten cuidado de que no haya objetivos que se opongan directamente a otros y que el grupo en conjunto sea viable. Si un noble Awilu se mezcla con tres Mushkenu tiene que tener buenas razones para hacerlo, como ser un exiliado o el dueño de todos esos esclavos.

CÓMO LLEVAR UNA CAMPAÑA

Como una campaña no es en realidad más que una serie de aventuras encadenadas una tras otra, la mayoría del trabajo que tendrás que llevar a cabo será en torno a ellas. No obstante, hay una serie de factores importantes cuando se considera una campaña como un todo, y no simplemente como una suma de partes.

Notas de la campaña

Este punto es el más fácil de explicar, pero uno de los más difíciles de llevar a cabo: apúntalo todo. Toma notas de todo lo que está ocurriendo que tenga cierta importancia. Qué PNJs se han encontrado y en qué circunstancias, por qué zonas han viajado y qué aspectos de la trama han descubierto.

Esto es especialmente relevante cuando el mundo está en constante cambio. No puedes permitirte el lujo de olvidar un detalle importante cuando verdaderamente lo necesitas. El método que uses para tomar notas es elección tuya: un ordenador portátil, una libreta o tarjetas de referencia bibliográficas. Cualquiera de ellos sirve.

Respondiendo a las acciones de los PJs

Una de las dudas más habituales al principio es cómo responder a las acciones de los PJs. En el caso del entorno es fácil, el mundo ha de responder mediante las leyes de la física (o la magia) apropiadas. Pero en el caso de los PNJs es distinto.

El truco está en que no tienes que pensar por adelantado lo que va a hacer cada PNJ ante cada circunstancia. Es una tarea enorme y fútil, imposible de abarcar. Por ello, lo que tienes que hacer es definir cómo es cada Personaje No Jugador, su personalidad y motivaciones. Piensa en cómo va a reaccionar únicamente cuando llegue el momento de hacerlo, no antes. Sólo tienes que determinar qué le mueve y, en base a eso, decidir cómo responde a las acciones de los PJs.

Así es como se crea una historia dinámicamente. Tú simplemente defines quién habita dónde y cómo piensa. El resto simplemente consiste en reaccionar de la forma más lógica posible dada la situación.

Además, estos encuentros e interacciones estarán casi siempre centrados en las motivaciones, los ideales y los patrones de comportamiento de los PJs. Lo interesante es que todos estos aspectos están ahí porque son el deseo de los jugadores. En cierto sentido es como si el Personaje Jugador fuera una herramienta a través de la que se pueden explorar, en la mesa de juego, ciertos temas.

Y una parte de lo que hace atractivos a los juegos de rol es la capacidad para hacer esta exploración sin saber cómo van a resolverse a priori las situaciones; descubriendo qué ocurre mediante el juego. La mejor historia es la que surge de forma

natural durante la partida. Puede que no sea tan elaborada o tenga tantas vueltas como una que ya esté hecha de antemano, pero a cambio se siente mucho más propia, más personal.

Por eso los jugadores de rol son tan famosos por sus "batallitas". Este tipo de historias son mucho más difíciles de olvidar.

Decisiones con sentido

Ofrecer a los jugadores capacidad de decisión es crucial. Si no tienen control sobre su destino entonces no hay elección real, y se está abandonando el estilo de juego *sandbox* para entrar en el encarrilamiento. Sin embargo, hay algo que puede ser incluso peor que no ofrecer opciones, y es ofrecer opciones que o no tienen relevancia o para las que no se dispone de información que ayude a elegir entre una u otra.

Un par de ejemplos servirán para que veas ambos problemas.

Supón que un grupo de jugadores tiene que elegir si sus PJs siguen un camino u otro para llegar a su destino. Imagina que una de las opciones implica cruzar un árido desierto, mientras que la otra exige encontrar un paso de montaña a través de una cordillera. Podrías tener la tentación como Director de Juego de pensar en un único resultado para su viaje, marcharan por donde marcharan. Por ejemplo: tanto si optan por el desierto como si eligen las montañas serán asaltados en el camino por una banda de saqueadores. Esta filosofía también podría extrapolarse a otras situaciones: obtendrán la información que desean pregunten a quien pregunten; el cofre que abran será el que contiene el tesoro; el Ensi capturará a los ladrones aunque ellos no le ayuden.

Esto está mal, pues roba a los jugadores de la capacidad de interferir con el mundo y la historia. Les da una ilusión de libertad cuando en realidad no la poseen. Puede que al principio esta técnica funcione, pero si llegan a darse cuenta de que han sido engañados no volverán a confiar en que lo que hacen sirva para algo.

Pero tampoco puedes pedir a los jugadores que tomen decisiones sin tener información necesaria para ello. De hacerlo así podrían recurrir perfectamente al azar en vez de pensar en las consecuencias e implicaciones de los actos de sus personajes. En un ejemplo similar al anterior, supón que los jugadores tienen que elegir entre dos caminos, en uno de los cuales hay numerosos peligros mientras que el otro es un paso seguro.

Si no se ofrece ninguna información sobre estos caminos a los jugadores, si simplemente se presentan como “una ruta” y “otra ruta”, no tienen ninguna capacidad de elección real. Podrán argumentar durante horas que no va a aparecer mágicamente ningún dato que les ayude a tomar una decisión cabal.

Aquí tampoco hay libertad, aunque en este caso la ilusión de la misma sea sustituida por el azar o la suerte. Necesitan más información.

Sin embargo, esto no quiere decir que tengas que regalársela. Es posible que tengan que trabajar para conseguirla, lo que está bien porque hace el juego más interesante. Pero tienes que darles la oportunidad de hacerlo. Preguntar a un lugareño qué senda es más segura, intentar contratar a un explorador o escuchar atentamente las historias de caravanas atacadas son métodos excelentes.

El cambio

Kishar es un mundo que se encuentra al borde del cambio. Se encuentra a punto de verse atrapado en una tormenta que lo cambiará por completo. Pero en qué consistirá exactamente y cómo comenzará es algo que tendréis que descubrir vosotros mismos en la mesa de juego. Porque si algo está claro es que los PJs serán los artífices de este cambio.

El mundo de *La Puerta de Ishtar* ha sido diseñado para ser puesto patas arriba, para que los personajes lo recorran, destruyan parte de lo que hay y creen algo nuevo en su lugar. Se insinúan multitud de posibilidades en los capítulos *Entre los Ríos*, *Dioses y Brujos* y *Más Allá del Imperio*, pero ni

siquiera tenéis por qué recurrir a ninguna de ellas. Podéis inventar otra que os convenza más.

Lo importante es que te des cuenta de que el mundo de juego no es fijo ni inmutable. No hay un canon que no se pueda variar, una “metatrama” general que respetar, o una serie de eventos futuros que vayan a suceder queráis o no. Kishar está para que lo hagáis vuestro.

La Puerta de Ishtar no ha sido abierta aún porque deberán ser los PJs los que la abran. El Imperio de Akkad no ha caído todavía porque deberán ser los PJs los que lo derriben. Los Fenicios siguen envueltos en el misterio porque deberán ser los PJs los que lo desentrañen.

La ambientación debe servir a vosotros, no vosotros a ella.

Aleatoriedad para espolear la creatividad

Crear no es fácil. Tanto antes del juego como durante el mismo. No serán pocas las veces que, como Director de Juego, tendrás que enfrentarte a la temida “hoja en blanco”. Se da en el momento en el que tienes que añadir algún elemento a la campaña, ya se trate de un PNJ, un lugar o un evento, pero no tienes ni idea de por dónde empezar.

En estos casos lo que necesitas es un pequeño impulso. Un contexto que te dé una pista de qué hacer; una primera idea a partir de la cual continuar. Afortunadamente, este pequeño impulso puede obtenerse de forma relativamente fácil: recurriendo a la aleatoriedad, confiando en el azar para que escoja la semilla de la idea que luego tu desarrollarás es una forma excelente de obtener la chispa inicial que necesitas. Y esta aleatoriedad se manifiesta en los juegos de rol mediante tablas en las que se consulta el resultado obtenido en una tirada de dados.

Buscando un poco en internet podrás encontrar tablas de casi cualquier cosa que puedas imaginar, pero las que probablemente te resulten más útiles durante el desarrollo de una campaña son las de encuentros. Como su propio nombre indica,

estas tablas sirven para indicarte con qué (o quién) pueden encontrarse los PJs en un entorno determinado, ya sea un remoto oasis o el barrio noble de una ciudad.

Es importante tener en mente que una tabla de encuentros no es un generador de combates.

Aunque desgraciadamente esta visión está bastante extendida, no es correcta en este caso. Un encuentro no tiene por qué implicar un combate contra un enemigo, sino que, como la propia palabra “encuentro” indica, puede ser un PNJ, una situación, un objeto o un lugar con el que los PJs dan sin buscarlo activamente.

Con cuánta frecuencia debes utilizar estas tablas no es algo que esté escrito en piedra. No depende de la distancia que los personajes hayan viajado o del tiempo que haga que no se encuentran con alguien. Simplemente confía en tu instinto y en el ritmo que le quieras dar a la partida.

Y lo más importante: una vez has obtenido un resultado en la tabla, utiliza tu creatividad, imaginación, la historia previa de la partida y lo que sabes del mundo para interpretar el resultado y convertirlo en algo que tenga sentido. Por ejemplo, imagina que, viajando los PJs por el desierto, decides tirar en una tabla de encuentros

y obtienes el resultado “Caravana abandonada, ningún ser inteligente”. Es tu turno decidir qué hace la caravana ahí, por qué ha sido abandonada y dónde están sus antiguos dueños. ¿Qué ha pasado con ellos?, ¿tiene lo ocurrido alguna relación con un hecho anterior en la trama?

Y si no se te ocurre la forma de llenar todos estos detalles, no te preocupes. Seguro que a los jugadores sí. Escucha sus teorías y quédate con la más apropiada. O la que más te guste. El ser humano tiene una capacidad sorprendente para detectar patrones incluso donde no los hay. Aprovechate de ello.

Además, una de las grandes ventajas de recurrir al azar es que incluso el Director de Juego se sorprende. Puede resultar francamente divertido.

Con respecto a qué tablas usar, puedes crear las tuyas propias, anotando en ellas todo lo que se te ocurra, o tomarlas prestadas de otros juegos o de internet. A continuación tienes unas cuantas para que las utilices en tus partidas o te sirvan de inspiración para tus propias creaciones. Para usarlas tira primero un dado, con un 3 o menos emplea la mitad izquierda de la tabla, con un 4 o más la derecha. Después haz una tirada de tres dados, suma el resultado y consulta la mitad de la tabla que determinaste para ver a qué encuentro corresponde.

Tabla 18: Encuentros en desierto

3D (3-)	ENCUENTRO	3D (4+)	ENCUENTRO
3-4	Viento fétido que causa la enfermedad.	3-4	Un campo de rosas que florecen cada 100 años.
5	Fenicio con una caravana de esclavos.	5	Millones de escorpiones avanzando a la vez.
6	Trampa de arena (como arenas movedizas).	6	Oasis.
7	Un rastro.	7	Espejismo.
8	Signos de una batalla reciente.	8	Restos de campamento Uridimmu abandonado.
9	Tiendas Uridimmu.	9	Asaltadores de caminos Uridimmu.
10	Pozo de agua (útil para reaprovisionarse).	10	Pastores nómadas Uridimmu.
11	Caravana de comerciantes.	11	Tormenta de arena.
12	Buitres volando en círculos.	12	Una manada de chacales.
13	Un combate entre dos grupos de nómadas.	13	Una serpiente escondida en unas piedras.
14	Viajeros poco acostumbrados al desierto.	14	Caravana abandonada, ningún ser inteligente.
15	Un solitario camello.	15	Varios Awilu explorando unas ruinas.
16	Enormes huesos imposibles de identificar.	16	Fenicio con sus guardaespaldas.
17-18	Un brujo acompañado de mujeres Mushkenu.	17-18	Awilu sola ricamente vestida.

Tabla 19: Encuentros en ciudad

3D (3-) ENCUENTRO

3-4	El Ensi subido en un palanquín.
5	Miles de ratas.
6	Incendio.
7	Dos Wardu peleándose.
8	Sacerdotes sacrificando una res.
9	Subasta de esclavos.
10	Mushkenu cargado hasta los topes.
11	Mendigo ciego o con otra tara.
12	Artesano trabajando.
13	Dos niños Awilu apaleando a un esclavo.
14	Kadishtu ofreciendo sus servicios.
15	Orgía que ha ido demasiado lejos.
16	Ladrones entrando en una mansión.
17-18	Un brujo en medio de un ritual.

3D (4+) ENCUENTRO

3-4	Experimento alquímico fugado.
5	Exorcista trabajando.
6	Barco hundiéndose en el puerto.
7	Enfermos pudriéndose en una esquina.
8	Mushkenu que se esconde y mira alrededor.
9	Guardias de la ciudad.
10	Mercaderes ofreciendo sus productos.
11	Awilu dando golpes a su esclavo.
12	Mushkenu peleándose por un poco de comida.
13	Combate de gladiadores.
14	Larga cola en un pozo de agua.
15	General del ejército con su comitiva.
16	Sacerdotes invocando un demonio.
17-18	Un Etemmu.

Tabla 20: Encuentros en marisma

3D (3-) ENCUENTRO

3-4	Apkallu que intenta no ser visto.
5	Nigromante de Elam y sus siervos.
6	Claro con burdas esculturas en madera.
7	Sapos que croan con fuerza.
8	Multitud de hongos.
9	Grupo de Mushkenu talando árboles.
10	Un cocodrilo.
11	Arenas movedizas.
12	Hoguera aún encendida.
13	Rastro de sangre que se interna en la espesura.
14	Bandido enterrando un cadáver.
15	Sonido de cascabeles.
16	Noble Awilu claramente borracho.
17-18	Hermoso árbol cubierto de apetecibles frutos.

3D (4+) ENCUENTRO

3-4	Un cazarrecompensas.
5	Amenazador árbol que parece moverse.
6	Viajero perdido.
7	Un grupo de Umamu arrastrando un Awilu.
8	Un burbujeo en el agua.
9	Nido de serpientes.
10	Niebla espesa.
11	Una barca de comerciantes.
12	Res muerta y cubierta de moscas.
13	Brujo recogiendo componentes.
14	Una espesa red de telas de araña.
15	Extrañas luces pálidas.
16	Un grito aterrador.
17-18	Solitario Wardu con una Awilu amordazada.

Tabla 21: Encuentros en montaña

3D (3-) ENCUENTRO

3-4	Incursores Hititas.
5	Cadáver congelado.
6	Acceso a un valle secreto.
7	Poblado Cimmerio habitado.
8	Cazadores de esclavos en busca de presas.
9	Tormenta de nieve.
10	Intensa lluvia.
11	Manada de lobos.
12	Espeso bosque.
13	Desprendimiento de rocas.
14	Agitado torrente de montaña.
15	Fugitivo escalando una pared de roca.
16	Tigre dientes de sable.
17-18	Grupo de Middu viajando.

3D (4+) ENCUENTRO

3-4	Nido de Imdugud.
5	Puesto avanzado de los ejércitos de Sargón.
6	Ermitaño.
7	Poblado Cimmerio arrasado.
8	Refugio de ladrones.
9	Viento capaz de derribar un hombre.
10	Partida de caza Cimmeria.
11	Partida de guerra Cimmeria.
12	Entrada a una cueva.
13	Una osa y sus oseznos.
14	Antiguo círculo de piedras.
15	Glaciar.
16	Estrella de hierro caída del cielo.
17-18	Varios Aqrabuamelu montando guardia.

Llevando la cuenta del tiempo

Para hacer que una campaña se sienta viva es necesario llevar una cuenta del tiempo que ha pasado. El mundo no puede permanecer inmóvil, sino que tiene que ser dinámico; evolucionando y reaccionando ante las acciones de los PJs.

En el capítulo *Dioses y Brujos* aparecían las unidades de tiempo que se emplean en el Imperio de Akkad, pero no tienes por qué dedicarles demasiado esfuerzo. Una conversión rápida es que cada *danna* equivale a dos de nuestras horas, y cada *ush*, a cuatro de nuestros minutos. Tampoco es necesario que tengas en cuenta la diferente duración de un *danna* en diferentes estaciones. De hecho, si así lo prefieres puedes ignorar por completo el paso del tiempo a este nivel de detalle, ya que no será especialmente importante para la campaña, y simplemente emplearlo para dar algo de color en algunos momentos.

Sin embargo, el tiempo a nivel de días y meses sí es relevante. Como DJ tendrás que llevar un calendario en el que anotes la fecha actual (dentro del mundo de juego) y, lo que es más importante, cuándo han sucedido o van a suceder eventos importantes. Además también te servirá para calcular cosas como la fecha en la que los PJs alcanzarán su destino tras un viaje.

En lo que respecta a los eventos, los hay de dos tipos: fijos y variables. Los primeros se caracterizan por suceder en una fecha concreta (absoluta o relativa) decidida de antemano por el Director de Juego. Además, muchas veces se producirán intervengan o no lo jugadores, estando fuera de su poder evitarlos. Por otra parte, si son conscientes de que van a ocurrir siempre pueden prepararse para ellos. Esta categoría incluye cosas como conjunciones astronómicas o la llegada de un viajero.

Además, estos eventos también pueden definirse como disparadores. En este caso no representan un suceso concreto, sino el detonante del mismo: un “si ocurre algo” o un “a menos que ocurra algo”. Y este algo normalmente será obra de los PJs (aunque no es imprescindible que sea así).

Ejemplos son el robo de un objeto si los jugadores perdonaron la vida al ladrón, o la consecución de un ritual si consiguieron proporcionar al brujo el ingrediente que necesitaba.

Como complemento a éstos se encuentran los eventos variables, que son aquellos que no sólo tienen su origen en los personajes, sino que además el momento en el que ocurren depende de sus acciones. Pueden consistir en cosas tan dispares como la intercepción de un mensaje, la invocación de un demonio o el convencer a un líder bárbaro de que acabe con sus invasiones.

A veces es difícil decidir qué acciones de los PJs pueden considerarse que han desencadenado un evento y cuáles no. Simplemente confía en tu instinto. Y si algo que hicieron en el pasado cobra especial importancia más adelante siempre puedes añadirlo al calendario a posteriori. Porque estás apuntando todo aquello que hacen los PJs, ¿verdad?

Cambios en los personajes

Durante el desarrollo de la campaña los PJs cambiarán muchas veces. Una forma en la que se manifiesta este cambio es a través del aumento de sus capacidades gracias al gasto de los PE obtenidos durante el juego, pero no es ni de lejos la más importante.

Los Personajes Jugadores se harán más poderosos a base de ganar puntos en características, profesiones y habilidades de combate, pero



también crecerán de otras maneras. Su personalidad se irá desarrollando, conocerán cada vez más al mundo que les rodea y aquellos que lo habitan, y se acercarán paso a paso a sus metas.

Durante sus aventuras el concepto de cada personaje se irá definiendo cada vez más: cumplirán uno tras otro sus objetivos a corto plazo y empezarán a tener más claro cómo atacar el objetivo a largo plazo. Es más, puede que quieran cambiarlo. La imagen del PJ se afianzará mejor en las cabezas de los jugadores, incluyéndote a ti.

Esto implica cambios. Es posible que ese rasgo de carácter que se eligió al principio en realidad no fuera tan apropiado, o que un evento trágico en la vida del personaje le haga dejar de creer en su lema. Si una situación como éstas ocurre, no sólo deberás permitir a un jugador hacer un cambio así en su PJ, sino que habrás de alentarle. Hablad entre vosotros sobre los personajes, pensad en cómo puede representarse mejor su verdadero carácter y, si es necesario, cambiad partes de los mismos.

Aunque debe hacerse con moderación. Está bien que un personaje evolucione y cambien sus objetivos, su lema o sus rasgos de carácter, mientras no ocurra una sesión sí y a la siguiente también.

Deja que los jugadores modifiquen estos aspectos de sus PJs, a pesar de que no haya ninguna regla explícita que lo indique, pero con moderación. Si no acabarían transformándose en lunáticos que cambian de personalidad de un día para otro.

Por cierto, este tipo de cambios (normalmente a peor) suelen ser habituales en los personajes que recurren con frecuencia a la brujería o experimentan sus efectos.

EL ANSIADO FINAL

Llega un momento en el que toda campaña alcanza su final. Éste puede producirse de dos maneras muy distintas: durante el juego, o porque la campaña es abandonada por los jugadores. Son formas muy distintas de acabar con una campaña, pero la única deseable es la primera de las dos.

Si en algún momento sientes que la campaña empieza a correr peligro de morir por abandono, no pierdas ni un segundo más; comienza a dirigirla hacia su final, pero dentro del juego. Plantea situaciones que puedan llevar a los PJs a cumplir con sus objetivos a largo plazo y alcanzar ese destino que se merecían desde el principio. Aún tardaréis un poco en llegar al capítulo final, así que mejor empezar cuanto antes.

Pero esto no quiere decir que tengas que decidir el final de antemano. En ese caso estarías manipulando a los jugadores. Además te perderías la gracia de descubrir por ti mismo cómo acaba esa épica historia que lleváis jugando desde hace meses, puede que incluso años.

Lo que debes hacer es abrir las puertas a tramas e historias que estén directamente relacionadas con la consecución de los objetivos a largo plazo. Si un personaje tiene como meta final el derrocar a un poderoso gobernante, dispón una situación tal que le permita contratar asesinos o planear un golpe de estado. Como DJ no sabes la forma en que va a acabar la historia, si el PJ va a conseguir o no sus metas y, de hacerlo, cómo lo va a lograr (asesinato, victoria militar, puesta en el poder de un títere, coronación del propio personaje).

No pienses en cómo debe terminar todo antes de empezar a jugar. Descúbrelo durante el juego.

Un problema con el que te puedes encontrar es que los PJs del grupo tengan objetivos a largo plazo especialmente dispares. Si ocurre algo así puedes intentar uno de las siguientes soluciones:

- Intentar relacionar los objetivos para que coincidan, recurriendo al mismo villano o haciendo que las situaciones que llevan a cumplir varios objetivos se superpongan espacial o temporalmente.
- Resolver los objetivos uno tras otro, como una serie de epílogos distintos pero encadenados.

Aunque lo más probable es que no tengas ningún problema. Al fin y al cabo lleváis muchas sesiones jugando con esos personajes en esa campaña, por lo que el final surgirá de una forma más natural de lo que en un principio podría parecer.

OTRAS HERRAMIENTAS

Llevar adelante una campaña, especialmente cuando ésta ya tiene un tiempo, presenta un desafío logístico considerable. Hay que manejar mucha información y además hacerlo de forma ágil. Por eso es necesario que recurras a toda la ayuda que puedas encontrar, especialmente en forma de herramientas que te hagan la vida más fácil.

Herramientas que te servirán tanto para acceder a la información de la campaña que ya existe como para poder crear más de forma rápida. Cada Director de Juego tiene su propio método y sus preferencias personales, que pueden ser completamente distintas a las de los demás. Deberás desarrollar uno propio, e irlo perfeccionando con el paso del tiempo. Conforme lo uses te encontrarás cada vez más cómodo y acabarás descubriendo que puedes manejar una cantidad de datos bastante grande sin muchos problemas.

Lo primero que tendrás que hacer es determinar qué información necesitas almacenar, y una vez hecho esto podrás pensar en cómo hacerlo. Cosas como nombres de PNJs y su papel en la trama, lugares que han visitado los PJs, eventos pasados o futuros, etc. Todos estos datos puedes almacenarlos en una hoja de cálculo o archivo de texto en un ordenador, un bloc de notas, pequeñas fichas en un archivador o incluso como grabaciones de audio. O en una servilleta.

Elijas la forma que elijas de representar esta información, hay una serie de herramientas bastante universales, que casi todos los DJ usan o al menos conocen.

Para ubicar lugares, tanto aquellos ya visitados como potenciales puntos de interés, es habitual emplear mapas, por muy vagos que puedan ser. Los mapas pueden variar mucho en la cantidad de detalle que ofrecen, e incluso no estar a escala. No hay nada de malo en esto, ya que normalmente no estarán para hacer bonito o servir de representación geográfica estricta (a menos que quieras dárselos a los jugadores), sino para almacenar información relevante.

También has leído ya sobre los calendarios, útiles para llevar la cuenta del paso del tiempo y los sucesos

que han sucedido o han de suceder. Un calendario puede hacer referencia a una “hoja maestra”, en la que esté escrita a grandes rasgos la trama general de la campaña y vayas actualizando cuando se vea modificada. Esta hoja maestra también podría hacer referencia a pequeños historiales de PNJs anotados en sus márgenes o en un lugar a parte, acompañados de sus estadísticas de juego.

Para ayudarte a generar situaciones y eventos nuevos puedes recurrir a una “biblioteca” de tablas aleatorias y tenerla siempre cerca. Un ejemplo de las mismas son las tablas de encuentros que ya has visto, o las de rumores, sobre las que aprenderás en la siguiente sección.

Con el paso del tiempo acabarás manejando con fluidez y maestría un pequeño caos de información, que contendrá todos los datos necesarios para jugar vuestra campaña, así como los recuerdos de muchas tardes de diversión. Este tesoro, porque no se le puede llamar de otra forma, es un auténtico diario que cuenta lo que los personajes han vivido.

Aunque también hay jugadores que llevan sus propios diarios de campaña (al final de este libro hay una hoja pensada para tal efecto). E incluso hay quien, una vez concluida una campaña, se atreve a novelizarla o al menos pasarla a limpio para que sus compañeros puedan leerla y recordar los momentos vividos. O, por qué no, colgarla en internet.

AVENTURAS

Toda campaña está compuesta por una serie de aventuras, que se suceden una tras otra. Cómo crear aventuras es algo muy personal, y puede ser difícil encontrar a dos Directores de Juego que lo hagan de la misma manera. Sin embargo, aunque los detalles varíen de una persona a otra, aquí encontrarás una estructura general del proceso de creación de aventuras a partir de la cual puedes empezar. Prueba a construir tus primeras aventuras usándola y, una vez estés más familiarizado con el proceso, quita aquello que no te sirva y añade lo que eches en falta.

LA SEMILLA INKIAL

Toda aventura surge a partir de una semilla inicial, una idea que es desarrollada hasta convertirse en una aventura hecha y derecha. Esta semilla puede venir de cualquier parte; originarse dentro del juego, durante una de las sesiones, o fuera, a partir de algo que leas o veas. Quizá incluso de algo que te haya ocurrido en tu vida diaria.

A veces son las ideas más sencillas las que acaban convirtiéndose en las mejores, y los conceptos que en un principio podrían parecer más alejados de un mundo fantástico terminan ajustándose como un guante. Sin ir más lejos, la aventura de ejemplo incluida en el capítulo *Esclavos de sus Deseos* se basa en una idea muy sencilla: la enorme diferencia que puede haber en cómo percibimos las cosas los hombres y las mujeres. Es cierto que luego algunas partes de la aventura siguieron otros derroteros, pero su génesis se halla en un pensamiento tan sencillo como ése.

Como nunca sabes en qué momento puedes recibir la visita de las musas, es una buena idea llevar encima una pequeña libreta en la que apuntar ese tipo de cosas. Aunque también vale un teléfono móvil si te va más lo tecnológico que lo clásico.

Otra fuente de semillas es este mismo libro. Repartidas a lo largo de los capítulos de ambientación (desde *Entre los Ríos* hasta *Más Allá del Imperio*) hay numerosas ideas esperando ser explotadas.

También puedes recurrir a las notas que has ido tomando durante la campaña. Presta especial atención a aquello en lo que el resto de jugadores están interesados, que siempre puede servir para empezar una nueva aventura.

Por lo general, te costará más preparar aventuras al principio de una campaña, cuando ésta aún no ha cogido su ritmo, que más adelante. Aunque la primera de todas es una excepción a esta norma, ya que enlaza con el punto de inflexión. Pero no te preocupes, conforme pase el tiempo te será cada vez más fácil, ya que estará mucho más claro el tipo de aventura que se espera.

CONSEJOS GENERALES

Antes de ponerte a preparar una aventura, hay una serie de aspectos que te vendrá bien tener en cuenta; consejos muy sencillos de poner en práctica pero que te ayudarán a crear una buena aventura.

«El futuro no está escrito»

El primero y más importante de ellos es el siguiente: no planees el final de antemano. No prives a los jugadores de su libertad para decidir su destino ni a ti del placer de ver desarrollarse un final que no esperabas. Es un concepto que se repite mucho en estas páginas, pero porque es importante.

Lo que sí puedes (e incluso deberías) hacer, es pensar en los posibles finales. Aunque los demás jugadores te acabarán sorprendiendo igual, al menos estarás algo mejor preparado. Y, de hecho, deberás considerar siempre qué ocurre si los PJs no se involucran. Tu deber como DJ es saber cómo se van a desarrollar los acontecimientos si los personajes no intentan frustrar los planes del villano.

Tampoco prepares una serie fija de sucesos desde el principio hasta el final. Sería un esfuerzo fútil, ya que el resto de jugadores van a hacer todo lo que esté en su mano (consciente o inconscientemente) para salirse de ese camino que con tanto cuidado has definido. Si tu aventura se sostiene sobre estos andamios acabará derrumbada; sus pilares tienen que ser otros. Esto no quiere decir que no puedas pensar en determinados eventos de antemano, sino que no debes definir un camino concreto desde el principio hasta el final.

Aunque en el mundo de Kishar exista el destino, sus caminos son enrevesados, y los PJs son el tipo de personas que acaban forjando el suyo propio.

Moralidad y consecuencias

Una forma de hacer que los personajes —y por extensión los jugadores que los controlan— se involucren en una aventura, consiste en

presentarles situaciones que afecten directamente a su posición moral.

Plantéales decisiones cuyas consecuencias sean importantes, que les obliguen a elegir entre dos males y muestren que en el mundo (o al menos en Kishar) no hay blancos ni negros, sino una multitud de grises. Utiliza el lema, los objetivos y los rasgos de carácter de los personajes para generar situaciones complicadas, poniéndoles entre la espada y la pared. Oblígalos a traicionar su lema para cumplir con un objetivo, o elegir entre lo que les reportará más beneficio y lo que en el fondo creen que deben hacer.

Para hacer esto tendrás que conocer no sólo las fichas de los PJs, sino también su comportamiento a lo largo de las sesiones previas y a los jugadores que los controlan. Recurre a situaciones dramáticas siempre que puedas, como si de un auténtico culebrón se tratara. Y si no puedes recurrir a aspectos morales, utiliza un familiar perdido o haz una terrible revelación que ponga patas arriba la visión de un personaje sobre el mundo.

Las vidas de los PJs no pueden ser aburridas, han de saltar de sorpresa en sorpresa. Las decisiones que toman, incluso aquellas en apariencia más sencillas, han de tener importantes consecuencias. Con el paso del tiempo los personajes acumularán todo un historial a sus espaldas, así que aprovéchate de él.

Quizá esa mujer de la que se ha enamorado perdidamente un personaje descubra que su actual amante asesinó a su difunto esposo. O puede que un oráculo revele a los PJs que ese frágil niño que tienen en brazos se convertirá en un brujo y un tirano. A lo mejor el valiente héroe descubre que sus hazañas no han hecho sino afianzar el poder de un terrible demonio, que además resulta ser su padre...

Las posibilidades son infinitas.

Originalidad

Algo muy importante a la hora de desarrollar aventuras, ya sea buscando la semilla inicial o detallando la aventura en más detalle, es que no

tienes que ser original. Así como normalmente nos aburre volver a ver o leer una historia parecida a otra que ya conocemos, no ocurre lo mismo en los juegos de rol. Como los jugadores participan en la historia en vez de simplemente atender pasivos a lo que sucede, la perspectiva cambia por completo.

No intentes crear la trama más original que ha existido ni los planes más complejos y sorprendentes jamás vistos. No es necesario. Toma cuanto quieras de tus fuentes de inspiración y no te preocupes. Un Director de Juego tiene que ser muchas cosas, pero original no es una de ellas. Al fin y al cabo los jugadores quieren vivir historias **como** las que han leído o visto, no algo completamente distinto.

PASOS PARA CREAR UNA AVENTURA

Crear una aventura, una vez se ha encontrado una semilla inicial y se ha pensado sobre ella un poco, es un proceso bastante automático. Aunque, eso es innegable, lleva cierto trabajo. Tanto más cuanto más detalle quieras añadir o más preparado quieras estar.

Para construir una aventura puedes seguir los siguientes pasos:

- Definir la **situación inicial**.
- Enumerar y detallar a los **actores**.
- Incorporar los **intereses y objetivos de los PJs**.
- Desarrollar un conjunto de **escenas**.
- Crear una tabla **resumen de elementos**.
- Preparar varios **rumores**.
- Describir **otros recursos** que sean necesarios.

Tienes un ejemplo de cómo se han llevado a cabo estos pasos (excepto el tercero, incorporar los intereses y objetivos de los PJs) en una aventura real en el capítulo *Esclavos de sus Deseos*, en el que aparece descrito el módulo del mismo nombre.

Situación inicial

El primer paso consiste en tener clara la situación inicial antes de que los PJs entren en escena. Qué ha ocurrido hasta el momento

actual y por qué está a punto de dar comienzo una aventura. Aquí se incluyen tanto una descripción general del entorno y la situación política (si la hubiera), como los hechos que puedan haber sucedido anteriormente y sean relevantes para la aventura.

Cuánto detalle dediques a esta situación inicial dependerá del tiempo que tengas y para quién esté destinada la aventura. Si solamente tú vas a utilizarla (como seguramente será en la mayoría de los casos) unas pocas frases bastarán, mientras que si la estás escribiendo para que la juegue otro DJ entonces tendrás que describir todo de forma más ordenada y extensa.

Los elementos descritos en una situación inicial varían mucho entre diferentes tipos de aventuras, pero hay algo que siempre debe aparecer en cualquiera de ellas: dónde entran los PJs. Una detallada y compleja trama política no sirve de nada si no hay ninguna forma en que los Personajes Jugadores se involucren en dicha lucha de poder. Al preparar esta parte puedes, si quieres sentirte más seguro, incluir diferentes formas en las que los PJs acaben formando parte de la aventura.

Actores

Una vez definida la situación inicial tendrás que concretar quiénes son los actores: aquellos PNJs que tienen una importancia fundamental en la aventura, y por consiguiente estarán definidos con bastante detalle. Apunta sus nombres, sus estadísticas de juego, sus motivaciones y cualquier rasgo distintivo que puedan tener.

Los PNJs son una de las partes más importantes de cualquier aventura, por lo que este libro dedica un capítulo entero a tratarlos. Cómo crearlos y manejarlos es algo que encontrarás en *Los Males del Hombre*, el siguiente capítulo.

Incorporar los intereses de los PJs

Ya tienes el esqueleto básico de una aventura creado, con la situación inicial y los actores en su sitio. Ahora ha llegado el momento de que introduzcas

en ella el que probablemente sea el punto crucial de la misma: los intereses y objetivos de los PJs.

Estos intereses y la forma en la que entran los PJs en la aventura (descrita en la situación inicial) son cosas distintas. La forma de entrada simplemente indica cómo los Personajes Jugadores se ven involucrados en los hechos, mientras que los intereses son aquello que hace que, una vez en la aventura, los PJs sigan interesados en ella en vez de abandonarla.

Estos intereses les transforman de poco más que espectadores a auténticos protagonistas. Para crearlos bázate en los objetivos y el pasado de los PJs, e introduce elementos sacados de dichas fuentes en la aventura. Un personaje no se adentrará en el desierto para rescatar a un simple viajero perdido, pero si ese viajero resulta ser el último hombre vivo que conoce el paradero de su hermana, que ha sido secuestrada, la cosa cambia.

Intenta introducir dos intereses de cada PJ en cada aventura, o tres si te sientes inspirado. Cuanto más avance la campaña menos necesidad tendrás de hacer esto, y puede que llegue un momento en el que baste con uno.

Desarrollo

El siguiente paso es pensar en cómo se va a desarrollar la aventura. Como ya pudiste leer un poco antes, desarrollar una trama fija es poco menos que imposible, pero aun así hay algo que sí puedes hacer: definir un conjunto de escenas que puedan darse durante el juego.

Para ello piensa en:

- Cómo empezará la aventura.
- Cómo se involucrarán los PJs en varios aspectos de la misma.
- Cómo afectarán las acciones de los PNJs a los PJs.
- De qué formas puede acabar la aventura.

Usando como referencia estos cuatro puntos piensa en una serie de eventos concretos que pueden darse, así como la probabilidad de que finalmente ocurran. Aquí lo que estás intentando

es definir de forma concisa y ordenada una serie de situaciones en las que es probable que los PJs se encuentren.

Lo que caracteriza por encima de todo a estas escenas es que no tendrán su origen en los PJs. Eso es lo que te permite prepararlas de antemano. Se deberán casi siempre a acciones de los PNJs, incluso aunque éstas a su vez tengan su origen en la presencia de los Personajes Jugadores.

No todas las escenas que prepares tienen que aparecer en la aventura y, de hecho, muchas acabarán no haciéndolo. Por esta razón, y para facilitar su uso durante el juego, deberás clasificar las escenas que hayas creado en dos grupos: obligatorias y opcionales. Las primeras ocurrirán siempre, hagan lo que hagan los PJs e independientemente de cómo se desarrolle la aventura. Las opcionales, como su propio nombre indica, podrán darse o no.

Además, y aunque no puedas establecer un orden fijo entre todas las escenas que has preparado, sí que habrá una serie de requisitos temporales que tendrán que cumplirse. Por ejemplo, es imposible que una escena de un

rescate ocurra antes que la del secuestro de la persona a rescatar.

Un detalle importante a la hora de crear escenas, aunque al principio cueste darse cuenta de él, es que sólo tienes que pensar en cómo una escena ha de empezar, no cómo ha de terminar. No hace daño que pienses en posibles salidas a la misma, pero si no se te ocurren no te preocupes demasiado. Serán los jugadores los que encuentren la manera de sacar a sus personajes de la situación, y además de formas en las que jamás habrías pensado.

No te preocupes por qué deberían hacer los PJs en una escena, descúbrelo durante el juego.

Una vez tengas un número que consideres adecuado de escenas, ponlas en orden creando una pequeña tabla. Escribe en la primera columna el nombre de cada escena (por lo que tendrás tantas filas como escenas), y apunta a continuación si es obligatoria o no, qué PNJs participan en ella, y de qué otras escenas depende. Puede parecer un trabajo innecesario, pero es útil para sistematizar e igual acaba salvándote de una situación complicada durante el juego. Aquí tienes una plantilla que puedes seguir:

Tabla 22: Resumen de escenas

NOMBRE	¿OBLIGATORIA?	PNJs PARTICIPANTES	PREREQUISITOS
Escena 1	Sí	PNJ 1	-
Escena 2	No	-	Escena 1
Escena 3	Sí	PNJ 2, PNJ 3	-
Escena 4	No	PNJ 2	Escena 1, Escena 3
...

Resumen de elementos

Con todo esto ya tienes la aventura casi terminada y lista para jugar. Sólo te faltan un par de detalles.

Uno de ellos es la creación de una tabla resumen de elementos, una ayuda muy práctica durante el juego. El objetivo de esta tabla es indicar la relación entre los elementos principales de la aventura. La mayoría de estos elementos corresponderán con los actores, los PNJs principales, pero también pueden incluir

objetos de poder, conjuros, localizaciones, organizaciones o cualquier cosa que se te ocurra y pueda ser de importancia para la aventura.

Para confeccionar esta tabla, pon en la primera celda de cada columna el nombre de uno de los PNJs principales, y en la primera de cada fila el nombre de cada elemento importante (tanto PNJs como organizaciones, lugares u objetos inanimados). Por último, en la celda en la que se cruza un PNJ con otro elemento anota lo que opina el PNJ y qué planea hacer.

Tabla 23: Resumen de escenas

	PNJ 1	PNJ 2	PNJ 3	PNJ 4
Objeto 1	PNJ 1 codicia Objeto 1	PNJ 2 posee Objeto 1	-	PNJ 4 sabe algo sobre Objeto 1
Lugar 1	-	PNJ 2 vive en Lugar 1	PNJ 3 viaja a Lugar 1	-
Organización 1	PNJ 1 pertenece a Organización 1	-	PNJ 3 odia a Organización 1	PNJ 4 es el líder de Organización 1
PNJ 1	-	PNJ 2 teme a PNJ 1	PNJ 3 es hermano de PNJ 1	PNJ 4 ama en secreto a PNJ 1
PNJ 2	PNJ 1 desprecia a PNJ 2	-	-	PNJ 4 quiere matar a PNJ 2
...

No es necesario que apuntes absolutamente todo lo que aparece en la aventura en esta tabla, sólo aquello que consideres más relevante. Piensa que es una ayuda para dirigir, así que la información que contenga debe ser la que más útil te resulte a ti como DJ.

Sobre estas líneas tienes una plantilla de ejemplo (Tabla 23) de cómo podría ser esta tabla.

Rumores

Con esta tabla ya tendrás una imagen general muy completa de la aventura y las relaciones entre las distintas partes. Ahora aprovecharás este conocimiento para crear una serie de rumores que entregar a los jugadores. Los rumores representan lo que sus personajes han oído del lugar en el que se ubica la aventura y los habitantes de dicho emplazamiento.

Los rumores pueden ir desde secretos de estado hasta conocimientos de cultura general que casi cualquiera sabría, y pueden ser verdaderos o falsos. Estos rumores son una herramienta muy importante, que te permitirá involucrar a los jugadores aún más en la aventura y hacer que diversifiquen sus intereses.

Pueden derivar por sí mismos en aventuras completas e incluso acabar convertidos en el objetivo de algún personaje. Puedes crear estos rumores específicamente para cada PJ, pero probablemente sea mucho más divertido confiar

en el azar y crear una tabla de rumores en la que tirarás por cada Personaje Jugador. Una o varias veces, según prefieras. Además, este modo de dar rumores a los jugadores te permitirá incluir algunos falsos, e incluso que se contradigan entre sí.

Entrégaselos escritos en un papel a cada jugador, de tal forma que el resto no lo vea, y pídele que lo guarde en secreto. Es muy divertido ver cómo responden los diferentes PJs a la aventura en función de los rumores que haya recibido cada jugador.

Y, si quieres, puedes crear también rumores para zonas más amplias y no limitarte al alcance de una aventura. Este tipo de herramienta se integra además muy bien con una campaña.

En el capítulo *Esclavos de sus Deseos* tienes un ejemplo de tabla de rumores y las instrucciones para usarla, así como cuántos rumores entregar a cada jugador.

Otros recursos

Ya sólo queda el paso final: detallar aquellos elementos que aparezcan durante la aventura y precisen de una especial atención. Si objetos de poder o conjuros forman parte de ella deberás describirlos a nivel de mecánicas de juego. Y lo mismo se puede decir de cualquier PNJ que, sin tratarse de un actor, precise de un perfil nuevo.

Por otra parte, si los Personajes Jugadores reciben una carta o mensaje tendrás que dejarlo escrito de antemano. En la medida de tus posibilidades, claro está, no puedes predecirlo todo.

Una cosa más que puedes hacer y que le dará mucho color a la aventura es recurrir a objetos físicos en el mundo real para representar objetos que los PJs se encuentren durante el juego. Si un personaje se hace con la estatuilla de un dios puedes intentar agenciarte con algún objeto parecido en una tienda. O si encuentra una piedra mágica podrías buscar una piedra llamativa, pintarle algún símbolo arcano y dársela al jugador pertinente.

En este aspecto puedes ser muy creativo, y hay quien pone tanto esfuerzo en estos pequeños objetos que llegan a ser auténticas obras de arte: desde tablas de arcilla hasta prendas de ropa. Depende del tiempo que tengas y hasta dónde quieras llegar.

USAR AVENTURAS DE TERCEROS

Una alternativa a crear tus propias aventuras es utilizar otras desarrolladas por terceros. Si lo

haces puedes optar por uno de los dos siguientes enfoques:

- Usar la aventura tal cual está escrita, con mínimas variaciones.
- Adaptar la aventura todo lo posible a vuestra propia campaña.

Ambas opciones son válidas, y cada una tiene sus ventajas y sus inconvenientes.

Usar una aventura modificándola lo menos posible puede servir para desarrollar tu habilidad como DJ, y hacerte prestar atención a aspectos de la creación y dirección de aventuras que de otra manera no habrías considerado.

Sin embargo, hay quien prefiere tomar una aventura y adaptarla. La explicación es sencilla: se trata de DJs con poco tiempo en sus manos que recurren a aventuras ya preparadas que les ahorren todo el esfuerzo posible. Estos Directores de Juego quieren poder tener una campaña verdaderamente suya, pero desgraciadamente no pueden permitirse hacer todo el trabajo ellos. Tú decides.



Resumen del capítulo

- Ser Director de Juego (DJ) conlleva responsabilidades adicionales, pero es un trabajo enormemente satisfactorio.
- Un DJ es anfitrión, árbitro y jugador, pero no es autor, oponente ni esclavo.
- El entorno físico en el que se desarrolla la partida y quiénes participan en ella tienen una influencia muy grande.
- Cuando creéis los PJs tendrás que escuchar, mediar y sugerir ideas.
- Los temas de *La Puerta de Ishtar* son héroes apasionados, aventura sin fin, exotismo, brujería aterradora, barbarie contra civilización y esclavitud.
- El DJ jamás deberá falsear el resultado de una tirada.
- Los PJs son el centro del juego.
- La improvisación es una de las armas más importantes de un DJ. No debe anticiparse a las decisiones del resto de jugadores, sino reaccionar a ellas.
- Si el DJ no se divierte, nadie más lo hará.
- Los conflictos han de ser relevantes para la historia y para el PJ.
- Los rasgos de carácter son cruciales para el juego, el jugador que los utilice todo lo posible tendrá una gran ventaja.
- Fallar es divertido.
- La importancia de un combate determina si se resuelve como una escaramuza o una contienda.
- Un combate en el que no se narra es aburrido, el DJ debe animar a los jugadores a hacerlo.
- Los PJs no sólo ganan PEs, también cambian y crecen en otros aspectos.
- Hay dos estilos de juego: el *sandbox* y el encarrilamiento. *La Puerta de Ishtar* es un juego diseñado para el primero.
- El entorno en el que se desarrolla una campaña ha de diseñarse de abajo a arriba y desde el centro hasta los extremos.
- Durante una campaña el DJ deberá tomar notas constantemente.
- La aleatoriedad puede servir para alimentar la creatividad.
- El final de una campaña no debe estar nunca decidido de antemano.
- La idea inicial para una aventura puede venir de cualquier parte.
- No es necesario que una aventura sea original para que sea divertida.
- Las buenas aventuras están llenas de conflictos morales, momentos dramáticos y decisiones difíciles.
- Para crear una aventura el DJ tendrá que definir la situación inicial, los actores, los intereses de los PJs, y las escenas.
- También ayudará crear una tabla resumen de elementos y varios rumores.





- Rihat, te has enfrentado a muchos monstruos, ¿verdad?
- A más de los que hubiera deseado, joven Shelmaneser.
- Dime, ¿cuál es el más terrible?
- El ser humano, sin lugar a dudas.
- ¡No es posible, Rihat! He oído hablar de criaturas que vomitan fuego, y de bestias tan deformes y malvadas que pueden matar con una mirada. ¿Acaso ninguna existe?
- Por supuesto que existen, joven amo. Pero ninguna de ellas, a pesar de sus terribles poderes y su horrible aspecto, puede compararse al mal que es capaz de habitar en el corazón de los hombres. Ningún ser es capaz de la crueldad, el odio, la envidia y la malevolencia del ser humano. Si os complace, podría contaros la historia de Anzu, la monstruosa ave que dio su vida por salvarnos...

Como Director de Juego uno de tus trabajos más importantes será, además de crear un mundo en el que los personajes puedan vivir, el poblarlo adecuadamente. Sin habitantes interesantes y creíbles Kishar no parecerá más que un simple decorado, vacío y sin vida. El objetivo de este capítulo es ayudarte a crear estos individuos, ya se trate de hombres o bestias. Pero además de las herramientas necesarias para poder construir tú mismo un auténtico ejército de Personajes No Jugadores, también encontrarás aquí una serie de PNJs ya creados, de los cuales la mayoría serán enemigos con los que los Personajes Jugadores

pueden acabar enfrentándose, desde el guardia de un palacio hasta el monstruo más horrible que pueda concebir la imaginación.

PERSONAJES NO JUGADORES

Los Personajes No Jugadores pueden llegar a ser tan complejos como los propios PJs. Pero debido a que el Director de Juego tiene que controlar a muchos personajes en lugar de sólo a uno, habitualmente estarán mucho menos detallados. Por eso su creación es distinta a la de los Personajes Jugadores. Diseñar un buen PNJ es más un arte que una ciencia, pero

aun así hay una serie de pasos que se pueden seguir para facilitar el proceso:

- Escoge qué lugar ocupará en la trama el PNJ.
- Define un objetivo para el personaje. Puede ser a corto o a largo plazo.
- Elige un rasgo de carácter para el personaje.
- Decide a qué se dedica. Dale una profesión y un nivel de maestría.
- Dótle de alguna característica distintiva. Ya sea física o de otro tipo.
- Elige una cultura para el PNJ y ponle nombre.
- Escoge uno de los perfiles de la sección *Oponentes* y modifícalo si es necesario.

Aunque estos pasos se muestran uno detrás de otro, no tienen un orden prefijado. De hecho, se podría incluso prescindir del primero de ellos. Es más, ése será el caso de muchos PNJs en la mayoría de campañas que adopten la forma de funcionar de un *sandbox*.

Más adelante en esta misma sección encontrarás un ejemplo de creación de Personaje No Jugador. Además, *Esclavos de sus Deseos*, el capítulo que sigue a éste, incluye una serie de Personajes No Jugadores creados mediante este método. Échales un vistazo y sírvete de ellos como inspiración para crear los tuyos propios.

CARACTERÍSTICAS DISTINTIVAS

Lo más habitual en los juegos de rol es que los PNJs se encuadren hasta cierto punto en patrones y estereotipos. Esto no es malo, todo lo contrario. Es normal, e incluso recomendable, que los Personajes No Jugadores tengan cierta tendencia a la caricaturización. En la vida real las personas no tienen sólo una dimensión, ni se les puede caracterizar con una única frase, pero en los juegos de rol esto no suele ser así. En ellos sólo tienes unos minutos (o incluso segundos) para conocer a un personaje, normalmente no podrás profundizar más. El nivel de detalle de un PNJ es directamente proporcional a la importancia que tiene para la trama que se está desarrollando.

Además, lejos de representar una molestia, estas simplificaciones de carácter ayudan por igual

a los jugadores y al DJ. En nuestra vida diaria podemos permitirnos el lujo de recordar miles de caras y nombres, asociándolos con una forma de ser determinada, que puede ser muy compleja y tener muchas lecturas. En un juego de rol esto no es posible. Los Personajes Jugadores conocerán a mucha gente, y recordarán sus nombres y sus personalidades, pero los propios jugadores lo tendrán más difícil; sólo habitan en el mundo de Kishar unas pocas horas cada muchos días. Los PNJs arquetípicos y llamativos permanecerán en su memoria. Los más llenos de matices y profundidad sólo serán recordados si interpretan un papel muy importante en las partidas.

Como Director de Juego tendrás que aprovecharte de esto para hacer más fácil tu trabajo. Las características y rasgos de tus Personajes No Jugadores tienen que llamar la atención, ser caricaturescos incluso, aunque no necesariamente cómicos. Tus jugadores no van a recordar al tabernero de la última posada en la que estuvieron a menos que haya alguna característica del mismo que resaltara mucho. Quizá tartamudeara constantemente o diera un cachete en el trasero a las camareras al pasar. A lo mejor tenía un tic en el hombro (una vieja herida de guerra) o se giraba cada pocos segundos para mirar a la puerta.

Algo muy importante a tener en cuenta es que los Personajes No Jugadores han de crecer desde dentro hacia fuera. Han de ser creados como un simple esqueleto, sostenido por un par de huesos, ideas, fundamentales. Después, si fuera necesario, se les añadirán el resto de detalles, en forma de carne y piel sobre estos huesos. Esto ofrece al DJ una ventaja muy grande, y es que los PNJs pueden irse desarrollando en función de cómo avance la historia. Si sólo tienen un encuentro fugaz con los Personajes Jugadores o se cruzan muy esporádicamente en su camino, bastará con este esqueleto. Sin embargo, si poco a poco van ganando importancia en la trama se les puede ir añadiendo detalles orgánica y progresivamente.

Por ejemplo, el proceso anterior daría como resultado un Personaje No Jugador con un único rasgo de carácter. Pero si con el paso del tiempo los

PJs se relacionaran más con él, se le podrían añadir más. También se le podría añadir un lema. Esto puede ser especialmente interesante para aquellos PNJs más importantes, porque ayuda al Director de Juego a comprenderlos mejor, pero no suele ser necesario para la mayoría de los secundarios, ya que suele importar más el objetivo, en tanto en cuanto afecta más a los Personajes Jugadores.

PERFILES Y OTROS ATRIBUTOS

La información necesaria a nivel de mecánicas de juego de un Personaje No Jugador (también llamada *perfil*) es muy fácil de determinar durante el proceso de creación que ya has podido ver. En la mayoría de los casos sólo será necesario elegir uno de los perfiles que encontrarás un poco más adelante en este mismo capítulo, en la sección de *Oponentes*. Basándote en el personaje que has creado elige el más apropiado.

Además, también puedes modificar alguna característica si así lo quieres, pero ten en cuenta que la diferenciación que buscas muy probablemente ya se dé gracias al rasgo de carácter y la profesión que has elegido. Al fin y al cabo también afectan a las mecánicas de juego. Lo más habitual será que los aspectos que más modifiques sean los referidos a los combates.

A la hora de jugar los PNJs no tengas en cuenta sus Puntos de Carácter, y usa sus rasgos siempre que te apetezca, ya sea de forma positiva o negativa. No te preocupes por equilibrarlos en ese sentido, ya que los personajes secundarios aparecerán durante un tiempo tan corto que no es factible llevar la cuenta de cuántos PCs tienen en cada momento. En lo que respecta a la Pasión y la Determinación, asume que ningún PNJ, salvo que sea muy importante, las posee. Son características propias de héroes, no de la gente común.

Por supuesto, los Personajes No Jugadores cruciales para la campaña son una excepción a esta norma, como ya has podido ver al leer los primeros capítulos de este libro, en los que se les trataba como a los Personajes Jugadores a nivel de mecánicas de juego. En estos casos lo que

puedes hacer es darles un uso de Pasión y otro de Determinación. En lo que respecta a recuperarlos, no uses ninguna regla; hazlo cuando sientas que ha llegado el momento apropiado.

Por último, en el caso de PNJs sumamente importantes siempre puedes dedicarles un esfuerzo adicional y crearlos exactamente igual a como si de Personajes Jugadores se tratara (sólo que en solitario). Si lo haces así concédeles también algo de experiencia y gástala en mejorar sus capacidades, o directamente increméntalas en la cantidad que creas conveniente. Este método de creación de PNJs es algo que normalmente sólo harás con uno o dos Personajes No Jugadores en toda la campaña.

EXTRAS

A pesar de todo habrá Personajes No Jugadores que tendrán tan poca importancia que no merecerán ni siquiera un nombre, ni mucho menos detalles como su personalidad o ambiciones. No llegan ni a la categoría de personajes secundarios; en el mundo del cine los llamaríamos extras. Su única labor consistirá en pasar por allí o caer como moscas ante los ataques de los héroes.

En estos casos bastará con que los describas sucintamente. Por ejemplo: «dos mercaderes Awilu charlan en la plaza». No tendrás que llevar a cabo ningún proceso de creación, y a nivel mecánico bastará con que cojas uno cualquiera de los perfiles de la sección de *Oponentes*.

No te preocupes mucho por los extras, ya que en la mayoría de los casos los PJs ni siquiera llegarán a interactuar con ellos. Sirven únicamente para proporcionar un poco de color y dar a entender a los jugadores que no todo el universo gira en torno a sus personajes, aunque las sesiones de juego sí lo hagan.

CREAR Y DETALLAR PNJS AL VUELO

Sin embargo, quizá por acción de los PJs o por giros inesperados que la trama pueda dar, habrá situaciones en las que un extra (u otro PNJ que

habías considerado de poca relevancia) gane importancia súbitamente. En estos momentos te encontrarás con que te hará falta dar más detalle a ese Personaje No Jugador en medio de la propia partida, porque no habías predicho que esa situación se pudiera dar.

Si esto te ocurre (y te ocurrirá), no te dejes dominar por el pánico. El reglamento de *La Puerta de Ishtar* es lo bastante sencillo para que el trabajo de improvisación que tengas que hacer no sea mucho. Si el personaje no tiene nombre, inventa uno o, si no se te ocurre ninguno rápidamente, simplemente niégate a decírselo a los personajes. Normalmente no decimos cómo nos llamamos al primer extraño que aparece.

Cuando esto sucede resulta muy útil tener una lista de nombres preparada e ir tachando de la misma cuando se asigna uno de esos nombres a algún PNJ. Y lo mismo con los rasgos de carácter o las características distintivas. Aunque no es tan normal, también puedes tener una lista de algunos de ellos, usar los que vienen de ejemplo en el capítulo *La Forja de un Destino* o simplemente dejar su definición para más adelante. Al fin y al cabo son aspectos más sutiles, que siempre podrán esperar a la siguiente sesión, si es que el PNJ vuelve a aparecer.

Y lo más importante en estos casos: después de crear un Personaje No Jugador al vuelo, ¡apúntalo! Si no, al acabar la partida lo habrás olvidado. Ese personaje ha pasado a formar parte de la campaña, como todos los demás que ya tenías hechos. La única diferencia es que ha nacido directamente en la mesa de juego. No desperdicies el trabajo que acabas de hacer.

PNJS CREADOS POR LOS JUGADORES

Una de las cosas de las que te puedes aprovechar es de la creatividad de tus propios jugadores. ¿Para qué vas a inventarte un Personaje No Jugador si ya lo hacen ellos por ti? Puede que durante una sesión los jugadores hablen sobre algún PNJ que no has creado. Si eso sucede piensa en si no sería más interesante que de verdad existiera. Cuando te

pregunten por algo en lo que no habías pensado, considera la opción de crearlo en ese mismo instante en vez de darles una negativa.

Si tus jugadores están paranoicos pensando que puede andarles persiguiendo un fantasma, haz que resulte ser cierto. Si desean contratar a un asesino, haz que haya uno buscando trabajo en la ciudad. Si buscan los consejos de un adivino, haz que un templo les reciba. Piensa que a la larga siempre puedes decidir que el fantasma no desea dañarles sino ayudarles, que el asesino huirá con su pãga sin cumplir su parte del trato, o que el adivino les espía para sus enemigos. Más de un gremio de ladrones, importante mercader o incluso aldea perdida han visto la luz de este modo. Y todos los jugadores, incluyendo el Director de Juego, han disfrutado de sesiones más divertidas al hacerlo.

Abre puertas, no las cierres.

Únicamente tienes que tener en cuenta que no tienes por qué hacerlo siempre. Aprovechate de tus jugadores para enriquecer tu campaña. Al fin y al cabo no es tuya, es **vuestra**.

GRANDES VILLANOS

De entre todos los Personajes No Jugadores, hay unos en concreto que merecen un tratamiento especial: los villanos. Estos personajes, a diferencia del resto de PNJs, son casi tan relevantes como los propios Personajes Jugadores. Aunque en partidas cortas no se note tanto, las grandes campañas son recordadas en gran medida por los antagonistas de los personajes principales. Han de estar a la altura de las circunstancias, provocando tanto en los personajes como en los jugadores las sensaciones adecuadas.

Para poder crear un buen villano deberías tener en cuenta las siguientes cosas:

- Ha de representar un peligro fundamental, que los PJs no pueden ignorar, so pena de que algo terrible les ocurra a ellos o a quienes les importan.
- Su comportamiento ha de ser lo bastante impredecible para que pille por sorpresa a los

Personajes Jugadores de vez en cuando, aunque la mayoría de las veces puedan anticipar en parte sus acciones.

- Ha de ser importante para el mundo, no sólo para los Personajes Jugadores. Además, vencer al villano (o incluso enfrentarse a él) debe tener implicaciones más allá del enfrentamiento en sí.
- Debería estar siempre encima de los PJs. No literalmente, puede residir lejos, pero con su influencia ha de ser capaz de lograr que estén la mayor parte del tiempo en tensión o sobre alerta. Las partidas son más emocionantes cuando los personajes no tienen tiempo de relajarse ni tomarse las cosas con calma.
- Ha de poseer información importante sobre los Personajes Jugadores o preocuparse por ellos de alguna manera. Las relaciones entre héroes y villanos funcionan mejor si son simétricas. Un villano lejano y distante, que no se preocupa por el héroe que le persigue, da lugar a partidas menos interesantes.
- No necesariamente ha de querer matar a los PJs. Puede que sus planes involucren a los héroes de otras maneras, a menudo más interesantes.
- No tiene por qué ser necesariamente malvado. Es posible que simplemente tenga otro punto de vista. Más de un héroe ha tenido el momento de su vida al descubrir que el villano al que llevaba persiguiendo tanto tiempo no es en realidad como él creía. Los grandes villanos suelen ser más maquiavélicos que maliciosos.

Se ha nombrado antes, pero en este caso es realmente importante: escucha las sugerencias de tus jugadores, tanto las que hagan directamente como aquellas que dejen traslucir con sus comentarios. Dales los villanos que desean y la campaña será memorable.

Se dice que lo que hace a un héroe grande son sus enemigos. Haz que sea así también para los Personajes Jugadores.

EJEMPLO DE CREACIÓN DE PNJ

Vamos a crear un Personaje No Jugador de ejemplo siguiendo los pasos indicados más arriba.

Lugar en la trama: los jugadores se van a enfrentar a un poderoso noble Awilu: Ashtar-Hadon. Desean “adquirir” ciertas posesiones de dicho noble y necesitarán toda la ayuda posible. El DJ ha decidido que creará un PNJ que podrá proporcionar información sobre la mansión de Ashtar-Hadon a los jugadores, e incluso ayudarles a colarse en su interior.

Tras pensarlo un rato el Director de Juego opta por crear una esclava del Awilu, usada como concubina por el propio noble en numerosas ocasiones, pero lo bastante inteligente para no estar contenta con su destino. Quizá tenga alguna motivación ulterior para ayudar a los PJs.

Objetivo: aunque por un momento consideró que uno apropiado podría ser “Matar a Ashtar-Hadon”, el DJ lo piensa mejor y se decide por “Escapar de la mansión de Ashtar-Hadon”. Si los Personajes Jugadores consiguen ayudarla a cumplir con su objetivo la esclava podría decidir ayudarlos. Ha recibido tantos malos tratos (dentro y fuera del lecho) por parte del Awilu que llegó un momento en el que decidió que escaparía. Lleva planeando una fuga desde entonces, pero nunca se había presentado la oportunidad.

Rasgo de carácter: el Director de Juego decide que la esclava lleva muchos años esperando su oportunidad de escapar, y que no toma riesgos innecesarios. Opta por representar esto mediante el rasgo **Cautelosa**.

Profesión: ésta es fácil. El DJ decide que será “Concubina”, y que su nivel de maestría será experimentada.

Característica Distintiva: el Director de Juego piensa que sería una buena idea que uno de los malos tratos de Ashtar-Hadon fuera su marca distintiva. Por lo tanto, elige como tal unas horribles quemaduras en la cara, que la han dejado tuerta de un ojo. Por esta razón la pobre esclava siempre lleva un velo que le cubre el rostro.

Cultura y nombre: tras todo esto la cultura de la PNJ será la de Esclava Mushkenu, y como nombre el Director de Juego se inclina por Shanna.

Perfil: con todo esto en mente el DJ elige el perfil que encuentra más apropiado, el de *Esclavo Mushkenu (Doméstico)*, y le hace un par de modificaciones. Decide añadirle dos puntos de Voluntad, ya que la resolución de algún día lograr escapar ha permitido a Shanna mantener cierta estabilidad mental que pocos esclavos disfrutaban. Por otra parte, el Director de Juego también decide restarle un punto de Carisma, por las quemaduras. Como consecuencia de estas modificaciones el Aguante aumenta en dos puntos (ya que la Voluntad ha aumentado en esa misma cantidad). El perfil final quedaría así:

Shanna AGUANTE
(*Esclava Mushkenu*) 7

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

Objetivo: *Escapar de la mansión de Ashtar-Hadon*
Carácter: *Cautelosa*
Profesión: *Concubina (2)*
Característica distintiva: *Horribles quemaduras en la cara.*

¿CÓMO LEER UN PERFIL

Acabas de ver el perfil de Shanna, y puede que hayas identificado inmediatamente cada una de sus partes. Pero, por si acaso, vamos a ver qué significan todas esas siglas y abreviaturas.

Nombre: arriba puedes leer el nombre del PNJ (si es uno concreto) y/o el tipo de PNJ.

Características: la primera fila va dedicada a las características del Personaje No Jugador: Destreza, Fortaleza, Ingenio, Percepción, Carisma y Voluntad.

Combate: la segunda fila contiene las capacidades en combate del PNJ, así como el resto de atributos relacionados con ellas. Son el Valor de Ataque (VA),

el Valor de Defensa (VD), el Valor de Maniobra (VM), la Absorción por armadura o protecciones naturales, la Moral y la Efectividad en Combate (EC). La EC se usará en las escaramuzas, mientras que el resto de atributos se utilizarán en las contiendas.

Otra vez arriba, a la derecha del nombre, se encuentra el Aguante, que en la mayoría de los casos será la suma de 3 + Fortaleza + Voluntad. Los PNJs tienen un aguante mucho menor que el de los Personajes Jugadores, ya que son mucho menos importantes, unos meros secundarios. Sin embargo, tómate la libertad de aumentar o reducir este valor si lo deseas, ya sea para representar enemigos especialmente importantes o físicamente muy grandes (o pequeños).

Rasgos y Otras Características: el último bloque contiene el resto de atributos del Personaje No Jugador. Esto incluye todos los poderes especiales de los que disponga, además de, si los posee, sus objetivos, rasgos de carácter, profesiones y lema, así como cualquier otra característica distintiva. Qué contendrá este espacio dependerá en gran medida de tipo de PNJ del que se trate.

CREAR UN PERFIL

Al igual que puedes crear PNJs nuevos, también puedes hacer lo mismo con los perfiles. Si ninguno de los que se ofrecen a continuación te satisfacen o no cuadran exactamente con la idea de personaje que tienes en mente, toma el más cercano en concepto y modifícalo. O mejor, inventa uno nuevo.

Esto te ofrece muchas posibilidades, entre ellas la de dar a luz nuevos monstruos, que siempre tendrán muchas más diferencias entre sí que los PNJs humanos. A la hora de crear un perfil nuevo simplemente asigna a cada uno de sus espacios el valor numérico que creas conveniente, teniendo en cuenta siempre que 6 es el valor máximo de una característica o de una habilidad de combate de un ser humano (salvo la característica especial de cada cultura). Si sobrepasas este número sé consciente de que estás creando un PNJ sobrehumano.

No olvides tampoco que la Moral es mejor cuanto más baja sea. Una criatura con una Moral de 18 saldrá

corriendo a la primera oportunidad, mientras que otra con una Moral de 3 luchará siempre hasta la muerte.

En lo que respecta al Aguante y a la EC, ambos se derivan de otros atributos, pero de diferente forma. El Aguante en el caso de los PNJs ya sabes que equivale a 3 + Fortaleza + Voluntad, pero puedes modificarlo hacia arriba o hacia abajo si te apetece sin muchos problemas.

La Efectividad en Combate, sin embargo, se calcula de manera distinta. En primer lugar tienes que sumar los VA, VD, VM y la Absorción del PNJ y dividir el total entre 3. Después deberás fijarte en la Moral del PNJ: si es menor o igual que 9 súmalo 1 al número que has obtenido, y si es mayor o igual que 15 réstale 1. Por último, por cada capacidad o poder especial que tenga el PNJ (más adelante tienes algunos ejemplos), incrementa en 1 el total que tenía.

Tras hacer todo esto tendrás un resultado final. Ésa será la EC del Personaje No Jugador. No olvides al decidir el perfil de un PNJ que un Personaje Jugador normalmente tiene su habilidad de combate más alta entre 4 y 6. Los PNJs con una EC de 7 o más deben ser siempre grandes guerreros. De hecho, si la EC que has obtenido es de 10 o superior, no la anotes, y deja el espacio de EC vacío o pon una raya en su lugar. Un combate con un oponente tan poderoso como para tener una EC tan alta merece ser resuelto como una contienda. Ha de ser por fuerza un enemigo especial, que se merece el detalle que una contienda proporciona.

En lo que respecta a las capacidades especiales, puedes usar alguna de las que tienen los perfiles presentados más adelante en este mismo capítulo, o crear las tuyas propias.

EFECTIVIDAD EN COMBATE DE UN PNJ

EC: VA + VD + VM + Absorción / 3

(Redondear hacia abajo)

Si Moral ≤ 9: +1

Si Moral ≥ 15: -1

Por cada capacidad especial: +1

Si EC ≥ 10: Resolver combates siempre como contiendas.

OPONENTES

Los perfiles que se encuentran a continuación corresponden a diferentes tipos de Personajes No Jugadores humanos (o humanoides) con los que los PJs podrán cruzar sus caminos. La mayoría de los perfiles que usarás para tus PNJs procederán de este capítulo. Ten en cuenta que estos perfiles no incluyen nunca profesiones, aunque puedan parecer obvias, ya que en algunos casos pueden variar ligeramente. Por ejemplo, dos nobles Awilu pueden haber dedicado sus energías a intereses muy dispares. Si echas en falta algún perfil en concreto, busca el más parecido y modifícalo. O incluso úsalo directamente. En la mayoría de los casos no habrá diferencias dignas de mención entre un esclavo que trabaja en las minas y uno que se dedica a arar el campo. Y en última instancia siempre puedes recurrir a las profesiones.

HABITANTES DE AKKAD

En Akkad hay un fuerte contraste entre los amos, que viven cómodamente y rodeados de lujos, y sus esclavos, cubiertos con harapos y sin nada que echarse a la boca.

Esclavos Mushkenu

Hay tantos tipos de esclavos como tareas necesiten realizarse, pero pueden clasificarse en tres grupos: los dedicados a los trabajos forzados, los artesanos y los encargados de atender a sus amos en sus hogares. Estos últimos suelen ser los mejor educados y bien parecidos, pues los Awilu gustan de rodearse de belleza. A veces incluso emplean estos esclavos para satisfacer sus placeres.

Esclavo Mushkenu						AGUANTE
<i>(Trabajos forzados)</i>						6
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
2	2	1	2	1	1	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«	
1	1	1	0	18	0	

Esclavo Mushkenu AGUANTE
(*Artesano*) 5

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
1	1	2	2	2	1
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
1	1	1	0	18	0

Sacerdote Awilu AGUANTE
8

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

Esclavo Mushkenu AGUANTE
(*Doméstico*) 5

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

Mercader de Assur AGUANTE
9

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

Awilu

Los Awilu tienen todo el tiempo del mundo para dedicarse a sus intereses, con sus necesidades básicas completamente cubiertas por sus siervos. Sin embargo, pocos Awilu, sea cual sea el lugar que ocupen en la sociedad, suelen practicar actividades físicas extenuantes.

GUARDIAS Y SOLDADOS

Donde haya hombres, allí habrá conflictos, y son los hombres de armas, tanto guardias como soldados, los que se encargan de que la ley se imponga y los intereses que defienden no se vean amenazados. Por muy avanzados y civilizados que se consideren los Akkadios, siguen recurriendo con alarmante frecuencia a la forma más primitiva de resolver los problemas: la violencia.

Noble Awilu AGUANTE
8

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

Guardias

Los guardias representan la ley y el orden en ciudades y pueblos. Algunos servirán en el puesto por vocación, mientras que otros lo harán por afán de poder.

Sea como fuere, no conviene desobedecer a un guardia si se desea conservar el pellejo.

Guardia Mushkenu

AGUANTE

8

DÉSTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	3	2	3	2	2
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
3	3	3	0	11	3

Guardia Awilu

AGUANTE

10

DÉSTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	4	3	3	3	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	3	3	1	9	4

Sargento de la Guardia

AGUANTE

12

DÉSTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	5	2	3	4	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
5	4	4	1	8	6

Autoridad: Los guardias que luchan junto a un Sargento de la Guardia podrán usar la Moral de este último.

Capitán de la Guardia

AGUANTE

12

DÉSTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	5	3	3	5	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
6	5	4	2	7	8

Autoridad: Los guardias que luchan junto a un Capitán de la Guardia podrán usar la Moral de este último.

Voz de Mando: Un Capitán de la Guardia puede, como acción durante una contienda, dar órdenes a sus guardias. Esta acción se trata como una de Mejorar la Posición, salvo que recibirán sus efectos todos los guardias que puedan oírle (incluyendo el propio Capitán), y la bonificación sólo durará un asalto.

Guardaespaldas Wardu

AGUANTE

20

DÉSTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	7	2	3	2	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
7	6	6	1	3	8

Guardaespaldas: Cuando un Guardiaespaldas Wardu realiza la acción Interponerse suma +2 a su VM. Además, puede hacer que esta acción afecte a más de un oponente restando -2 a su VM por cada oponente por encima del primero.

Soldados

Si hay una carrera que precise de ejercicio físico que los Awilu acepten seguir, ésa es la militar. Servir como soldado es la mejor forma de alcanzar un puesto en el gobierno de Sargón, y muchas familias de relativamente baja alcurnia buscan forjarse un nombre enviando a sus hijos a filas, especialmente si no se trata del primogénito.

Al fin y al cabo tampoco hay mucho peligro real, pues la mayoría de las bajas suelen producirse entre los Mushkenu, empleados como carne de cañón. En cualquier caso, en Kishar nunca falta trabajo para un soldado. En todos sus siglos de existencia Akkad nunca ha conocido un año entero de paz.

En lo que respecta al sexo de los soldados, aunque técnicamente no hay nada que impida a las mujeres formar parte del ejército; en la práctica la gran mayoría de los militares, tanto soldados como oficiales, son de sexo masculino.

Soldado Mushkenu

AGUANTE

9

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

Elige una de las dos siguientes:
Lanza: +3 en vez de +2 si se encuentra bajo los efectos de *Mejorar la Posición*. -3 en lugar de -2 si se encuentra bajo los efectos de *Empeorar la Posición*.
Arco/honda: Puede atacar a distancia. +1 VA contra iniciativa inferior. -1 VA contra iniciativa igual o superior.

Soldado Veterano

AGUANTE

11

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	4	3	4	2	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	3	3/5	1	9	6

Me conozco ese truco: El VM de un Soldado Veterano se considera de 5 cuando se usa durante una acción de un oponente.
Elige una de las dos siguientes:
Lanza: +3 en vez de +2 si se encuentra bajo los efectos de *Mejorar la Posición*. -3 en lugar de -2 si se encuentra bajo los efectos de *Empeorar la Posición*.
Arco/honda: Puede atacar a distancia. +1 VA contra iniciativa inferior. -1 VA contra iniciativa igual o superior.

Jinete/Conductor de Carro

AGUANTE

9

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

Posición elevada: Los Jinetes / Conductores de Carro empiezan la contienda bajo los efectos de *Mejorar la Posición*. En caso de dejar de estarlo se considerará que han sido desmontados o arrojados fuera del carro.

Soldado de Élite

AGUANTE

13

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	5	3	3	3	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
5	4	4	2	7	7

Pericia sin igual: Una vez por contienda un Soldado de Élite puede obligar a su oponente a repetir una tirada. Éste deberá quedarse con el nuevo resultado, aunque sea mejor.

Oficial

AGUANTE

11

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	3	5	5	4	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	3	3	2	7	8

Autoridad: Los soldados que luchan junto a un Oficial podrán usar la Moral de este último.

Voz de Mando: Un Oficial puede, como acción durante una contienda, dar órdenes a sus soldados. Esta acción se trata como una de Mejorar la Posición, salvo que recibirán sus efectos todos los soldados que puedan oírle (incluyendo el propio Oficial), y la bonificación sólo durará un asalto.

Estratega brillante: Todo soldado que pueda oír a un Oficial (incluyendo el propio Oficial) durante una contienda tendrá una bonificación de +1 a su iniciativa.

GENTES DE MAL VIVIR

Pero no todos los que portan armas en Akkad sirven al Imperio, sino que muchos persiguen sus propios intereses. Entre ellos pueden encontrarse matones que se ganan la vida aterrorizando a pobres esclavos famélicos, ladrones que matan “en defensa propia” o bandidos y piratas que amenazan constantemente las rutas comerciales.

Todos ellos son individuos de la más baja catadura social, que no dudan en recurrir a cualquier medio para conseguir sus objetivos. Aunque en realidad no son tan diferentes a los Awilu que los miran por encima del hombro. Simplemente son más sinceros.

Y aún hay más, porque a veces de entre las filas de estos criminales surgen individuos excepcionales, que encuentran verdadero placer en el homicidio y han decho de este arte su vocación: asesinos y cazarrecompensas que aceptarán cualquier encargo si se les ofrece una recompensa lo bastante sustanciosa.

Matón

AGUANTE

7

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

Ladrón

AGUANTE

6

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	2	3	4	3	1
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
2	2	5/7	0	15	3

Desarmar: Las habilidades necesarias para el latrocinio también pueden servir para desarmar a un oponente. Un Ladrón que use una acción de Desarmar sumará +2 a su VM (para un total de 7).

Bandido

AGUANTE

8

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

Emboscada: Durante el primer asalto de una contienda los oponentes de un Bandido se considerarán bajo los efectos de Empeorar la Posición.

Pirata AGUANTE

9

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	3	3	3	1	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	◀◀
4	3	4	0	10	4

Lobo de mar: Si una contienda se desarrolla sobre la cubierta de un barco, los oponentes de un Pirata tendrán una penalización de -2 a su iniciativa.



Asesino AGUANTE

8

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	3	3	5	4	2
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	◀◀
3	2	6	0	12	4

Desde las sombras: Si durante una contienda un Asesino ataca a un oponente que no es consciente de su presencia con una acción de *Ataque Implacable*, podrá utilizar como VA el valor de su VM (6).

Cazarrecompensas AGUANTE

15

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	4	5	4	3	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	◀◀
5	4	5	1	8	7

Eres mi presa: Durante una contienda, por cada asalto después del primero que un Cazarrecompensas ataque al mismo oponente recibirá un +1 a su VA. Es decir, +1 el segundo asalto, +2 el tercero, y así sucesivamente.

CIMMERIOS

Despreciados por aquellos que les consideran unos simples bárbaros y temidos por los que han tenido la desgracia de enfrentarse a ellos en combate, los habitantes de las montañas son uno de los grandes peligros que azota el Imperio. No tanto por su capacidad bélica, pues jamás lograrán formar un gran ejército, como por aquello que representan: que un Mushkenu puede vivir libre.

Para la mayoría de los ciudadanos del Imperio la palabra Cimmerio es sinónimo de invasor, ya que casi todos los encuentros entre ambos pueblos se dan a través de partidas de guerra de uno u otro bando que trata de invadir y saquear las tierras de sus oponentes.

De hecho, muchos Hombres Libres jamás han visto a un Akkadio que no forme parte del ejército Imperial.

Los líderes de los Cimmerios son los Chamanes, hombres sabios que pueden recurrir a la fuerza del animal que es su tótem para llevar a cabo proezas increíbles.

Chamán Cimmerio

AGUANTE

10

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	4	3	5	4	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
3	3	4	0	9	5

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



Invasor Cimmerio

AGUANTE

10

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	4	3	4	3	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	3	4	0	11	4

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

ELAMITAS

Los Elamitas son Awilu, igual que los ciudadanos del Imperio. Sin embargo, hay una diferencia crucial entre ambos; donde los Akkadios emplean esclavos los habitantes de Elam recurren a sus difuntos.

Particularmente infames resultan sus ejércitos, pues hay pocas cosas más terroríficas que las fuerzas de Elam marchando hacia el combate. Sus filas, silenciosas, perfectamente sincronizadas y totalmente carentes de vida, harían estremecerse hasta al más valiente de los soldados.

Al frente de estas hordas de cadáveres se encuentran los nigromantes, poderosos brujos que, a través de un arte secreta, dotan de vida a los muertos, haciéndoles avanzar incansablemente contra sus enemigos.

Soldado Elamita

AGUANTE

13

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
1	4	1	1	1	6
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
1	1	1	0	-	3

Terror: Cada oponente que se enfrente a un Soldado Elamita 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 Soldados Elamitas a la vez.

Muertos: Los Soldados Elamitas superan automáticamente cualquier conflicto de Moral.



FENICIOS

Quien ha visto a un Fenicio no lo olvida jamás; ni su mirada, que parece penetrar el alma y leer los pensamientos, ni esos movimientos, lentos y precisos, ejecutados por unos miembros largos cubiertos de una piel de un imposible color azul.

Todo ello conforma un cuadro impactante, que se ve complementado por el extraño aspectos de sus guardaespaldas, Mushkenu con las orejas cortadas y los labios cosidos con hilo de oro.

Estos pobres guardias no sólo no pueden articular palabra, sino que actúan como si no tuvieran voluntad propia, ejecutando única y exclusivamente los movimientos necesarios para cumplir con su misión: proteger la vida de sus amos.

Aunque, en la mayoría de las ocasiones, estos condenados guardias no tienen ni que mover un dedo, ya que prácticamente nadie se atreve a levantar la mano contra un Fenicio.

Nigromante

AGUANTE

12

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

Vitalidad antinatural: Durante una contienda un Nigromante puede, en vez de llevar a cabo una acción, concentrarse en fortalecer el enlace de los Soldados Elamitas que le rodeen con el mundo de los vivos. Si así lo hace, cualquier Soldado Elamita que se encuentre a menos de 100 pasos de él recuperará 3 puntos de Aguante perdidos.

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

Guardia Sordomudo

AGUANTE

11

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	3	3	3	1	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	3	3	1	5	5

Guardaespaldas: Cuando un Guardia Sordomudo realiza la acción Interponerse, suma +2 a su VM. Además, puede hacer que esta acción afecte a más de un oponente restando -2 a su VM por cada oponente por encima del primero.

Fenicio

AGUANTE

11

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	3	5	5	7	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
0	5	5	0	5	-

Fenicio: Un Fenicio nunca entrará en combate si puede evitarlo y, en caso de hacerlo, jamás atacará ni herirá a un oponente.

Leer Mente: Un Fenicio puede leer los pensamientos superficiales de aquellos que le rodean. Si además entra en contacto físico, también podrá acceder a recuerdos y pensamientos más secretos o mejor escondidos.

Dominar Voluntad: Un Fenicio que entre en contacto físico con alguien podrá intentar dominar su voluntad. Deberá resolverse un conflicto de Voluntad entre ambos. Si el Fenicio vence, podrá dar cualquier orden al derrotado, que deberá obedecerla en la medida de sus posibilidades. Este estado finalizará tras un día o cuando el Fenicio lo desee, lo que ocurra antes. Un Fenicio rara vez hará uso de este poder, y jamás dará al dominado una orden que implique causar daño físico, ya sea a sí mismo o a otros.

Saqueadores Grises

AGUANTE

15

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	5	3	4	3	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
5	4	3	2	8	6

Armas de hierro: Una de las estrategias habituales de los Saqueadores Grises es golpear con sus sólidas armas de hierro a las más débiles de sus oponentes, intentando romperlas. Cuando un Saqueador Gris realiza la acción Desarmar suma +2 a su VM. Además, el oponente no podrá recuperar su arma aunque recurra a las acciones Sobreponerse o Tomar Aliento.



HITITAS

Conocidos como Saqueadores Grises, los Hititas son una nueva amenaza que resulta imposible de ignorar.

Armados con hierro y con los espíritus del viento a su lado, son rivales temibles, que incrementan la ferocidad de sus asaltos a cada año que pasa. Sus ásperos gritos de guerra acompañan las pesadillas de aquellos que han luchado con ellos y han vivido para contarlos.

Son enemigos tanto del Imperio de Akkad como de los Cimmerios, que les conocen como los Osakhed Ikhilet, los hombres sin rostro, al llevar la cara siempre cubierta por un rotundo yelmo del resistente metal por el que son famosos.

Espíritus del Viento

AGUANTE

5

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	1	3	4	1	1
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
1	1	5	0	-	3

Insustancial: Un Espíritu del Viento no puede ser dañado más que por medios sobrenaturales. Un ataque normal no reducirá su Aguante aunque tenga éxito.

Comunión: Un Espíritu del Viento está unido siempre a un Saqueador Gris junto al que lucha. No se retirará mientras su Saqueador Gris siga combatiendo. La unión es tan fuerte que el Espíritu del Viento morirá si muriera el Saqueador Gris al que está unido.

MIDDU

Rara vez vistos más allá de su Meda natal, los hombres serpiente inspiran un temor instintivo en los hombres; quizá por el rechazo natural del ser humano por los ofidios a los que se parecen estos seres, o puede que por las energías arcanas que siempre los rodean. La carne de los que los ven se pone de gallina y los animales de sangre caliente se niegan a permanecer cerca de estos seres, haciendo todo lo posible por huir.

Middu AGUANTE
12

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	3	6	4	4	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	←
5	5	5/7	1	11	7

Terror: *Cada oponente que se enfrente a un Middu 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 Middu a la vez.*

Sinuoso: *El VM de un Middu se considera de 7 cuando se usa durante una acción propia.*

URIDIMMU

Habitantes del gran desierto occidental, la relación de los Uridimmu con el Imperio oscila entre el comercio pacífico y la violencia manifiesta. Un mercader ha de tener cuidado al encontrarse una de las tribus de hombres chaçal durante una marcha, pues es tan probable que deseen ofrecerle elaboradas alfombras como que intenten degollarlo. La mejor forma de evitar estos sucesos es prestando mucha atención al color de las ropas y el pelo de los Uridimmu.

O, mejor aun, contratando un guía que pertenezca a esta raza.

Asaltante Uridimmu

AGUANTE

9

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

Con el sol a la espalda: *Durante el primer asalto de una contienda un Asaltante Uridimmu tendrá una VA de 6 y sus oponentes sufrirán una penalización de -1 a su iniciativa.*

HASHARU

Los resultados de la alquimia rara vez pueden predecirse. Es un arte complejo, en el cual el más pequeño de los cambios en una fórmula puede arruinar por completo un experimento. Es más, aun en el caso de que los ingredientes sean los correctos, el orden de preparación el adecuado y las mezclas exactas, es posible que factores externos como la posición de los astros o la influencia de los espíritus alteren radicalmente las obras del más grande de los alquimistas.

Si a esto se le añade el afán natural de los maestros en el arte de la transmutación por descubrir nuevas recetas, resulta hasta cierto punto comprensible que de vez en cuando algún experimento salga mal. Normalmente esto no representaría más que una simple pérdida económica para el alquimista, pero la cosa cambia cuando se está jugando con la propia vida.

Si un ser vivo formase parte de la fórmula como uno de los “componentes” de ésta, el resultado de un fracaso es algo horroroso, un engendro antinatural. Una abominación.

Los más horribles de estos accidentes son aquellos en los que el ser vivo era una criatura inteligente, habitualmente un Mushkenu. Debido a su origen a partir de la sangre de Enlil y su mutabilidad natural, esta Raza Esclava es ideal como materia



prima, y muchos alquimistas recurren a sus siervos para alimentar sus siniestros experimentos. En estos casos el horror resultante recibe el nombre de Hasharu, que significa “tullido” en Akkadio; un eufemismo que los perpetradores de estos crímenes contra la naturaleza emplean para intentar lavar su conciencia.

Es imposible hacer una descripción general de los Hasharu, pues sus formas y aspecto son tan variados que sería fútil encontrar una característica común a todos ellos.

Sólo comparten su origen: antes de convertirse en lo que son ahora fueron Mushkenu.

Por ello, aunque a continuación tienes el perfil de un Hasharu, no te bastará con eso, sino que deberás hacerlo único añadiéndole uno o más rasgos monstruosos. Para determinar cuántos de estos rasgos tienes que añadir tira un dado y divide el resultado entre dos, redondeando hacia arriba. Por tanto, un Hasharu tendrá siempre entre 1 y 3 rasgos monstruosos.

A continuación haz una tirada de tres dados por cada uno de los rasgos monstruosos, pero en vez de sumar los resultados obtenidos en los dados, ordénalos de menor a mayor para formar un número de tres cifras.

El dado con el resultado más pequeño serán las centenas, el del valor intermedio las decenas, y el mayor las unidades. Por ejemplo, si has sacado un 3, un 5 y un 1, el número obtenido será 135.

Después, busca el número en la tabla de rasgos monstruosos para ver a cuál corresponde. Repite este proceso tantas veces como sea necesario, una por cada rasgo monstruoso. Si obtienes dos rasgos incompatibles, repite la tirada de uno de ellos, el que prefieras, o usa tu imaginación para inventar una manera en la que puedan combinarse.

Los rasgos monstruosos no tienen ningún efecto a nivel de reglas, y no modifican el perfil del Hasharu, simplemente sirven para dar color y hacer a cada pobre engendro diferente a los demás.

Enhorabuena, acabas de crear tu propia abominación antinatural. Utiliza tantas como necesites para dotar a ese terrible alquimista o brujo de un séquito acorde a su poder.

Hasharu

AGUANTE
7

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

Terror: Cada oponente que se enfrente a un Hasharu 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 Hasharu a la vez.

TIRADA RASGO MONSTRUOSO

111	Cuerpo cubierto de un pelo áspero y sucio.
112	Dos cabezas que discuten constantemente.
113	Piel traslúcida, que deja entrever los órganos.
114	Alas atrofiadas como las de un murciélago.
115	Enjambre de moscas que zumba sin parar.
116	Afiladas garras en manos y pies.
122	Un quinto miembro que surge de la espalda.
123	Ojos en varias partes del cuerpo.
124	Tren inferior informe, como el de una babosa.
125	Varias filas de finos dientes.
126	Tentáculos en lugar de brazos.
133	Ojos que cuelgan de alargados pedúnculos.
134	Desagradable gemido agudo, que daña los oídos.
135	Cientos de pequeñas patas de miriápodo.
136	Recios cuernos.
144	Piel cubierta de llagas y pústulas.
145	Pronunciada joroba.
146	Exoesqueleto quitinoso como el de un insecto.
155	Larga lengua que cuelga bamboleante.
156	Rostro sin rasgos.
166	Leve brillo fosforescente.
222	Horrible hedor que provoca arcadas.
223	Articulaciones retorcidas en el ángulo contrario.
224	Boca como la de una lamprea.
225	Centenares de gusanos que recorren la piel.
226	Piel oscura que parece agarrarse a las sombras.
233	Orejas y hocico como los de un cerdo.
234	Piel escamosa y agallas.

TIRADA RASGO MONSTRUOSO

235	Cola terminada un afilado agujón.
236	Dos cuerpos unidos por el torso y con una única cabeza.
244	Sin extremidades, se arrastra como una serpiente.
245	Obscenenamente gordo.
246	Imposiblemente delgado.
255	Con el pico de un ave en vez boca.
256	El esqueleto se abre paso a través de la piel.
266	Cubierto de hongos de brillantes colores.
333	Piel de ofidio, que muda cada poco tiempo.
334	Hocico alargado con dientes de roedor.
335	Ojos rojos que brillan en la oscuridad.
336	Abdomen hinchado por el que segrega una resistente tela.
344	Alas de mosquito que agita incesantemente.
345	Piernas acabadas en pezuñas.
346	Piel rugosa y de color gris.
355	Un único ojo.
356	Cola prensil con la que puede agarrar objetos.
366	Antenas y mandíbulas de insecto.
444	Cabeza enorme y abombada sin rastro de pelo.
445	Rasgos simiescos.
446	Cuerpo cubierto de ventosas.
455	Pinzas de cangrejo en lugar de manos.
456	Cabeza de perro, que sólo puede emitir ladridos.
466	Faltan una o más extremidades.
555	Cilios en lugar de pelo o vello corporal.
556	Carne gelatinosa como la de un caracol.
566	Exceso de piel que se regenera constantemente.
666	Membranas interdigitales y bajo las axilas.

BESTIAS SALVAJES

Como los PJs no sólo cruzarán sus caminos con seres inteligentes, a continuación tienes varios perfiles de animales que podrás utilizar. En la mayoría de los casos los animales serán simplemente extras, ya que cuesta pensar en un Personaje No Jugador complejo a partir de ellos. Pero siempre hay excepciones, y seguro que más de una mascota o compañero animal de un Personaje Jugador tiene más personalidad que muchos oponentes humanos.

Si te encuentras en una situación así, dota al afortunado animal de rasgos de carácter, objetivos e incluso lema si lo encuentras necesario: exactamente igual a como lo harías si fuera un PNJ humano.

Además, como el mundo animal es tan variado y aquí sólo se enumeran unas pocas especies, siéntete libre de modificar estos perfiles cuanto desees para representar miembros de especies parecidas o ejemplares especialmente destacables. Sin ir más lejos, la araña gigante a la que se enfrentaron Kalú y Tsiuri en el capítulo *Sangre y*

Arena era mucho más grande de lo normal (tenía más Aguante), pero a cambio no tenía la facultad de segregar veneno.

Antes de entrar en los perfiles de los animales, una cosa más. Nuestra cómoda vida moderna en una sociedad civilizada nos ha hecho perder en cierto modo el respeto a los animales, haciéndonos verlos más como seres tiernos y adorables que como las criaturas salvajes que realmente son. La lejanía y la domesticación tienen este efecto. Como Director de Juego no cometas ese error al tratar los animales en tus partidas. La mayoría de ellos son oponentes temibles, y un lobo o un oso pueden resultar enemigos muchísimo más peligrosos que un soldado o un bandido.

Además, en Kishar aún caminan bestias que provienen de una época muy anterior; animales que dominaban bosques, desiertos, selvas y montañas antes de que el primer Awilu fuera creado a partir de arcilla. Estos titánicos reptiles, mastodónticos felinos y exageradamente grandes insectos pueden inspirar aún más terror que sus hermanos de especies más jóvenes.

ANIMALES DOMÉSTICOS

Siervos obedientes del hombre, los animales domésticos se encuentran por todas partes en el Imperio. Guardianes, monturas y bestias de tiro, sobre las espaldas de estos fieles compañeros se edifica la prosperidad de Akkad.

Ganso AGUANTE
6

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

Territorial: *Un Ganso nunca abandonará el lugar donde vive.*

Caballo AGUANTE
7

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	3	1	3	1	1
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
1	2	3	0	18	1

Perro Guardián AGUANTE
7

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

Fiel: *Un Perro Guardián nunca abandonará un combate si su amo sigue participando en él.*



Dromedario AGUANTE
10

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

Hiena AGUANTE
7

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	3	3	4	1	1
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	3	4	0	15	3

Oportunista: Cuando una Hiena realiza la acción *Ataque Implacable* contra un oponente inmovilizado por otra Hiena gana un +2 a su VA.

BESTIAS SALVAJES

Las bestias salvajes amenazan constantemente a la civilización. Desde los relativamente poco peligrosos chacales hasta los imponentes leones, un viajero no debe subestimar nunca a estas terribles fieras. La mayoría son depredadores, capaces de dar cuenta de incluso un guerrero experimentado y bien armado. Aunque no cuenten con la inteligencia del ser humano, gozan de mucha astucia y, en igualdad de peso, de más fuerza.

Especialmente si los comparamos con aquellos acostumbrados a vivir una cómoda vida en la ciudad o desnutridos por una existencia de padecimientos. Es normal que resulten un espectáculo tan fascinante y exótico para los habitantes de las ciudades.

Lobo AGUANTE
10

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

Cansar a sus presas: Las manadas de lobos siempre cansan a sus presas antes de atacarlas, esperando al momento en que estén más débiles o desprevenidas. Durante el primer asalto de una contienda los oponentes de un Lobo se considerarán bajo los efectos de *Empeorar la Posición*.

Chacal AGUANTE
6

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

Cazador en Manada: Los Chacales reciben un +1 adicional a su VA y VM por cada chacal por encima del primero que haya atacado ya a su oponente, es decir +3 (en vez de +2) si han atacado dos, +4 si han sido tres, etc.





Águila

AGUANTE

7

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

Vuelo: Un Águila 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.

León Real

AGUANTE

15

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

Rugido: Un León puede como acción durante una contienda emitir un poderoso rugido. En esta acción el TA del León se compara normalmente con el TD del objetivo, pero además el TM del León se compara con el de todos los oponentes que puedan oírle. Todos los que tengan un TM inferior se considerarán bajo la condición Aterrorizado durante su siguiente acción.

Oso de Gudabak

AGUANTE

18

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	7	2	3	1	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
7	6	2	1	13	6

Abrazo del oso: Cuando un Oso de Gudabak realiza la acción Inmovilizar contra un oponente puede utilizar su VA en lugar de su VM. Sin embargo, si el Oso ataca a otro objetivo su oponente dejará de estar inmovilizado.

REPTILES

Los reptiles son las criaturas más odiadas por los Awilu. Quizá se deba a una repulsión natural por los seres de sangre fría o puede que a un comportamiento aprendido tras cientos de miles de años de luchar contra estas bestias.

Sin embargo, también son animales muy útiles para los practicantes de la alquimia; el veneno de algunas serpientes es un catalizador muy potente, mientras que las escamas de cierto lagarto son un material excelente para la construcción de herramientas de trabajo.

Serpiente Cornuda

AGUANTE

5

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
6	1	4	4	1	1
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	1	6	0	15	3

Veneno: Si una Serpiente Cornuda logra mediante un ataque hacer perder 3 o más puntos de Aguante a un oponente, éste deberá superar un conflicto de Fortaleza de dificultad 13 o estará Emvenenado.

Cocodrilo

AGUANTE

20

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	8	3	4	1	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
6	6	4	2	15	6

Mandíbulas terribles: Un Cocodrilo que logre Inmovilizar a un oponente intentará arrastrarlo debajo del agua para ahogarlo. Mientras esté inmovilizada por el Cocodrilo la víctima no podrá usar la acción Tomar Aliento. Si al final del siguiente asalto el oponente continúa inmovilizado quedará automáticamente fuera de combate, independientemente de cuanto Aguante le quedara. La víctima no está muerta, simplemente inconsciente, y si su grupo vence en la contienda volverá a tener el Aguante del que disponía cuando quedó fuera de combate. Un Cocodrilo sólo podrá utilizar esta habilidad contra un oponente al mismo tiempo.



OTRAS CRIATURAS

La variedad de fauna existente en Kishar es sorprendente y desafía toda clasificación. Numerosos eruditos se han empeñado en definir una taxonomía que la cubra por completo y permita clasificar a todas las criaturas que existen, pero hasta ahora no han logrado tener éxito. No importa cuánto lo intenten, por cada ser que clasifican, uno nuevo muestra su rostro. Un fenómeno que ocurre con cada vez más frecuencia.

Parece como si la propia naturaleza cambiara continuamente.

Araña Gigante

AGUANTE

18

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

Veneno: Si una Araña Gigante logra mediante un ataque hacer perder 3 o más puntos de Aguante a un oponente, éste deberá superar un conflicto de Fortaleza de dificultad 13 o estará Emvenenado.

Elefante

AGUANTE

25

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
2	9	4	3	1	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	8	2	1	15	5

Trompa: Cuando un Elefante realiza una acción de Empeorar Posición, puede utilizar su VD en lugar de su VM.

Tigre Dientes de Sable

AGUANTE

22

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	8	3	4	1	6
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
8	6	6	1	7	-

Monstruoso: Un Tigre Dientes de Sable puede hacer dos acciones por asalto durante una contienda. Cada una puede tener como objetivo a un oponente distinto.

Rugido: Un Tigre Dientes de Sable puede como acción durante una contienda emitir un poderoso rugido. En esta acción el TA del Tigre Dientes de Sable se compara normalmente con el TD del objetivo, pero además el TM del Tigre Dientes de Sable se compara con el de todos los oponentes que puedan oírle. Todos los que tengan un TM inferior se considerarán bajo la condición Aterrorizado durante su siguiente acción.

HORRORES DE PESADILLA Y SERES DE LEYENDA

A lo largo de este capítulo has visto los oponentes a los que los personajes se enfrentarán con más frecuencia; miembros de las diversas razas humanoides y animales salvajes. Pero, dado que *La Puerta de Ishtar* se ambienta en un mundo fantástico, es lógico que también acaben encontrándose con otras criaturas, únicas o excepcionales, conocidas como monstruos.

A continuación tienes un gran número de estos seres. Como Director de Juego deberás usarlos con cuidado y mesura. Pero no sólo porque son, por lo general, muy poderosos, y podrían acabar con un grupo de Personajes Jugadores de un plumazo. La verdadera razón es que para que parezcan criaturas verdaderamente terribles, que produzcan auténtico miedo y fascinación, han de ser raros. Gran parte de lo que hace que un encuentro con un monstruo sea un momento único y cargado de misterio es que estas situaciones son excepcionales. Jamás debería tratarse a ninguna de estas criaturas (ni siquiera a los relativamente humildes Galla) como una simple

molestia, un enemigo más al que batir o un encuentro que te sacas de la manga si no se te ocurre nada mejor.

Los monstruos no son animales.

Estos seres pueden (y deben) ser por sí mismos el centro o una parte muy importante de las aventuras de los personajes. Lee con atención sus descripciones e imagina en qué situaciones un aventurero podría cruzarse con ellos. Y ten también presente que los monstruos no tienen por qué aparecer siempre como enemigos a batir en un combate. La violencia puede no ser la única manera de relacionarse con ellos y, de hecho, algunos de ellos no son de naturaleza malvada. Es más, en el caso de unos pocos de estos seres no se proporcionan estadísticas de combate, ya que será imposible que un personaje pueda luchar contra ellos mediante medios convencionales. Las criaturas excepcionales son uno de tus ases en la manga como Director de Juego. Éste es uno de los motivos por los que aparecen en este capítulo del libro, reservado sólo para los ojos del que va a dirigir la partida.

Y un consejo más. Si no te gusta algún aspecto de los monstruos que encontrarás a continuación, o no se ajusta a las partidas que estás jugando, cámbialo. Ya sea una estadística, parte de la descripción, o su naturaleza y forma de comportarse, modifícalo a placer sin ningún miedo. Incluso puedes ir un paso más allá y dar información contradictoria a tus jugadores. Al fin y al cabo, lo que el común de los mortales cree conocer sobre muchos de ellos podría ser perfectamente falso.

Por supuesto, también puedes crear tus propios monstruos. Usa las guías para la creación de Personajes No Jugadores que has visto un poco antes en este mismo capítulo. Simplemente sé un poco más creativo con los perfiles, pero ten en cuenta que una gran parte de los horrores que crees tendrán una EC de 10 o más, por lo que no podrán participar más que en contiendas.

LISTA DE MONSTRUOS

A continuación se encuentran veinte criaturas que puedes usar en tus partidas. Están ordenadas alfabéticamente y algunas incluyen ideas de cómo puedes introducirlas en tu campaña.

ALADLAMMU



Los Aladlammu son criaturas imponentes, de no menos de tres kanu de largo. Su cuerpo se asemeja al de un enorme toro o león alado con el rostro de un Awilu en lugar de la cabeza del animal. Estas cabezas son siempre masculinas, lucen largas barbas y rizadas melenas, y están adornadas por elaboradas tiaras cornudas, símbolos de la divinidad.

Son conocidos como Shedu si su cuerpo es el de un toro, o Lamassu si es el de un león. En ambos casos su pelaje es siempre de tonos marrones y ocres claros, que contrastan con la negrura de sus cabellos y el colorido de sus alas y sus adornos.

Estos seres eran los guardianes de los templos y los mensajeros de los Anunnaki. Antiguamente habitaban en los templos de todo Sumer pero, tras la muerte y el exilio de sus dioses, ya no tienen lugar en las urbes de Akkad. Sólo se dejan ver en la ciudad de Assur, donde Ashur aún gobierna; pero con muy poca frecuencia, pues no desean tentar aun más la paciencia de Sargón.

Algunos viajeros han afirmado verlos vigilando los caminos desde lugares elevados o cerca de antiguas ruinas. Sin embargo, qué información querían obtener o qué protegían no es algo que los testigos tuvieran ganas de descubrir. Cuando ejercen de guardianes permanecen completamente inmóviles. Cerrarán el paso a cualquier intruso y

le matarán en el acto si persiste en sus intenciones. Aparte de aquellos autorizados a entrar, sólo hay dos tipos de personas a las que un Aladlammu permitirá el acceso: a los completamente buenos y a los totalmente malvados. Se dice que esto es debido a que sus Etemmu son demasiado puros y los Aladlammu no pueden percibirlos.

Increíblemente sabios, los Aladlammu suelen permanecer en silencio. En las pocas ocasiones en las que se dignan a hablar con un mortal, siempre dicen lo que su interlocutor necesita oír en ese momento, pero rara vez coincide con lo que desea escuchar.

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

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

Monstruoso: Un Aladlammu puede hacer tres acciones por asalto durante una contienda. Cada una puede tener como objetivo a un oponente distinto.

Terror: Cada oponente que se enfrente a un Aladlammu 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 Aladlammu a la vez.

Vuelo: Un Aladlammu 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.

ALLU



Los polvorientos callejones de las ciudades, las áridas arenas del gran desierto y las burbujeantes aguas de las marismas del sur son ambientes completamente distintos, sin nada en común. Excepto una cosa: los Allu.

Los Allu se diferencian de la mayoría de los demonios en que no poseen un cuerpo propio, sino que deben tomar el control del de otras criaturas para poder manifestarse en forma física. Pero, desgraciadamente para ellos, no son unos Utukku muy inteligentes ni su voluntad es especialmente fuerte. Es por esto que no son capaces de tomar el control de prácticamente ningún ser vivo; incluso un perro puede resistirse a sus intentos de posesión.

Sin embargo, los Allu han acabado encontrando unas criaturas de voluntad tan débil que incluso ellos pueden utilizar sus cuerpos: las alimañas.

Arañas, hormigas, escorpiones, abejas, gusanos, cucarachas, moscas... El clima y las condiciones de vida en Akkad son muy diversos, pero, si hay algo que puede encontrarse en cualquier lugar del mundo, son estos asquerosos animales.

Los Allu reúnen a cientos o miles de individuos y les hacen trabajar al unísono; grandes enjambres de repulsivas y diminutas criaturas moviéndose a la vez, dirigidos por una única consciencia. Son justamente temidos, pues la visión de gigantescas masas de insectos moviéndose hacia uno puede hacer perder la calma a cualquiera. Y es precisamente temerles lo último que debería hacerse. Los Allu, carentes de ojos o cualquier otro órgano sensorial, se guían únicamente por el miedo. Deambulan de un lado para otro, como una masa informe, hasta que detectan dicho sentimiento.

En ese instante su forma cambia por completo. Siguen siendo un enjambre imparable de pequeñas criaturas, pero ahora copian, con toda la exactitud que les permiten los cuerpos de las alimañas que los componen, la forma de su víctima. Y no sólo eso, sino que también replican con increíble precisión su manera de moverse. No copian sus movimientos exactos (no es como mirarse al espejo), sino sus maneras y gestos.

Enfrentarse a un Allu resulta enervante. A tener que combatir a un enemigo que parece una terrible parodia de uno mismo, se le suma el hecho de que la mayoría de los golpes lo único que consiguen es romper temporalmente la unión de las criaturas y aplastar un par de bichos. Además, la forma de alimentarse de los Allu es terrible: envuelven por completo el cuerpo de sus presas, mientras miles de pequeñas fauces muerden al unísono.

Por fortuna, los Allu no son muy comunes y rara vez se manifiestan en grupo. Sin embargo, un vengativo brujo de pocos escrúpulos parece haber encontrado la forma de invocarlos en masa, y está preparando una invasión como nunca se ha visto. Una catástrofe de tal magnitud haría palidecer incluso a las terribles plagas de langostas, que han asolado ciudades enteras.

Piensa desatarla sobre la ciudad de Mari, de donde fue expulsado.

Allu AGUANTE
10

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	6	1	3	1	1
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	←
-	-	-	-	3	-

Copia: Siempre que un Allu realice una acción en una contienda empleará la VA y VM de su objetivo, y siempre que sea el objetivo de una acción en una contienda empleará la VD y VM del atacante. Estos valores incluyen cualquier modificación debida a un tipo de arma o estilo de combate.

Terror: Cada oponente que se enfrente a un Allu 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 Allu a la vez.

¡Nuestros ataques son inútiles!: El daño físico es incapaz de dañar a un Allu. Sólo el fuego o ataques que lo indiquen específicamente pueden afectarlo.

APKALLU



Mucho antes del diluvio, cuando la humanidad era joven y nada sabía sobre el mundo, los Apkallu surgieron de entre las aguas. Siete seres de sabiduría, semidioses conocedores de los secretos del mundo y la tierra, entregaron la civilización como regalo a la humanidad. Servían al benévolo Enki y, siguiendo su piadosa voluntad, ofrecieron sus servicios a los soberanos de Sumer como sabios, consejeros y eruditos. De entre los dones entregados a los de los cabellos negros se encontraban la ética, la artesanía y el arte. Les enseñaron a cultivar la tierra y construyeron los muros de la propia Eridu.

Eran criaturas parecidas a un cruce entre un Awilu y un pez, pero irradiaban nobleza y majestad. Nunca pidieron nada a cambio de sus gracias y jamás se tomaban un descanso en su tarea. Adapa fue el primero en aparecer, y el más grande de ellos. Los demás eran U-an-dugga, En-me-duga, En-me-galanna, En-me-buluga, An-enlilda y Utu-abzu.

Pero un día desaparecieron, y no se volvió a saber de ellos durante mucho tiempo, hasta poco después de la conquista de Eridu por parte de Sargón. Una semana después de ser tomada la ciudad volvieron a mostrarse ante los habitantes de la misma.

Su aspecto no coincidía exactamente con el que describían las historias, pero se identificaban a sí mismos como los Siete Sabios. Probablemente las leyendas exagerarían su majestuosidad, o quizá se habrían modificado con el paso de los siglos.

Los Apkallu que vieron los ciudadanos del recién creado Imperio de Akkad semejaban también una mezcla entre una criatura de los mares y un ser humano, sí. Pero más parecidos a batracios que a peces, con una piel resbaladiza y brillante. Lucían un vientre blanquecino y abotargado, que contrastaba con el enfermizo verde de su piel y el intenso brillo acuático de sus hinchados ojos. Se movían con torpeza, dando pequeños saltos, y sus manos no eran más que aletas deformes. Más que inspirar grandeza transmitían repulsión.

Además llegaron exigiendo. Se anunciaron como los sacerdotes de Kuthalu, el sustituto de Enki,

y demandaron la adoración del pueblo. Desde entonces han aparecido periódicamente en las costas de Eridu, emergiendo de entre las aguas del puerto para susurrar secretos a sus sacerdotes y bendecir a las más fieles de entre sus seguidoras con su semilla.

Como frutos de estas uniones surgen los Kulullu, elegidos que en apariencia son simples Awilu, pero que al alcanzar cierta edad comienzan a experimentar cambios en su cuerpo y a parecerse más a los padres que los engendraron. Hasta que un día el deseo de sumergirse en el mar se asienta en sus corazones y saltan a las oscuras aguas, para no volver jamás.

Sin embargo, algunos en Eridu piensan que algo no anda bien, que el comportamiento de estos seres no encaja con el de los Apkallu de los mitos. Un pequeño grupo de marineros de la ciudad han decidido tomar cartas en el asunto y descubrir la verdad. Su líder es Hishuru, un pirata Awilu que creyó ver, tras una noche de juerga, más de siete de estos seres juntos. Sus compañeros de navío le decían que era imposible, y que probablemente viera doble por los efectos del alcohol, pero Hishuru sabe que sus ojos no le engañaron durante la fatídica noche. Porque hay algo que no cuenta a nadie, lo que los supuestos Apkallu estaban haciendo en ese momento. Y lo que presenció no pudo ser únicamente producto de la cerveza.

Apkallu

AGUANTE
13

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
2	5	5	3	5	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
5	5	3/6	1	11	6

Terror: Cada oponente que se enfrente a un Apkallu 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 Apkallu a la vez.

Anfibio: El VM de un Apkallu se considera de 6 cuando se encuentra en el agua.

Kulullu

AGUANTE
9

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
2	3	3	2	2	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
2	2	2/4	0	11	3

Anfibio: El VM de un Kulullu se considera de 4 cuando se encuentra en el agua.

AQRABUAMELU

Los Aqrabuamelu son horribles criaturas provenientes de un cruce infernal entre una alimaña y un demonio. De cintura para abajo tienen el cuerpo de un escorpión, protegido por un duro exoesqueleto y dotado de ocho patas largas y velludas, dos poderosas pinzas y una cola acabada en un mortal aguijón. En donde se encontraría normalmente la cabeza del animal, en su lugar se inserta un torso vagamente humanoide, coronado por una cabeza de rasgos bestiales y afilados colmillos, más parecida a la de un simio que a la de un ser racional.

Algunos tienen los brazos acabados en unas brutales manos, con las que empuñan primitivas armas que han podido robar y usan para estrangular a sus víctimas. Otros, los más violentos, están dotados de otro par de terribles pinzas, con las que gustan de sujetar a sus enemigos mientras les empalan con el aguijón envenenado de sus colas.

Las zonas de su cuerpo desprotegidas por su exoesqueleto están cubiertas de un desagradable pelo de color negro o rojo muy oscuro, el mismo que sus caparazones. Se han podido ver Aqrabuamelu tan altos como un Mushkenu, y eso sin contar con la longitud de la parte de escorpión de su cuerpo.

Sus ojos rojos y sin pupilas tienen la facultad de inspirar terror, y transmiten odio y resentimiento puros. No hay criatura que un Aqrabuamelu

no odie, empezando por sí mismo. Incapaces de articular palabra, sólo pueden comunicarse mediante gestos y gruñidos. La rabia apenas contenida que les caracteriza hace de cualquier interacción con estos seres una carrera para obtener lo que se quiere de ellos antes de que se aburran de esperar y decidan pasar al ataque.

Hijos de Tiamat, El Caos Reptante, fueron creados para guardar las entradas al Inframundo y asegurarse de que Shamash, el Sol, cumple cada día con su función de iluminar un mundo que ya no le venera y al que desprecia. Al amanecer abren las puertas de la montaña Mashu para que pueda salir, y al anochecer las cierran para que no escape.

También se dice que las pocas entradas que existen a los oscuros dominios de Tiamat se hallan siempre cerca de estos seres, por lo que cumplen una doble función como guardianes. Sin embargo, también cuentan las historias que, a pesar de todo, los Agrabuamelu faltan fácilmente a su responsabilidad, permitiendo el paso a aquellos viajeros que lo han solicitado y tenían algo que ofrecer a cambio. Y lo cierto es que no tienen de qué preocuparse, pues no se sabe de nadie que haya vuelto de tal lugar.

Agrabuamelu

AGUANTE

18

DÉSTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	7	3	3	1	2
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
7	5	4	3	11	9

Pinzas: Si un Agrabuamelu consigue realizar con éxito un *Ataque Implacable* sobre un oponente que esté bajo los efectos de un *Inmovilizar* que el propio Agrabuamelu haya realizado, duplicará el *Aguante* perdido por su oponente.

Terror: Cada oponente que se enfrente a un Agrabuamelu 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 Agrabuamelu a la vez.

Veneno: Si un Agrabuamelu logra mediante un ataque hacer perder 3 o más puntos de *Aguante* a un oponente, éste deberá superar un conflicto de *Fortaleza* de dificultad 13 o estará *Emvenenado*.



ASAKKU

A comienzos de un funesto año hace muchos milenios, durante la era de los héroes, una terrible maldición se abatió sobre las ciudades que precisaban de la generosidad del Idigna y la abundancia de sus dones para sobrevivir. Las aguas del gran río se enturbiaron, haciendo enfermar a todo aquel que las bebía, y miles de peces aparecían muertos, flotando inmóviles a lo largo de su curso.

Preocupados, los habitantes de Sumer enviaron a Ninurta, uno de sus más grandes campeones, a descubrir qué estaba ocurriendo. El poderoso Awilu escuchó las suplicas de ayuda y remontó el cauce del río, buscando la razón de los males que atenazaban a su pueblo.

Finalmente encontró el origen de lo que estaba sucediendo: los Asakku. Unos enormes seres humanoides, el triple de grandes que un Awilu, se estaban bañando en las aguas cercanas al nacimiento del Zab, uno de los afluentes principales del Idigna. Estos gigantes, aunque erguidos sobre dos piernas y dotados de dos brazos, como el hombre, parecían hechos de un material radicalmente distinto. En lugar de carne estaban constituidos de roca viva, como las propias montañas. Pero, a diferencia de la piel de los seres humanos, la suya estaba mutando continuamente. De ella surgían afiladas aristas de negra obsidiana y porosa piedra gris, que se volvían a sumergir tan rápido como

habían aparecido, para volver a asomar instantes después por otra parte del cuerpo de los titanes. Además, su superficie estaba cubierta de pequeñas grietas, debajo de las cuales brillaba un fuego rojo y blanco, tan intenso como el propio sol, que en ocasiones fluía al exterior de la piel en forma de ardiente lava. Eran la progenie del Igigu conocido como Asag.

Resultaba obvio que los monstruos sufrían, pues se retorcían constantemente de dolor. Sólo parecían calmarse al sumergirse en el agua, que contaminaban sin darse cuenta con el azufre y los extraños minerales que procedían de su cuerpo. Ninurta intentó hablar con ellos, convencerles de que lo que hacían estaba causando la muerte de sus amigos y su familia, pero no escucharon. Los Asakku no podían atender a las súplicas del Awilu, pues el dolor que se apoderaba de ellos no les dejaba razonar.

Asag, noble padre de los Asakku.
 Asag, que yace bajo las montañas.
 Asag, de cuerpo indestructible,
 de piel como roca.
 Asag, bañado en ardiente fuego y ácido.
 Asag, dotado de tres piernas y tres brazos.
 Asag, patrón de la furia y la rabia.
 Asag, que no posee cuello,
 pues todo él son ojos.
 Asag, que trae la enfermedad.
 Asag, la serpiente subterránea.
 ¡Asag, escucha mi plegaria!

Fragmento de antigua maldición.



Agotada la vía de la diplomacia, a Ninurta sólo le quedaba una opción: incapaz de enfrentarse en solitario a unos gigantes así, decidió cobrarse el favor que le debía Urnim, el soberano de los Urmahlullu.

El noble señor de los leones centauro nunca reveló si había recurrido a la guerra o a alguna artimaña, pero lo cierto es que cumplió con su promesa: los Asakku desaparecieron, para no volver a ser vistos más.

Esta historia se convirtió en leyenda, haciéndose menos conocida con el paso de los años. Sin embargo, el actual Rey Brujo de Samarra está preocupado. Parece que, debido a algún maleficio, las corrientes del Zab tienen un sabor amargo, que se intensifica con el paso de los días. Ha consultado con sus adivinos, y espera que alguno pueda desentrañar el misterio tras este cambio antes de que sea demasiado tarde.

DUBKAK-UQUPU

Poderosos simios que habitan en las tupidas junglas del sur, los Dubkak-Uqupu son criaturas hostiles y de temperamento difícil. Similares a gorilas, caminan ayudándose de los nudillos de sus manos y, aunque no superan en altura a un Mushkenu, pueden pesar hasta tres o cuatro veces más. Tremendamente musculosos, sus fuertes golpes pueden arrancar la cabeza de cuajo a un hombre si logran conectar.

De sus antebrazos, su cabeza y la parte superior de su espalda surgen numerosas protuberancias óseas, que parecen afiladas montañas sobresaliendo de su espeso pelaje negruzco. Sus enormes músculos pectorales carecen de pelo, y se anclan en duras placas de hueso. Al prepararse para el combate los golpean incansablemente con sus potentes puños, creando así un ensordecedor ritmo similar al de un gigantesco tambor, que intimida a sus enemigos y los paraliza durante unos instantes.

A ambos lados de su rostro, contrastando con los enormes y blancos colmillos que adornan sus mandíbulas, se hallan las armas que hacen realmente peligrosos a los Dubkak-Uqupu: dos glándulas hinchadas y de un color rojo brillante que contienen un veneno mortal. Si se ven

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

Corazón de fuego: *Acercarse a un Asakku es peligroso, pues de su interior salen materiales nocivos y surge un calor abrasador. Si una acción tiene como objetivo a un Asakku, el que la realiza perderá 1 de Aguante a menos que esté utilizando el estilo de combate con un arma a distancia.*

Monstruoso: *Un Asakku puede hacer dos acciones por asalto durante una contienda. Cada una puede tener como objetivo a un oponente distinto.*

Terror: *Cada oponente que se enfrente a un Asakku 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 Asakku a la vez.*



Dubkak-Uqupu

AGUANTE

20

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	7	2	3	2	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
8	4	5	1	11	8

Ritmo Ensordecedor: *Un Dubkak-Uqupu puede, como acción durante una contienda, golpear su pecho con fuerza. En esta acción el TA del Dubkak-Uqupu se compara normalmente con el TD del objetivo, pero además el TM del Dubkak-Uqupu se compara con el de todos los oponentes que puedan oírle. Todos los que tengan un TM inferior se considerarán bajo la condición Aterrorizado durante su siguiente acción.*

Veneno: *Si un Dubkak-Uqupu logra mediante un ataque hacer perder 3 o más puntos de Aguante a un oponente, éste deberá superar un conflicto de Fortaleza de dificultad 13 o estará Emvenenado.*

obligados a enfrentarse a un duro oponente harán uso de la peligrosa sustancia, untándosela sobre sus brazos y recubriendo las afiladas espinas que los recorren con el icor fatal.

Los Dubkak-Uqupu no parecen especialmente inteligentes, y sus comunidades, siempre centradas en un macho especialmente fuerte, no son muy grandes. No utilizan herramientas y su dieta es carnívora. El único gesto que podría hacer pensar que se trata de seres más avanzados es su costumbre de teñir su piel con la sangre de aquellos enemigos que les han supuesto un reto en combate, dibujando motivos en espiral.

A pesar de todo esto, los Dubkak-Uqupu únicamente matan para alimentarse o defender su familia y su territorio. Sólo hacen una excepción a esta regla con un enemigo en concreto: los Umamu. Harán cualquier cosa para acabar con todos aquellos de los que tengan conocimiento, persiguiéndoles incansablemente. Pero eso sí, una vez muertos jamás comerán su carne.

Tan grande es el odio que los Dubkak-Uqupu sienten por los Hijos del Bosque, que corre el rumor de que un explorador proveniente de Uruk se ganó los servicios y la protección de varios de los simios al rescatar a una hembra de las garras de un Umamu.

ERIAMALAKU

Si hay una bestia temida por los Uridimmu ésa es el Eriamalaku. No importa lo bien preparado que esté un nómada para enfrentarse al desierto o cuántas precauciones tome, nunca puede estar seguro de estar completamente a salvo de los Caminantes de las Arenas.

Los Eriamalaku operan de noche, manteniéndose ocultos bajo la arena durante el día. Son capaces de moverse sin hacer prácticamente ningún ruido, dándose cuenta la mayoría de sus víctimas de las depredaciones de estos seres al día siguiente de que hayan sucedido. Al amanecer descubren que su medio de transporte, ya sean caballos o camellos, ha desaparecido, encontrándose en su lugar únicamente un leve rastro de extrañas huellas puntiagudas.

Los propios viajeros casi nunca son atacados, ya que los Eriamalaku sólo desean sus monturas. Sin embargo, probablemente experimenten en sus propias carnes la fuerza de uno de estos monstruos si intentan defender a sus bestias de carga de los Caminantes de las Arenas. Y no sería una reacción extraña, pues atravesar el desierto sin los animales adecuados es sinónimo



Eriamalaku

AGUANTE
18

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

Emboscada: Durante el primer asalto de una contienda los oponentes de un Eriamalaku se considerarán bajo los efectos de Empeorar la Posición.

Pinzas: Si un Eriamalaku consigue realizar con éxito un Ataque Implacable sobre un oponente que esté bajo los efectos de un Inmovilizar que el propio Eriamalaku haya realizado, duplicará el Aguante perdido por su oponente.

de desastre. Eso sin obviar el hecho de que los Eriamalaku no se toman la molestia de apartar los preciosos odres de agua y provisiones que sus presas a menudo cargan antes de llevárselas. Quienes han decidido enfrentarse a los Caminantes de las Arenas describen una bestia terrible, del tamaño de los caballos que devoran. Los llaman “cangrejos del desierto”, por lo similar de su forma a la de un crustáceo. Sin embargo, aunque tienen el caparazón y las patas puntiagudas de estos artrópodos, también cuentan con dos pares de poderosas pinzas, y sus fauces están terminadas en un pico como el de un pájaro. Además, de la parte de atrás de su cuerpo surge una cola terminada en un aguijón, como la de un escorpión. Algunos viajeros han descrito ejemplares con dos colas, pero probablemente sean espejismos producto del intenso brillo del sol.

Últimamente los Uridimmu de las tribus cercanas al oasis de Shabiba andan muy preocupados. Los Eriamalaku empiezan a atacar de día, y no sólo a animales. Además, se rumorea que en las noches de luna llena puede verse en medio del desierto una misteriosa figura, de la que parece provenir una dulce melodía. Siempre aparece la noche antes de un ataque de los Caminantes de las Arenas.

◀ EMMU

Son muchas las precauciones que hay que tomar cuando se prepara el cuerpo de un Awilu para su viaje al Irkalla. Ha de ser enterrado en el lugar correcto, cerca de donde viven sus familiares vivos pero en compañía de otros difuntos. Así mismo, ha de prestarse una especial atención a que la postura en la que yace el cadáver, la del apacible sueño, sea respetada. También ha de orientarse la mirada del muerto hacia el punto cardinal correspondiente a su trabajo en vida y a su herencia de sangre. Bajo ningún concepto debe olvidarse vestirle con las ropas adecuadas, para que pueda soportar el horrible clima del Irkalla, así como tampoco pueden obviarse sus necesidades tanto de alimento y agua como de los medios para consumirlos.

El viaje al inframundo no es un periplo cómodo ni sencillo, y el destino que le espera al difunto, el Etemmu, está plagado de horror y desesperación. Una vez allí recordará con pena y angustia el tiempo que pasó entre los vivos, sintiendo en su piel el calor del sol o el tacto de aquellos a los que amaba. La rabia, el odio y la desesperanza

comienzan a surgir poco a poco en su interior y, si estas ansias no son apaciguadas, acabará reuniendo la suficiente energía para volver al mundo de los vivos.

Por ello, los descendientes y familiares que aún viven no sólo tendrán que preparar con cuidado lo necesario para el viaje, sino que también deberán hacer ofrendas periódicas al muerto en forma de comida, agua y oraciones. Éstas últimas no de súplica sino de apoyo. De no cumplir con estas obligaciones, el Etemmu regresará de entre los muertos durante un tiempo para torturar a aquellos que olvidaron sus deberes para con él.

Los Etemmu se manifiestan como una niebla oscura y gaseosa. Se parece vagamente a la forma de un Awilu, pero cambia constantemente, aumentando y disminuyendo de tamaño. Los detalles del cuerpo que intentan formar rara vez pueden distinguirse, y en las raras ocasiones en las que esto ocurre suelen ser los rasgos faciales los que se logran discernir. A veces esta niebla es prácticamente invisible, y es capaz de mutar de forma bastante radical para atravesar pequeños espacios como dinteles de puertas o cerraduras. Sin embargo, los Etemmu no son insustanciales y resulta imposible para ellos atravesar materia sólida.

Las acciones que llevan a cabo los Etemmu van desde lo más inocuo, como empujar objetos o emitir desagradables lamentos, hasta lo más peligroso, que es la posesión de seres inteligentes. Los Etemmu penetran por la oreja de la víctima, introduciéndose así en su cuerpo y ocasionando enfermedades, locura y, en algunos casos, tomando el control completo del pobre desgraciado.

La única excepción a esto son los Cimmerios. Ningún Etemmu ha conseguido jamás poseer a uno, ya que son expulsados del cuerpo de los norteños por el tótem que ya habita en su interior.

Estos seres no pueden ser dañados mediante ataques físicos, y son invulnerables al fuego, que sí afecta a los demonios. A pesar de ser su forma una neblina, tampoco pueden ser dispersados

Etemmu AGUANTE
10

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	5	3	3	2	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
-	-	-	-	3	-

Posesión: *Un Etemmu no ataca de la forma normal, y no puede realizar ningún tipo de acción en una contienda. A cambio, puede intentar poseer a un oponente (que no esté poseído ya). Resuelve un conflicto de Voluntad entre el Etemmu y la posible víctima. Si es el Etemmu quien gana pasará a poseer a su oponente, y lo controlará por completo hasta ser exorcizado.*

Terror: *Cada oponente que se enfrente a un Etemmu 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 Etemmu a la vez.*

¡Nuestros ataques son inútiles! *Tanto el daño físico como el fuego son incapaces de dañar a un Etemmu. Sólo los ataques que lo indiquen específicamente pueden afectarlo.*

por un viento fuerte, a menos que éste tenga naturaleza mágica.

Sólo hay dos formas de librarse de un Etemmu: atendiendo a sus quejas y dándole lo que quiere para que se retire, o recurriendo a un exorcismo. A la hora de ejercitar esta última opción se debe tener en cuenta que cuanto más importancia revista la razón que hace que el alma del Awilu haya vuelto de entre los muertos, tanto más difícil será expulsarlo.

Por otra parte, la consciencia de un Etemmu no es eterna. Según pasan los años en el Irkalla van olvidando poco a poco de dónde vienen y qué hacían en vida, hasta que llega un momento en el que incluso aunque sus familiares se olviden de profesarle al difunto las atenciones adecuadas, éste no lo notará y no volverá para vengarse. Esto suele ocurrir más o menos durante los últimos años de vida de sus descendientes directos.

GALLA

Son el hazmerreír de la jerarquía demoníaca. Pisoteados y despreciados por sus hermanos más fuertes y obligados a vivir en Kishar junto con los mortales, los Galla son los más débiles de entre los Siete; los Utukku que más abajo se encuentran en la jerarquía infernal de los demonios. Condenados a habitar el mundo de los mortales, se ven obligados a devorar la carne y la sangre de los seres inteligentes.

Ningún alimento puede aplacar su hambre y ninguna bebida puede calmar su sed. Están apresados en un mundo que desprecia y del que no pueden obtener sustento. Pero, como inmortales que son, no perecen por falta de comida o agua, sino que continúan existiendo, llenos de rabia y frustración.

Cazados y atacados por los hombres, los Galla se esconden en lugares remotos y solitarios. Los desiertos son su hogar preferido, pero también se les

Galla						AGUANTE
						10
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
5	4	2	4	4	3	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	←	
6	2	5	0	15	5	

Cambiaformas: *El Galla puede adoptar forma humanoide o de hiena a voluntad. Qué forma adopte no afecta a su perfil.*

Terror: *Cada oponente que se enfrente a un Galla 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 Galla a la vez.*

Veneno: *Si un Galla logra mediante un ataque hacer perder 3 o más puntos de Aguante a un oponente, éste deberá superar un conflicto de Fortaleza de dificultad 13 o estará Emvenenado.*

puede encontrar en otros rincones apartados como cementerios o ciudades hace tiempo abandonados.

Los Galla son cambiaformas, y pueden controlar hasta cierto punto su apariencia. Sin embargo, casi siempre se les encuentra en una de sus dos manifestaciones preferidas.

La primera de ellas es una hiena monstruosa, con ojos rojos que dejan un ardiente halo al moverse. El animal siempre hambriento refleja bien su angustia interior, y les permite desplazarse rápidamente y cubrir grandes distancias.

La otra es la de un humanoide, parecido a un Mushkenu pero desharrapado, delgado y siempre adoptando una postura agresiva. Huesudo y de piel correosa, con parches de mugriento pelo cubriendo partes de su cuerpo y afilados dientes asomando a través de sus labios entreabiertos, muchos los confunden con Mushkenu degenerados, dados al canibalismo. Esta forma les permite empuñar armas e instrumentos, así como en algunos casos llegar a pasar desapercibidos.



Ellos no tocaron el alimento.
 Ellos no bebieron el agua.
 Ellos no saborearon la dulce harina.
 Ellos no conocieron el vino sagrado.
 No hay soborno que aplaque a los Galla.
 Ni cuerpo femenino que los satisfaga.
 Ellos no obedecen órdenes.
 Ellos devastan la tierra.
 Ellos no conocen el orden.
 Ellos vigilan a los hombres.
 Ellos devoran la carne, ellos hacen fluir la sangre, ellos beben la sangre.
 Ellos hieren las imágenes de los Anunnaki.
 Ellos son los más bajos de entre los Siete, que multiplican las hostiles mentiras.
 Los que se alimentan de sangre.
 Los que son imposibles de satisfacer.

Antiguo poema Sumerio

Los hábitos alimenticios de los Galla hacen que se les crea Mushkenu caníbales. Devoran carne y sangre de seres humanos, y en muchos casos no hacen asco de restos que lleven muertos un tiempo. Debido a este comportamiento los Galla que habitan en cementerios resultan especialmente peligrosos, pues sus actos acaban atrayendo la ira de los Etemmu que, incapaces de dañar a estos monstruos, la toman con los vivos.

Pero el manjar que más desean los Galla son los niños recién nacidos. Harán cualquier cosa para poner sus garras sobre uno. Afortunadamente, los amuletos que proporcionan protección contra estos monstruos son conocidos y eficaces.

Pero en ocasiones fallan, como en el caso del primogénito de Sammu-Ramat, la poderosa Reina Bruja de Nippur. Aunque los consejeros más cercanos a la soberana murmuran que ésta piensa que los talismanes protectores no fallaron, sino que alguien los retiró intencionadamente. Si esto es cierto es seguro que la implacable soberana no descansará hasta dar con el culpable y tratarle como se merece.

IMDUGUD

Los Imdugud son unas extrañas criaturas con los cuartos traseros y las alas de un águila, y la cabeza y el vientre de un león, aunque algunos ejemplares también tienen las extremidades anteriores de este último. Son seres imponentes, con un cuerpo tan grande como un carro de guerra y una enorme envergadura alar.

Sus plumas son brillantes y afiladas y su pelaje es rubio y majestuoso. Pero aún más magníficos son sus rostros, pues se trasluce inteligencia en su mirada y nobleza en sus gestos. Además, muchos Imdugud, especialmente los más grandes, pueden escupir fuego o agua por sus fauces y crear vientos huracanados con sus alas.

Imdugud						AGUANTE
						25
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
5	8	5	5	7	5	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«	
8	6	8	1	3	-	

Aliento: Un Imdugud puede expulsar fuego o agua por la boca. La acción *Ataque Implacable* de un Imdugud ignora la absorción de su oponente y se considera realizada con una VA de 10.

Emisario del Destino: Cada vez que durante una contienda un Imdugud haga perder Aguante a un oponente que esté rebelándose contra su destino, éste perderá 2 puntos más de Aguante adicionales.

Monstruoso: Un Imdugud puede hacer dos acciones por asalto durante una contienda. Cada una puede tener como objetivo a un oponente distinto.

Terror: Cada oponente que se enfrente a un Imdugud 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 Imdugud a la vez.

Vuelo: Un Imdugud 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.

Aunque, en la mayoría de los casos, les basta con su poderoso rugido y sus afiladas garras para dar cuenta de su presa.

Son la progenie del ave legendaria Anzu, guardiana del antiguo palacio de Enlil. Las leyendas cuentan que, tras la muerte de su señor, Anzu perdió la razón y escapó con las Tablas del Destino, que había jurado proteger. Una vez hubo hecho esto, las rompió en mil pedazos y se entregó los fragmentos a sus hijos, uno a cada uno de ellos. Pues nunca más deberían estar los hados de toda la creación bajo el control de un solo ser.

Quizá por ello, se dice que estas criaturas tienen una conexión muy fuerte con los hilos del Destino, y son los protectores de su tapiz. Acudirán en ayuda de quien luche para cumplir con aquello que los hados le reservan, y no tendrán piedad con aquellos que deseen modificar su sino a su antojo o pretendan huir de él.

Muchos han intentado capturarlos o domarlos para usarlos como monturas, pero nunca nadie ha tenido éxito en tal empresa. Siempre parece ocurrir algo, un accidente, una casualidad o un suceso inesperado, que permite al Imdugud escapar hacia la libertad. Hacia las altas cumbres de las montañas en las que se encuentran sus nidos, protegidas de la avariciosa mano del hombre.

KUSARIKKU

La creación de los Wardu no fue una tarea fácil. Sargón ya había tenido éxito con los Mushkenu, pero los hombres-toro representaban un reto mucho mayor. Experimentos alquímicos a cada cual más terrible se sucedieron uno detrás de otro, y varias veces fue necesario descartar todos los avances realizados y volver a la casilla de salida. Fue un proceso largo y terrible, que dejó a su paso incontables aberraciones y criaturas demasiado horrorosas para ser recordadas. La mayoría de estos monstruos perecían al poco tiempo de



costrar vida, sus formas demasiado inestables y cambiantes para pertenecer a este mundo. Pero algunas de estas criaturas, no muchas, tuvieron la suerte o la desgracia de sobrevivir.

De entre todos estos experimentos malditos son tristemente célebres los Kusarikku. Y no por estar cerca del ideal que Sargón estaba buscando, que lo estuvieron, sino por su fuga. Estos seres lograron escapar de los laboratorios en los que fueron engendrados, huyendo a lugares donde sus progenitores no pudieran encontrarlos.

La mayoría de los que contemplan a un Kusarikku creen encontrarse ante una versión deforme y aún más fuerte de los Wardu, y no andan faltos de razón. Criaturas brutales y poco más inteligentes que animales, tienen la concepción del mundo de un niño pequeño, pero uno lleno de rabia y amargura. Poseen rostros deformes, más parecidos a los de los toros que los de los Wardu, e incapaces de articular palabra alguna. Su postura resulta extraña, ya que aunque sus cuatro extremidades acaban en pezuñas, no parecen enteramente humanoides ni enteramente bestias. No se encuentran cómodos ni a dos ni a cuatro

patas, teniendo que forzar su espalda para adoptar cualquiera de las dos posturas.

Los Kusarikku sufren un intenso dolor durante sus cortas existencias, intentando adaptarse a un cuerpo que a duras penas les permite erguirse. Y quizá este dolor sea lo que les hace las enloquecidas criaturas que son. No en vano fueron descartados por los alquimistas precisamente por ese motivo: eran fuertes, pero incontrolables. No son capaces de utilizar herramientas, y cuesta diferenciar su forma de vida de la de un animal salvaje. Lo único que los distingue como seres racionales es que se cubren el cuerpo con prendas que han podido robar o arrebatar a sus víctimas.

Si un Wardu se encuentra con un Kusarikku enloquecerá de rabia y deseará con todas sus fuerzas acabar con la afrenta a la naturaleza que tiene frente a sus ojos. Lo mucho que les recuerdan a sí mismos es uno de los motivos de su odio, pero no el más importante.

La auténtica razón de este odio es que los Kusarikku, a diferencia de los Wardu, son fértiles.

Kusarikku AGUANTE
18

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
2	7	1	3	1	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	←
7	4	5	0	11	6

Furia asesina: *Durante una contienda un Kusarikku puede decidir entrar en un estado de furia asesina al inicio de cualquier de sus asaltos. Si lo hace su VD se reducirá a 1 y su VA se incrementará a 9. Además, superará automáticamente cualquier conflicto de Moral. En este estado, que durará hasta el final de la contienda, no podrá utilizar las acciones Defensa Férrea o Tomar Aliento.*



LAMASHTU

No hay nada que provoque un terror mayor a las mujeres encintas, ya sean Awilu, Mushkenu o Uridimmu, que las Lamashtu. Estas Utukku, cuyo nombre significa Aquellas Que Borran, son el peligro más grande que puede acechar a una embarazada.

Caminan erguidas sobre un cuerpo humanoide, cubierto de un oscuro y pringoso vello azulado. Su cabeza tiene rasgos felinos, pero sus ojos son excesivamente grandes y sus dientes y orejas recuerdan a los de un burro. Sus piernas son, como las de tantos demonios, parecidas a las de un ave rapaz, y están terminadas en poderosas garras, casi tan afiladas como las largas uñas de sus dedos. Sus dos manos están teñidas de sangre, y cada una sujeta dos serpientes, aunque algunos afirman que estos ofidios surgen en realidad de las extremidades de la propia Lamashtu. De su pecho cuelgan dos horribles senos, como los de una mujer que acaba de dar a luz, pero arrugados, estirados y llenos de estrías. Permanentemente enganchados a ellos, en una horrible parodia de un lactante, se encuentran dos gordos cerdos, que se alimentan de la leche que mana de las deformes ubres.

Sus ataques son el motivo por el que son tan temidas por las que esperan un hijo; no tienen como objetivo nada más que contemplar el sufrimiento

de una madre e impedir que una vida se desarrolle. Las Lamashtu que descubren a una embarazada la visitarán siete veces durante el tiempo que dure la gestación. En cada una de estas visitas la demonio se acercará lentamente a la temblorosa mujer e intentará tocarle suavemente el abdomen. Si consigue hacerlo las siete veces la embarazada sufrirá un aborto, muriendo su futuro hijo antes de nacer. Además, la desdichada mujer quedará permanentemente estéril.

A pesar de que se mueven lentamente y con calma, las Lamashtu son casi imparables. Las rodea un aura de terror sobrenatural casi palpable, al que sólo los poseedores de una voluntad extraordinaria pueden resistirse. Todos aquellos que se ven poseídos por esta zozobra se encontrarán paralizados y no podrán mover un músculo mientras la Lamashtu permanezca frente a ellos. Lo único que podrán hacer será llorar o cerrar los ojos para evitar contemplar su terrible figura.

Afortunadamente, las Lamashtu son cobardes, y huirán ante el más mínimo síntoma de peligro. Si un valiente héroe consiguiera resistir el miedo

Lamashtu						AGUANTE
						9
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CHARISMA	VOLUNTAD	
3	5	6	3	4	1	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	←	
2	2	5	0	18	-	

Cobarde: Una Lamashtu huirá al menor síntoma de peligro y sólo luchará si se encuentra acorralada.

Terror Paralizante: Cada oponente que se contemple a una Lamashtu deberá superar un conflicto de Voluntad de dificultad 19 o quedará completamente paralizado hasta que la Lamashtu desaparezca de su vista.



sobrenatural que produce una de ellas, tendría muchas posibilidades de repelerla.

Hasta ahora las Lamashtu nunca habían atacado a animales, pero desde hace unos meses los pastores Uridimmu de la tribu de El-Atrash están viendo cómo todas y cada una de sus reses que quedan preñadas reciben la visita de estos demonios. Si esta situación se prolonga se verán privados de los recursos que les proporciona su ganado, sin los cuales su supervivencia estará seriamente amenazada.

MUKIL-RESH-LEMUTI

Su nombre significa “los miembros del séquito de la maldad”, y no es para menos. Son una progenie maldita, fruto de la unión entre una Urmahlullu y un demonio que llegó a Kishar desde los espacios vacíos entre las estrellas. Si los centauros león son pura majestuosidad y nobleza, los Mukil-resh-lemuti son la encarnación viviente de todo a lo que aquellos se oponen.

El nombre de la Urmahlullu que cometió tan terrible pecado ha sido olvidado, y sus descendientes se refieren a ella simplemente como La Madre. De su vientre nacieron dos seres distintos, cada uno el primero de una de las dos castas que componen esta raza infernal.

Los Ugallu descienden del primer gemelo, y hacen la labor de guías, sabios y generales de su corrupto pueblo. Caminan erguidos como los hombres, y la forma de su cuerpo se parece mucho a la de un Mushkenu, pero su rostro es el de un león, aunque deformado en una continua mueca de rabia. Carecen de la característica melena de la bestia, y en lugar de las pequeñas orejas de un felino poseen otras dos; largas, verticales y desproporcionadas, parecidas a las de un asno.

Sus piernas son como las garras de un ave de presa, y sólo cubren su sucio cuerpo, completamente carente de vello, con una pequeña falda bajo la que asoman sus colas. A la hora de combatir empuñan ondulados cuchillos que provocan terribles enfermedades, de cuyos efectos se deleitan mientras ríen a carcajadas.

Los Udshua, los descendientes del segundo gemelo, son mucho más numerosos que sus hermanos. Su postura es similar a la de los felinos con los que están emparentados, apoyándose sobre las cuatro patas para desplazarse. Aquellos lo bastante afortunados para contemplarlos y sobrevivir los describen como leones corruptos y famélicos, con un pelaje sucio y lleno de calvas que a duras penas cubre una piel tirante y cuarteada. Pero si se limitan a estas palabras estarán obviando los dos rasgos más característicos de los cazadores entre los Mukil-resh-lemuti: la hilera de afiladas espinas que recorre su espalda desde la cabeza hasta los cuartos traseros, y la maza espinosa en la que acaba su cola. Ambas son armas tan mortíferas como sus fauces.

Por suerte para los habitantes de Akkad, cada vez se ven menos Mukil-resh-lemuti. Lo cual resulta



desastroso para cierto alquimista de Nimrud llamado Ramash, que utilizaba la sangre de estos seres para fabricar un potente veneno. Parece que debido a la cada vez mayor escasez de materiales va a tener que dejar de pagar por los cadáveres de Mukil-resb-lemuti y empezar a negociar directamente con ellos...

Ugallu

(Mukil-resb-lemuti)

AGUANTE

10

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	4	5	3	1	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
6	4	4	0	11	6

Enfermedad: Si un Ugallu logra mediante un ataque hacer perder 3 o más puntos de Aguante a un oponente, éste deberá superar un conflicto de Fortaleza de dificultad 13 o estará Enfermo.

Terror: Cada oponente que se enfrente a un Ugallu 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 Ugallu a la vez.

Udshua

(Mukil-resb-lemuti)

AGUANTE

8

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	4	1	3	1	1
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
6	2	5	0	13	6

Cola de Maza: Un Udshua puede golpear con su dura cola. La acción Ataque Implacable de un Udshua ignora la absorción de su oponente.

Oportunista: Cuando un Udshua realiza la acción Ataque Implacable contra un oponente inmovilizado por otro Udshua gana un +2 a su VA.

MUSHMAHBU

Ningirsu fue uno de los más grandes héroes de Sumer. Durante su periplo por el mundo, que acabó con su propio ascenso a la divinidad, Ningirsu llevó a cabo numerosas hazañas. De entre ellas la más conocida es sin duda alguna el asesinato de las Siete Bestias. Esta historia, narrada en torno al fuego en incontables ocasiones desde hace miles de años, cuenta cómo el héroe fue derrotando uno a uno a los siete enemigos de la humanidad: siete horribles monstruos a cada cual más terrible y feroz.

Pero ninguna de estas victorias la alcanzó mediante la mera fuerza de sus brazos, sino que todas ellas fueron posibles gracias a su astucia. Una de las Siete Bestias, probablemente la más temida, se llamaba Mushmahhu. Se trataba de una criatura terrible,

Mushmahhu

AGUANTE

40

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	12	5	4	3	6
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
9	9	7	1	11	-

Aliento: Una Mushmahbu puede expulsar un vapor fétido por cualquiera de sus bocas. La acción Ataque Implacable de una Mushmahbu ignora la absorción de su oponente y se considera realizada con una VA de 11.

Monstruosa: Una Mushmahbu puede hacer cuatro acciones por asalto durante una contienda. Cada una puede tener como objetivo a un oponente distinto.

Crece Otra en su Lugar: Al final de cada asalto una Mushmahbu recuperará 5 puntos de Aguante perdido. Esto sucederá incluso aunque su Aguante haya sido reducido a 0. El Aguante perdido por causa del fuego es el único que no puede recuperarse de esta forma.

Terror: Cada oponente que se enfrente a una Mushmahbu 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 varias Mushmahbu a la vez.

tan fuerte como el más grande de los toros, pero al mismo tiempo rápida e impredecible como el viento de las montañas. Tenía siete cabezas y siete colas como las de una serpiente, sólo que más grandes y capaces de expulsar un aliento inmundito por sus bocas. Sin embargo, no se arrastraba por el suelo, como las víboras a las que se parecía, sino que cuatro poderosas patas reptilianas sostenían su escamoso cuerpo.

Sin embargo, la característica más temible de esta bestia era su capacidad para hacer crecer una cabeza nueva cada vez que era cortada. Parecía un ser imbatible, y ninguna herida, por grave que fuese, resultaba letal. Esto no desanimó a Ningirsu, que encontró la manera de vencer a la Mushmahhu. Con su fiel espada en la mano derecha y una antorcha en la mano izquierda fue quemando las cicatrices que dejaban sus certeros golpes al rebanar, una a una, las cabezas del monstruo. Así impedía que volvieran a crecer. La criatura se sabía derrotada, pero no podía hacer nada para evitarlo, y cayó muerta al ser decapitada por última vez.

Victorioso, Ningirsu se retiró a descansar, llevando las cabezas cortadas como trofeo. Las entregó como regalos a aquellos a los que apreciaba, y continuó realizando épicas gestas. Con el tiempo estas cabezas, que pasaron de generación en generación, fueron olvidadas, abandonadas en los más ignotos rincones del mundo.

Tras la invasión de Sargón, Ningirsu huyó junto con el resto de los Dioses Antiguos a Babilonia. Había llegado el momento que Mushmahhu había esperado, la oportunidad de aprovecharse del detalle que el héroe había pasado por alto: quemar también las heridas de las cabezas. De cada una de ellas, ahora desperdigadas por el mundo, empezó a crecer una nueva bestia, copia idéntica de la Mushmahhu original.

Aunque las siete hijas de Mushmahhu son tan poderosas como su madre, también son cautelosas y rara vez se dejan ver. Aún temen al hombre y a sus héroes, pero perciben que los tiempos han cambiado, y que puede que por fin haya llegado la hora de que Kishar vuelva a sentir el terror de las Siete Bestias.



MUSHRUSHU

Nunca ha pisado ni pisará jamás Kishar una criatura más majestuosa que los Mushrushu. También llamados los Dragones Furiosos, los Mushrushu eran lo más parecido a un dios entre los animales. Eran las monturas de los Anunnaki, que cargaban sobre ellos hacia el combate. Innumerables enemigos caían a sus pies, y nadie, salvo sus propios jinetes, era capaz de hacerles frente.

Los Mushrushu eran enormes, e incluso los más pequeños tenían la talla de elefantes. La mayor parte de su cuerpo era parecido al de una serpiente y estaba cubierto de escamas. Sin embargo, a diferencia de los ofidios, tenían cuatro poderosas patas: las dos delanteras eran como las de un gato, y las dos traseras como las de un águila. Todas ellas acababan en garras tan fuertes como el hierro que forjan los herreros Hititas. También estaban dotados de una poderosa cola, terminada en un mortal aguijón. Entre sus fauces restallaba continuamente su lengua bífida, y su cabeza estaba coronada por una placa ósea de la que surgía un recto y solitario cuerno.

Pero los Mushrushu no sólo servían como monturas para la guerra, también eran criaturas sabias y orgullosas que valoraban el conocimiento por encima de todas las cosas. Su forma les impedía pronunciar el lenguaje de sus jinetes, pero comprendían y amaban la palabra escrita. Uno de los dones que poseían era la sanación; no importa cuán poderoso fuera el espíritu que afligía el cuerpo de una persona, el mero contacto de un Dragón le obligaba a abandonar el lugar. ¿Y con semejantes aliados en su bando, cómo pudieron los Anunnaki perder su guerra contra Sargón? La respuesta a esta pregunta es que los Mushrushu no llegaron a combatir. Tashlultum, poderosa Bruja y la primera esposa de Sargón, ideó un astuto plan que culminó con el encierro de todos los Dragones en un lugar remoto del que no podrían escapar.

Hoy en día tan sólo las esculturas que adornan la Puerta de Ishtar sirven como recordatorio de qué forma tenían estos seres. Pero hay una torre, en medio del desierto, desde la que un ermitaño llamado Shezab estudia los cielos. Tras escrutar durante años el firmamento mediante extraños instrumentos cree haber encontrado el lugar en el que Tashlultum encerró a los Mushrushu: una de las esferas que rodean las estrellas en las que habitan los Igu. Es una lástima que no entre en sus planes liberarlos.

Mushrushu						AGUANTE
						50
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
8	15	7	5	10	15	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	←	
10	8	10	4	3	-	

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

Monstruoso: Un Mushrushu puede hacer cuatro acciones por asalto durante una contienda. Cada una puede tener como objetivo a un oponente distinto.

Terror: Cada oponente que se enfrente a un Mushrushu 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 Mushrushu a la vez.



PAZUZU

Estos Utukku, también conocidos como los Doctores, sienten una increíble fascinación por la vida mortal de Kishar, en todas sus formas y manifestaciones. Pero esto no significa que la veneren, ni siquiera que la respeten. No son por ello más bondadosos, y es precisamente esta curiosidad lo que les convierte en los increíblemente crueles seres que en realidad son.

Porque si hay una faceta de la vida que les estimula sobremanera, ésa es el dolor. Se divierten capturando especímenes, tanto humanoides como animales, y experimentando con ellos. Los someten a horribles pruebas, torturándolos, mientras los mantienen vivos durante días, meses e incluso años. Contemplan con diversión todo el proceso, aprendiendo y disfrutando. Sobre todo disfrutando. Buscan con insistencia sujetos cuanto más especiales mejor, así como métodos de causar sufrimiento que, lejos de matar, dejen con vida a sus víctimas durante la mayor cantidad de tiempo posible.

Esta búsqueda los ha llevado a descubrir el inmenso gozo de las enfermedades. Diseñan mediante oscuras técnicas alquímicas terribles plagas que posteriormente lanzan sobre ciudades enteras. Prefieren aquellas que causan horribles cambios en el cuerpo de los afectados, deleitándose en los efectos que sus actos producen, aprendiendo de sus errores y creando agónicas dolencias cada vez más desagradables.

Aquellos que han sobrevivido a las atenciones de un Pazuzu, ya sea porque hayan escapado o porque entrara en los planes del propio demonio dejarles ir, confiesan que lo más aterrador de los demonios son sus manos. Sus cinco dedos, increíblemente largos y gráciles, manipulan con cuidado y precisión complicadas herramientas. Su cuerpo tiene forma humanoide, parecido en altura a un Mushkenu, pero cubierto de escamas. De su espalda surgen dos alas, en estructura parecidas a las de una mariposa, pero cubiertas de plumas como las de un ave, a juego con las garras que terminan sus extremidades inferiores, similares a las de una rapaz. Además, de su ingle brota, en forma de horrible parodia de un órgano sexual, un alargado apéndice parecido a una serpiente, normalmente oculto bajo una corta falda.



En lo que no se ponen de acuerdo los supervivientes es en el rostro de estos demonios. Unos afirman que su cráneo es el de un perro huesudo. Otros describen una extraña cabeza híbrida entre un pez y un murciélago, también cubierta de escamas, pero con los ojos, la nariz y las orejas de este último. Cuál de ambas descripciones sea la real no importa, ya que los Pazuzu tienen la capacidad de camuflar su auténtica naturaleza tomando la forma de un Awilu o un Mushkenu.

Los Pazuzu son la prueba fehaciente de que no necesariamente todos los demonios tienen por qué compartir objetivos, o siquiera tolerarse. Son enemigos acérrimos de las Lamashtu, ya que lo que estas Utukku hacen resulta antitético a todo aquello en lo que los Doctores creen. Las Lamashtu impiden que la vida florezca, arrancando de raíz la vitalidad

de un ser vivo antes incluso de que pueda nacer. Están poniendo trabas al potencial de la naturaleza, impidiendo que la pequeña criatura, que nunca verá la luz, pueda experimentar todo el sufrimiento que le depara la vida. Y, por encima de cualquier otra cosa, están evitando que un posible sujeto experimental de los Pazuzu llegue a desarrollarse.

Por ello, las embarazadas fabrican con cariño talismanes protectores con la forma de un Pazuzu, que atesoran con fuerza hasta haber dado a luz a sus hijos. No se equivocan en pensar que, si algo puede enfrentarse a una Lamashtu, es un Pazuzu. Además parece que estas súplicas en forma de amuleto tienen éxito, ya que más de una mujer encinta ha sido salvada por un Doctor de las terribles garras de una Falsa Madre.

Pero pronto se arrepienten al descubrir el precio que el Pazuzu pide a cambio de sus servicios.

SHULAK

Los Shulak se encuentran entre los demonios más insidiosos y temidos por los Awilu. También conocidos como Implacables Devoradores Nocturnos, son una de las herramientas más terribles que los brujos realmente poderosos tienen a su disposición.

Sólo aparecen de noche, de ahí su nombre, y su aspecto es casi indescriptible, pues la estructura de su cuerpo desafía los límites de la percepción humana.

Parecen enormes babosas hechas de una carne translúcida y luminosa, que brilla con un fulgor verduzco que surge de su interior. Resulta difícil reconocer extremidades o apéndices en sus siempre cambiantes cuerpos, con la excepción de una tríada de pedúnculos que surgen de lo que podría ser su cabeza. De cada uno de ellos cuelga un globo ocular, claramente identificable como tal, pero a la vez completamente distinto al de cualquier ser natural.

Los Shulak se mueven desplazándose sobre su propio cuerpo, maleable y resbaladizo. Pueden trepar por casi cualquier superficie, y son capaces de moverse a una velocidad inesperada para una criatura informe, aunque no llegan a la velocidad de un hombre corriendo. También dan grandes saltos, de los que se sirven para abalanzarse sobre sus presas.

La forma en que se alimentan resulta sumamente desagradable, ya que entran en el cuerpo de sus víctimas a través de cualquiera de sus orificios corporales y, una vez dentro, absorben todo el líquido de su desafortunada presa, dejando como macabro resto de su banquete un cadáver reseco y quebradizo.

Su tamaño varía muchísimo, y lo mismo pueden caber en la palma de una mano como alcanzar las dimensiones de un caballo. Utilizan el agua arrebatada a sus víctimas para crecer, y el volumen de un Shulak da una idea de cuánto se ha alimentado últimamente.

Pazuzu AGUANTE
15

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	4	7	5	4	6
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
5	4	5	0	11	7

Cambiaformas: *Un Pazuzu puede adoptar forma humanoide o su auténtica apariencia a voluntad. Qué forma adopte no afecta a su perfil.*

Enfermedad: *Si un Pazuzu logra mediante un ataque hacer perder 3 o más puntos de Aguante a un oponente, éste deberá superar un conflicto de Fortaleza de dificultad 13 o estará Enfermo.*

Terror: *Cada oponente que se enfrente a un Pazuzu 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 Pazuzu a la vez.*

Vuelo: *Un Pazuzu en su auténtica forma 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.*

Shulak

AGUANTE

14

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

Devorar: *Un Shulak no ataca de la forma normal, y no puede realizar ningún tipo de acción en una contienda. A cambio, puede intentar entrar dentro de un oponente y devorarlo. Resuelve un conflicto de Destreza entre el Shulak y la posible víctima. Si es el Shulak quien gana habrá logrado entrar dentro de su oponente, que morirá instantáneamente. De ser así el Shulak recuperará hasta 5 puntos de Aguante perdidos.*

La Luz de Shamash: *Durante el día los Shulak son invisibles, pero no podrán utilizar Devorar. Además, aunque el fuego no les daña, sí lo temen, y se apartarán de cualquiera que les amenace con una llama.*

Terror: *Cada oponente que se enfrente a un Shulak deberá superar un conflicto de Voluntad de dificultad 15 o estará Aterrorizado los dos primeros asaltos de una contienda. Sólo deberá superar este conflicto una vez aunque luche contra varios Shulak a la vez.*

¡Nuestros ataques son inútiles! *Tanto el daño físico como el fuego son incapaces de dañar a un Shulak. Sólo los ataques que lo indiquen específicamente pueden afectarlo.*

Sin embargo, durante el día se encuentran impotentes. Aunque pueden desplazarse normalmente, son incapaces de atacar a nadie, ya que la luz del sol les priva de sus fuerzas. A cambio, son invisibles a la vista, ya que no pueden soportar el brillo de Shamash y se ocultan de su mirada.

Por otro lado, si encuentran un lugar en el que las sombras les protejan de la luz del astro rey, pueden funcionar durante el día exactamente igual que durante la noche.

Las armas convencionales no funcionan contra los Shulak, y si son cortados en trozos, éstos volverán a juntarse inmediatamente.

Sólo el fuego sirve para retrasar, que no matar, a estas criaturas. Recurrir a un brujo es la única solución a largo plazo contra estos Utukku, ya que a menudo son los practicantes de lo arcano los que los han invocado a este mundo, y saben cómo hacerles volver al lugar de donde vinieron.

Sentirse perseguido por un Shulak es una de las situaciones más terroríficas en las que se puede encontrar alguien. Infatigables, cuando han elegido una presa no cesan en su empeño hasta acabar con ella o desaparecer.

Durante la noche la pobre víctima observa cómo la terrible masa del Implacable Devorador Nocturno se dirige en línea recta hacia él. Pero peor es la sensación experimentada durante el día, pues sabe que la criatura está cerca, esperando, aunque no pueda verla.

Si el perseguido no muere presa del demonio probablemente acabe perdiendo la cordura.

Cualquier sombra le aterra, y el mero hecho de encontrarse bajo techo le produce escalofríos. Tareas normalmente sencillas como ir de una parte de la ciudad a otra se convierten en un suplicio, y los casos extremos llegan a caminar desnudos por miedo a que el Shulak pueda acechar entre la oscuridad que producen sus propias ropas.



TETRIRVILI

A veces, en los días más fríos del año, el cielo que contemplan los clanes Cimmerios desde sus montañas se ilumina con un brillo de color azul y verde, que parece ondular y moverse con voluntad propia. Es un espectáculo maravilloso, lleno de belleza y majestuosidad. Pero los Cimmerios temen estas luces, y verlas les llena de un terror reverencial.

Estos fuegos que resplandecen en el firmamento preceden siempre a la llegada de los enemigos más temibles de los hombres libres: los Tetrirvili.

Poco después de las luces llegan aullidos, parecidos a los de una manada de lobos pero a la vez distintos, discordantes e intensos. Ni siquiera tapándose los oídos puede uno evitar oír el agudo chillido. Este horrible sonido capaz de helar la sangre anuncia la llegada de uno de estos terribles monstruos.

Criaturas enormes, una vez y media el tamaño de un oso, los Tetrirvili tienen un cierto parecido con esta especie, con un pelaje blanco que les cubre todo el cuerpo y una cabeza vagamente similar a la de las amables bestias. Pero aquí acaban las semejanzas. Los Tetrirvili no tiene cuatro, sino seis patas. A veces se apoyan en todas ellas, a veces sobre cuatro, y a veces tan sólo sobre dos, irguiéndose sobre sus pobres víctimas. Todas sus extremidades acaban en largas garras de color rojo y negro, pero no por haber derramado sangre, sino por ser ésta su tonalidad natural. Pero es su cabeza lo que más destaca. Sus hundidos

ojos rojos y sin pupilas delatan una inteligencia superior a la de cualquier animal, y su frente y su morro están protegidos por una dura estructura ósea de color amarillento. El mismo que sus fauces, compuestas por tres hileras de afilados dientes.

Aunque ni sus garras ni sus mandíbulas son su arma principal, sino el tremendo cuerno que surge de su cabeza. Recto y retorcido sobre sí mismo, lo usan para empalar a sus presas. Cuando asaltan un poblado no arramplan con todo lo que encuentran y desaparecen, sino que cada noche ensartan una víctima en su poderosa cornamenta y se retiran a las montañas mientras su presa, todavía viva, grita de dolor.

Repiten este proceso durante semanas, pues son crueles en extremo y desean ver sufrir todo lo posible a sus capturas. En las pocas ocasiones en las que esta bestia ha sido derrotada han hecho falta prácticamente clanes enteros de guerreros,



que hubieron de enfrentarse no sólo a la criatura en sí, sino también al frío casi sobrenatural y a las terribles tormentas de nieve que parecen formarse siempre a su alrededor.

Se dice que sólo Gmirri, el legendario fundador de la nación libre, fue capaz de derrotar a un Tetrirvili en solitario. Y el precio por lograr tal gesta fue su propia vida.

A pesar de que su visión es imposible de olvidar, poco saben los chamanes en realidad sobre este horrible ser. Pero si de algo están seguros es de que no es un animal, ni pertenece de ninguna forma al mundo natural. Los tótems de los Cimmerios que lo contemplan les transmiten una sensación de rechazo imposible de reprimir, y la propia tierra expresa su incomodidad ante su mera presencia.

UMAMU

Las abarrotadas calles de grandes ciudades y las solitarias plazas de diminutos pueblos tienen algo en común: en ambas se susurran historias sobre secuestros, asesinatos y sangrientos sacrificios. Los mercaderes exhortan a sus guardias que extremen la precaución cuando sus rutas les llevan cerca de la oscura frondosidad del Gurushalmu, el Bosque Maldito. Los normalmente juerguistas hijos de las casas nobles de Lagash vuelven corriendo a sus mansiones y atrancan sus puertas en las noches sin luna. La fuente de estas historias y este miedo es siempre la misma: Los Hijos del Bosque. Pero aunque todos han oído hablar de ellos, e incluso algunos se refieren a los monstruos como los Umamu, su verdadero nombre, poco más se sabe a ciencia cierta de ellos. Su auténtica naturaleza, sus motivaciones y objetivos, e incluso su aspecto son un enigma. Hay quien afirma que adoran a demonios, y hay quien cree que los propios Hijos del Bosque son demonios.

Les acompaña una oscura y pestilente niebla, aunque los que tienen el ánimo para discutir de estos temas discrepan sobre si será producto de una terrible hechicería o si simplemente escogen las noches brumosas para salir de caza. Porque siempre atacan de noche. La combinación de ambas cosas, la nocturnidad y la neblina, hace difícil determinar su verdadero aspecto: son criaturas humanoides, muy altas, casi tanto como un Wardu, pero a la vez tremendamente delgadas.

Tetrirvili

AGUANTE

25

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	8	5	4	2	6
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
8	5	7	1	11	-

Empalar: Un Tetrirvili que realice con éxito un Ataque Implacable sobre un oponente podrá inmovilizarlo exactamente igual que si hubiera tenido éxito en una acción de Inmovilizar. Un Tetrirvili no podrá volver a inmovilizar a un oponente de esta forma mientras su anterior víctima siga inmovilizada.

Monstruoso: Un Tetrirvili puede hacer dos acciones por asalto durante una contienda. Cada una puede tener como objetivo a un oponente distinto.

Terror: Cada oponente que se enfrente a un Tetrirvili 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 Tetrirvili a la vez.

Viento Helado: Los Tetrirvili están siempre rodeados de un viento frío. Todo oponente que haga objetivo a un Tetrirvili y no esté utilizando el estilo de combate con un arma a distancia sufrirá una penalización de -2 a su VA y VM.



Umamu

AGUANTE

13

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	4	4	3	2	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	←
5	4	6	1	13	7

Envuelto en brumas: *Los VA y VM de cualquier oponente que intente realizar una acción con un Umamu como objetivo se reduce en 2.*

Terror: *Cada oponente que se enfrente a un Umamu 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 Umamu a la vez.*

Sus piernas son parecidas a los cuartos traseros de una cabra, peludas y acabadas en pezuñas. Sus brazos son largos, llegándoles hasta las rodillas, y acaban en deformes manos de cinco dedos, de los que surgen unas afiladas uñas. Estas extremidades también están cubiertas de un sucio pelaje oscuro, pero un poco antes del hombro comienza a desaparecer y se puede contemplar su verdadera piel. De un tono entre verde y marrón, está arrugada y cubierta de pústulas e hinchados granos. Esta piel también cubre su cola, parecida en la forma a la de un pez.

Pero es la cabeza lo más monstruoso de los Umamu. Alargada como la de una res, tiene en la mitad de su frente un único ojo; enorme, blanco y prácticamente sin pupila. De los lados de la misma surgen dos cuernos como los de una cabra, y dos orejas largas y puntiagudas. Este horrible rostro termina en un pico de hueso como el de un ave de presa, y está enmarcado por una sucia barba que se extiende a lo largo de lo que podrían llamarse mejillas en un ser humano.

Las historias que se cuentan sobre los Umamu son en parte ciertas, especialmente la creencia de

que secuestran a los Awilu fuertes y jóvenes y se los llevan a sus guaridas en bosques y pantanos. El qué hacen con ellos es un misterio que nadie en Akkad sabe, y es mejor que siga así, porque es una realidad terrible y aterradora: los Umamu necesitan a los varones Awilu para reproducirse. Con cada joven abducido se lleva a cabo un ritual en el que se une en cópula con uno de los árboles malditos. Durante esa unión el Awilu muere, y de ella nace un nuevo Hijo del Bosque. El cadáver de un Umamu es uno de los premios más codiciados por los brujos, ya que jamás se ha podido conseguir uno para estudiarlo.

Ankkadu, un joven Awilu de Eshnunna al que se creía muerto, volvió un día del Bosque Maldito afirmando que había escapado de los Hijos del Bosque y que cargaba con el cuerpo de uno de ellos. Pactó la venta del mismo al propio Ensi de la ciudad, pero cuando iba a cumplir con su parte del trato se echó atrás, afirmando que le habían robado el Umamu muerto la noche antes. Como cabría esperar, nadie cree que de verdad haya escapado de los monstruos, y sus vecinos murmuran que no es más que un pobre loco.

URMAHLULLU

Tan antiguos como los propios Awilu, los nobles Urmahlullu siempre han estado a su lado, ayudándoles a arrancar el control de la tierra a las bestias y protegiéndoles de los Mukil-reshlemuti. En los tiempos de Sumer eran respetados y admirados; todos los Awilu los conocían y, si algún miembro de la orgullosa raza necesitaba auxilio o cobijo, se lo proporcionarían sin dudar. Sabían que los Urmahlullu harían eso y más por ellos.

Pero con el tiempo su número fue disminuyendo, y los Awilu cada vez tenían menos necesidad de su ayuda. La gota que colmó el vaso fue la muerte de un Urmahlullu a manos de un hombre, que deseaba hacerse un trofeo a partir de su melena. Como consecuencia de aquel suceso los Urmahlullu redujeron el contacto con los seres humanos al mínimo imprescindible, aunque siguieron cumpliendo con su misión sagrada de protegerlos.

También conocidos como los leones centauro, los Urmahlullu son majestuosos y señoriales. La parte inferior de su cuerpo es como la de un león, pero donde normalmente estaría su cabeza se inserta un torso muy similar al de un Awilu, aunque cubierto del mismo suave pelaje que sus cuartos traseros, del color del Sol. Sus cabezas son también parecidas a las de los grandes felinos, y los machos cuentan con la característica melena de los leones. A pesar de tantos rasgos animales, es imposible no ver en sus ojos la llama de la inteligencia y en su rostro las marcas de la experiencia y la sabiduría.

Aunque defienden la civilización, no la buscan. No construyen edificios, cultivan la tierra o se visten con prendas. Su hogar son las llanuras, su alimento la caza, y sus vestiduras su brillante y dorado pelaje. Sólo hay una de las habilidades del hombre que practican, aunque afortunadamente tiene infinitas facetas: el arte. Cada Urmahlullu se entrega a una forma de la misma, ya sea la pintura, la escritura o la música, dedicándose a la disciplina elegida en cuerpo y alma. Además tienen mucho tiempo para perfeccionar sus

habilidades, ya que disfrutan de la inmortalidad. Las obras de arte de manufactura Urmahlullu son preciadas en todo el Imperio.

Y, como artes que son, también dominan la confección de armas o armaduras. Sin olvidar, como no podía ser de otra forma, el arte de la guerra. Los Urmahlullu sólo se visten en una ocasión: para el combate. Esta furia guerrera suele descargarse en los Mukil-resh-lemuti, sus enemigos jurados. Lucharán contra ellos hasta que no quede ningún Urmahlullu más para seguir combatiendo. Literalmente, porque los leones centauro están atados por el Destino a sus terribles enemigos. Su número siempre será el mismo que los Mukil-resh-lemuti y, por cada uno que matan, un Urmahlullu cae fulminado por la implacable mano de los Hados. Ésta es la naturaleza de la terrible guerra que les toca librar, y la auténtica razón por la que cada vez se ven menos miembros de la noble raza.

Urnim es su soberano, el que fue primero de los Urmahlullu y, según su destino, el que será el último.

Urmahlullu AGUANTE
18

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	5	4	4	5	6
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
7	6	5	2	5	8

El Arte de la Guerra: *Los Urmahlullu reducen cualquier penalización por causa de la acción Empeorar la Posición a 0.*

Rugido: *Un Urmahlullu puede, como acción durante una contienda, emitir un poderoso rugido. En esta acción el TA del Urmahlullu se compara normalmente con el TD del objetivo, pero además el TM del Urmahlullu se compara con el de todos los oponentes que puedan oírle. Todos los que tengan un TM inferior se considerarán bajo la condición Aterrorizado durante su siguiente acción.*



Resumen del capítulo

- Una de las tareas del DJ es crear los PNJs que poblarán el mundo.
- Para crearlos empieza a partir de un perfil y construye hacia afuera.
- Es importante dar alguna característica distintiva a los PNJs. Además, es bueno que sean hasta cierto punto estereotipados.
- Los PNJs no tienen normalmente puntos de Carácter, Pasión o Determinación. Sólo los más importantes son la excepción.
- La mayoría de los PNJs serán simplemente extras que no tendrán ni un nombre. Aun así, deberás estar preparado para, si es necesario, desarrollarlos.
- Aprovecha las ideas de tus jugadores para crear PNJs al vuelo. Pueden ahorrarte mucho trabajo.
- Los villanos son muy importantes para una campaña, así que préstales la atención que merecen.
- La mayoría de los PNJs, los extras, estarán prácticamente sin definir.
- A lo largo de sus aventuras los PJs se enfrentarán a numerosos oponentes, desde bestias hasta astutos enemigos.
- La EC de los oponentes se calcula, usando una fórmula, a partir del resto de estadísticas.
- Si la EC de un oponente resultara ser mayor o igual a 10, éste no debería participar nunca en una escaramuza. Sólo en contiendas.
- Algunos de estos oponentes serán terribles monstruos surgidos de la más horrible pesadilla. Como DJ deberás moderar sus apariciones para hacerlos especiales.





ESCLAVOS DE SUS DESEOS

- Rihat, ¿has estado alguna vez en Kish?
- Así ha sido, joven Shelmaneser. En dos ocasiones.
- Entonces dime, ¿cómo es la ciudad?
- Es al tiempo el lugar más maravilloso y el lugar más horrible de Kishar.
- ¿Cómo puede ser maravilloso y horrible a la vez? ¡Me estás mintiendo, Rihat! ¡Te ordeno que te expliques!
- Es difícil de concretar, joven amo. Viajé una vez allí con vuestro padre, y me pareció un lugar sombrío y tenebroso, lleno de maldad. Pero también fue allí donde conocí a la Mushkenu más hermosa e inteligente que ha pisado Kishar. Para ella Kish era un paraíso, y verla tan feliz me llenaba de alegría. Aunque lo siento mucho, mi señor, no importa cuánto insistáis; esta historia no os la contaré.

Este capítulo contiene un armazón de aventura de ejemplo, un módulo, titulado *Esclavos de sus Deseos*. Su razón de ser es ayudarte a dar comienzo a tu primera campaña y servir de inspiración para las aventuras que tú mismo, como Director de Juego, crees.

Se llama “módulo” porque *Esclavos de sus Deseos* no es, en realidad, una aventura completa, que pueda jugarse tal cual nada más ser leída por el Director de Juego. Aunque en otros juegos de rol sí que existen aventuras de ese tipo, en *La Puerta de Ishtar* sería imposible crearlas sin proporcionar al mismo tiempo los Personajes Jugadores que van a participar en ella. En *La Puerta de Ishtar* los PJs son

el motor de lo que sucede, y sus objetivos dictan los diferentes cursos que puede tomar la historia.

Por esta razón no vas a encontrar aquí una aventura terminada, sino un esqueleto de una, que ha sido construido usando la estructura indicada en el capítulo *Un Gran Poder* en todos sus pasos salvo uno, el de incorporar los intereses y objetivos de los Personajes Jugadores en ella. Esto quiere decir que vas a necesitar trabajar un poco por tu parte para que *Esclavos de sus Deseos* se sienta como una aventura de tu campaña, incorporando las motivaciones y las características específicas de los PJs con los que juegas en ella.

Pero no te preocupes, la mayor parte del trabajo ya está hecho. Además, en este capítulo también encontrarás consejos y sugerencias de cómo adaptar el módulo a tu campaña. En última instancia, siempre puedes recurrir a la improvisación o aprovechar las ideas que te den los propios jugadores.

SITUACIÓN INICIAL

La mayor parte de este módulo va a estar situado en Kish, por lo que a continuación tienes una descripción de la propia ciudad, así como la de cualquier entidad política que resulte de importancia para la trama. También 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. Consiste, en definitiva, en un cuadro con toda la información necesaria para entender qué ha ocurrido, por qué ha ocurrido, y qué puede estar a punto de ocurrir.

En todos aquellos puntos en los que no se especifiquen unas características concretas sobre Kish puedes asumir que son las comunes al resto de ciudades del Imperio o, si lo prefieres, inventarte tú mismo en qué consisten. Siempre podrás cambiar, naturalmente, todo aquello que no te guste o no se adapte a tu campaña. Kish es ante todo tu ciudad, no existe un canon que seguir y nadie te va a denunciar a la policía por cambiar cualquier aspecto del juego, siempre y cuando seas consistente contigo mismo.

Sólo ten una cosa en cuenta: antes de cambiar algo estudia en qué podría afectar al desarrollo de la aventura el hacerlo. En la mayoría de los casos no la modificará en absoluto (de hecho, hay detalles del escenario que no tendrían ni por qué aparecer durante el juego), pero por si acaso ten en cuenta hasta dónde se extiende el alcance de todo aquello que cambies.

LA CIUDAD DE KISH

Kish es una ciudad que no deja a nadie indiferente, en un sentido o en otro. Sin embargo, la impresión que se lleva uno de ella depende enteramente del

sexo del observador. Esta metrópoli tiene dos rostros: el que muestra a los hombres, sus odiados enemigos, y el que reserva para las mujeres, a las que ama con locura.

Cualquier miembro del sexo femenino percibirá la ciudad como un vergel, un paraíso en la tierra rico en dones, en el que la vida es fácil y llena de comodidades. A diferencia de casi cualquier otra parte del Imperio de Akkad, en Kish la vida, en forma de frondosa vegetación, se encuentra por doquier. Está lejos tanto del Idigna como del Buranum, pero no parece necesitar sus dones; en diversos puntos de la ciudad hay pozos naturales, de los que se obtiene un agua más limpia y clara que la de cualquier río.

El suelo de la ciudad está cubierto de una suave y fresca hierba, entre la cual serpentean fuertes raíces y surgen preciosas flores de brillantes colores, que proporcionan un aroma único a la urbe, refrescante y dulce. Tan agradable resulta el contacto con el suelo que ninguna mujer de Kish lleva jamás calzado.

Estas hermosas flores son fecundadas por abejas, que viajan afanosas de una a otra y construyen panales de los que se puede obtener la miel más sabrosa que un paladar pueda saborear. El único alimento más deseable que esta miel son los frutos de los árboles que crecen en las calles de la ciudad. Su sabor es, no ya delicioso, sino indescriptible, y sirven de sustento a las habitantes de Kish. Los propios árboles, frondosos y exuberantes, parecen inclinar ligeramente las ramas cuando pasa una fémina a su lado, ofreciéndole de forma invitadora los frutos que de ellas cuelgan. Además, sus hojas dan sombra y protegen del agobiante calor del verano.

La imparable vida de Kish se extiende hasta sus propios muros, cubiertos de enredaderas. Al acercarse a la ciudad la viajera ve un espectáculo maravilloso, al mezclarse el marrón de los ladrillos con el brillante verde de las hojas que la adornan. La densidad de la vegetación de Kish aumenta cuanto más cerca se está de su centro, del Ziggurat. En su interior habita Shuk-Nippurash, La Que No Necesita Esposo, y de ella nace toda



la vida de la ciudad. Del Ziggurat se extienden las portentosas raíces que recorren las calles, y en el punto más alto del monumento se celebran los actos religiosos oficiados por las Gudapshu, las Kadishtu de la ciudad.

Pero los miembros del sexo masculino, sean de la raza que sean, perciben algo muy distinto. Un panorama horrible y desolador, que les produce una profunda repulsión. Ellos no ven el suelo cubierto de un agradable verdor, sino de malas hierbas, salvajes rastrojos y retorcidas raíces cubiertas de espinas que se clavan en la carne causando graves heridas en los pies. En lugar de inofensivas abejas sienten enjambres de asquerosos mosquitos que les picotean la piel y penetran en la boca y los oídos, transmitiendo dolencias y enfermedades. Frenéticos insectos corretean por el suelo, parecidos a cucarachas, con hinchados abdómenes cargados de desagradables fluidos. Otras alimañas como pálidos gusanos y peludas arañas les acompañan.

Los árboles que invaden las calles tienen un aspecto viejo y retorcido, con ramas alargadas y afiladas, cubiertas de hojas muertas y putrefactas. De ellas cuelgan gordos frutos que, lejos de resultar apetecibles, transmiten obscenidad y son seguramente venenosos. Aunque tampoco es como si un hombre pudiera acercarse a ellos, ya que los propios árboles golpean con fuerza a los varones que se aproximan, causándoles horribles laceraciones que tardan en sanar.

El olor del icor y la savia que segrega esta vida vegetal, almizclero y repulsivo, se mezcla con el dulzón aroma de la descomposición que surge del propio suelo. El resultado es una combinación insoportable, que parece pegarse al cuerpo como el sudor y acompaña a los que caminan por la ciudad allá donde vayan, produciéndoles arcadas. Incluso el agua de los pozos es distinta, de un color enfermizo y una textura espesa y grumosa, que sacia la sed, pero deja un mal sabor de boca durante horas. Sólo los más humildes esclavos

Mushkenu, que no tienen ninguna otra opción, recurren a esta agua para beber. Ninguno llega a viejo, pero no se sabe a ciencia cierta si es debido al agua o al resto de peligros con los que amenaza la hostil ciudad a los hombres.

Lo único en lo que coinciden hombres y mujeres es en que Kish rebosa vida. Para bien o para mal.

EL PAPEL DE LA MUJER

Como cabría imaginar al contemplar este cuadro, las mujeres en Kish disfrutaban de unas comodidades, sobre todo en comparación con los hombres, que no se dan en ninguna otra ciudad. Esta posición privilegiada se extiende también a los poderes político y social, de tal manera que la vida en Kish está gobernada por los miembros del sexo femenino.

Aunque los Awilu siguen siendo Awilu y los Mushkenu siguen siendo Mushkenu, las mujeres poseen una serie de prerrogativas y derechos especiales, ya sean nobles o esclavas. El más llamativo de estos privilegios, aunque no el único, es la brujería. Sólo a las mujeres se les permite practicarla, y cualquier varón que se dedique a ella y sea capturado será ejecutado de inmediato.

En lo que respecta a las casas nobles, aunque las familias como tales existen en Kish, no están gobernadas por un patriarca, sino por una matriarca, que decide los destinos de sus descendientes. De igual manera, en todo matrimonio la mujer ostenta el poder; ella toma las decisiones y tiene la posibilidad de divorciarse en cualquier momento ante un desaire o una falta de su marido.

Ni que decir tiene que en Kish los harenes y la poligamia no están permitidos, no pudiendo tener ningún hombre más de una esposa. Por otra parte, aunque la poliandria está contemplada por la ley, en la práctica casi ninguna mujer toma más de un esposo. No suelen mostrar interés en disfrutar de la compañía de más de un marido que, en la mayoría de los casos, poseen únicamente por razones reproductivas, y no por un sentimiento

de cariño hacia aquel que comparte su hogar. Algunas mujeres incluso guardan sus afectos para otros miembros de su mismo sexo.

Es obvio que en Kish las mujeres miran con superioridad y tratan con condescendencia a los hombres, y esto se extiende incluso a los Mushkenu y a los animales domésticos. Las esclavas reciben trato preferencial, haciendo los trabajos menos duros o de más responsabilidad, mientras que los siervos de sexo masculino se ven relegados a realizar las tareas físicamente agotadoras; las Mushkenu actúan de guardias o se ocupan de los hogares, y sus menos afortunados compañeros trabajan en el campo o la construcción de edificios. Además, toda vida femenina es sagrada en la ciudad, y si un Awilu varón quitara la vida a una esclava Mushkenu tendría que enfrentarse a duras penas, puede que incluso a la muerte.

Hay señoras que tienen en mayor estima a sus esclavas que a sus maridos.

No es de extrañar que, dado este ambiente tan hostil para con el género masculino, muy pocos hombres habiten en Kish. Los esclavos no tienen mucha elección sobre dónde pasan sus miserables vidas, así que en su caso la diferencia no es muy acusada, pero sí en el de los nobles; en Kish hay al menos cuatro mujeres Awilu por cada varón.

LAS SACERDOTISAS Y LA GUARDIA

Kish tiene un sistema de gobierno muy particular, ya que los dos poderes que tradicionalmente ejercen su dominio en las ciudades del Imperio, el palacio y el templo, se concentran aquí en una única persona.

El culto a Shuk-Nippurash, la deidad patrona de Kish, es el más extendido en la ciudad. Es oficiado por sus sacerdotisas, las Gudapshu (llamadas Kadishtu en otros enclaves), que dominan firmemente el aspecto religioso de la vida de sus ciudadanos. Tanto es así que otros dioses tienen una presencia testimonial en Kish, si es que la tienen en absoluto. Esta urbe es lo más cercano a la adoración de un único dios que puede encontrarse en Akkad.

Es muy fácil reconocer a una Gudapshu en medio de la multitud, ya que como resultado de la ceremonia de iniciación a la que se ven sometidas, su apariencia sufre ciertos cambios muy característicos. Su piel se vuelve oscura, y su cabello se torna de un color blanco, en claro contraste con el resto de su cuerpo. Este tono no se da en ningún otro Awilu, y quedan así claramente marcadas por su señora, protegidas por Shuk-Nippurash. Además, no ocultan en absoluto su cuerpo, haciendo gala alegremente de su belleza a sabiendas de que ningún hombre se atreverá a hacerles daño.

A la cabeza de las Gudapshu se encuentra la suma sacerdotisa, que ocupa al mismo tiempo el cargo de Ensi, o Reina Bruja, de Kish. Actualmente este puesto está ocupado por Kheba, una Awilu que, a pesar de tener más de 150 años, se mantiene tan joven como cuando ofició su primera ceremonia a

La Que No Necesita Esposo. Es conocida por ser una de las mujeres más bellas de todo el Imperio (si no la que más), así como por su dureza, frialdad y ambición. Su título oficial es La Madre de Kish.

Pero Kheba no ejerce su dominio sin ningún tipo de oposición, por mucho que desee hacerlo. Sus ambiciones y su falta de escrúpulos le han granjeado una enemiga que, aunque no llega a ostentar la influencia de la suma sacerdotisa, sí que resulta ser una rival más que digna: Mushezibti.

Mushezibti es la primera capitana de la guardia de Kish, una Awilu excepcionalmente fuerte y cuya altura sólo se ve superada por su sentido de la justicia. Aunque venera a Shuk-Nippurash, como el resto de ciudadanas de Kish, se toma con una absoluta responsabilidad su cargo. Bajo ningún concepto va a permitir que nadie se sitúe

EL RITUAL DEL AÑO NUEVO

La festividad más importante en Kish es, como en el resto de ciudades de Akkad, el día del Año Nuevo. En tal ocasión se celebra, mediante un ritual que dura todo el día, la llegada de la primavera y el comienzo de la fertilidad de la tierra tras su anterior declive.

En Kish, aun más que en el resto de poblaciones, esta fiesta tiene un significado especial, dado que la diosa patrona de la ciudad es Shuk-Nippurash, la dadora de vida y señora de la fertilidad. Pero de entre todos los aspectos de la divinidad, aquel que se venera con más ahínco durante esta celebración es el mismo por el que es conocida en Kish: La Que No Necesita Esposo.

Aspecto que tiene un significado muy especial en el ritual de Año Nuevo, gracias a uno de los milagros que durante su desarrollo ocurren. La fiesta da comienzo al mismo tiempo que lo hace el primer día del año, es decir, durante el anochecer, y se prolonga hasta el anochecer del día siguiente, momento en el que alcanza su clímax. En ese instante La Madre de Kish, la suma sacerdotisa, se yergue sobre toda la ciudad desde lo alto del Ziggurat, de cuyas cámaras más secretas acaba de surgir tras haberse encontrado con la propia diosa.

Al mismo tiempo abandonan también estas dependencias las más fieles entre las Gudapshu, las elegidas por Shuk-Nippurash ese año, que acaban de experimentar la sagrada unión con su deidad. Pero no salen igual que entraron, ya que se hallan embarazadas, alojando en su vientre la semilla de la diosa, y así emulando en sus propias carnes el aspecto que para ellas es fundamental.

Nueve meses después las elegidas darán a luz a su progenie: todas ellas niñas, bendecidas por la voluntad de Shuk-Nippurash y destinadas a grandes hazañas.

por encima de la ley. No importa que el infractor sea un pobre mendigo o la propia Kheba; Mushezibti los perseguirá con igual ahínco.

Esta filosofía está causando numerosas tensiones entre la guardia y las Gudapshu, como extensión de la rivalidad de sus líderes.

LA NIGGINA

Ésta es una situación que resulta muy poco agradable a la suma sacerdotisa, por lo que ha comenzado a buscar la forma de atrapar los pequeños fragmentos de poder que se le escapan por entre los dedos. Para ello, ha tomado ejemplo de la vecina Nippur, y ha decidido importar, con ligeras modificaciones, lo que le parece una idea magnífica: la Niggina.

Niggina significa “verdad”, y es una organización dedicada a la protección del culto a los Igigu, los Dioses de las Estrellas. Su origen se encuentra en Nippur, la ciudad de las Mil Deidades, y está compuesta por personas de todos los estamentos sociales, desde un pobre esclavo hasta un poderoso noble. La Niggina se dedica al mantenimiento de la auténtica fe del Imperio, con todo lo que ello implica; desde la difusión del culto entre los esclavos hasta la persecución de aquellos que puedan estar incurriendo en una herejía o adorando a los Dioses Antiguos.

En su ciudad de origen, la Niggina sirve a todos los Dioses de las Estrellas por igual, sin mostrar favoritismo por ninguno de ellos, ya que en Nippur ninguna divinidad se alza como patrona sobre las demás. Pero en la réplica de esta organización que Kheba está creando en Kish sus miembros entregan sus esfuerzos a sólo una de entre los Igigu: Shuk-Nippurash.

La Niggina cuenta con una jerarquía compleja y bizantina, pero que en esencia se puede resumir en tres castas principales: los Predicadores, los Buscadores, y los Interrogadores.

Los Predicadores forman la más humilde de las tres castas, y su trabajo es el más sencillo, pero no por

ello el menos importante. Su tarea es la de difundir la auténtica fe entre los ciudadanos, ya sea echando luz sobre todos aquellos milagros que se deben a los dones de Shuk-Nippurash, u oficiando rituales y salmodias en honor de La Que No Necesita Esposo, entre otros métodos. Pueden pertenecer a esta casta tanto Awilu como Mushkenu, ya que cada uno difunde el mensaje en su entorno. Son la voz de la Niggina.

Los Buscadores constituyen la siguiente casta, con un poder de actuación y toma de decisiones ligeramente mayor. Como su propio nombre indica, su deber es buscar la verdad, además de aquellos que atentan contra ella. Actúan casi siempre en pequeños grupos de dos o tres individuos, y se infiltran en una comunidad, vigilándola desde dentro y estando siempre atentos a posibles crímenes contra los Dioses de las Estrellas (o Shuk-Nippurash y Kheba, en el caso de Kish). Los Buscadores tienen total libertad para operar como quieran dentro de las zonas que les hayan sido asignadas, entregando informes periódicos de cómo avanzan sus investigaciones. Son los brazos de la Niggina.

Por último, los Interrogadores se encuentran en lo más alto del escalafón. Únicamente los Awilu pueden formar parte de esta casta, y su tarea consiste en extraer la verdad de aquel que la oculta, ya se trate de un disidente capturado por los Buscadores, o de un sabio que esconde conocimientos útiles para la causa. Su autoridad es absoluta, y tienen el poder para, si lo creen necesario, torturar o arrebatarse la vida incluso a un noble. Además, también dirigen al resto de miembros de la organización. Son el corazón de la Niggina. En Kish, sólo las mujeres pueden ser Interrogadoras, ostentando Kheba el puesto de Suprema Interrogadora, la Sharuru-Ullu.

Además de estas tres castas, la Niggina emplea una multitud de esclavos que le permite funcionar correctamente y que llevan a cabo las tareas necesarias para el mantenimiento de la organización.

Aunque la rama de la Niggina que opera en Kish no es reconocida oficialmente por la secta original en Nippur, es habitual que más de un Buscador

← EQUIPOS DE BUSCADORES

Los Buscadores pueden ser tanto Awilu como Mushkenu (y en Nippur se sabe de al menos un buscador que es Wardu), y suelen actuar en equipos de dos o tres individuos. Al frente de cada equipo siempre se encuentra un, o en el caso de Kish una, Awilu, que es la que conoce los secretos de la escritura y elabora los informes que han de entregarse después de cada misión.

Bajo su supervisión pueden encontrarse tanto otros Awilu como esclavos, aunque lo más habitual es que en cada equipo haya al menos un Mushkenu de confianza, ya que un esclavo puede acceder a lugares que a un noble le estarían vedados y escuchar conversaciones o rumores que jamás llegarían a oídos de un señor.

Aunque estos Mushkenu son siempre fieles seguidores de los preceptos de la Niggina no hay que llevarse a engaño; no dejan de ser esclavos, y la verdadera autoridad se encuentra en manos del Awilu que los dirige.

de Nippur, debido a su libertad de movimientos, haya trabajado codo con codo con miembros de la Niggina de Kish, y viceversa.

Los sacerdotes de Nippur perciben, no sin razón, que la nueva organización creada por Kheba en Kish es un intento de abrir camino a un futuro asalto al poder de la ciudad de las Mil Deidades por parte de los fieles de Shuk-Nippurash.

LA ROSA DE LOS VIENTOS

Y no podían andar mejor encaminados en sus sospechas, porque es eso exactamente lo que Kheba planea: convertir Shuk-Nippurash en la deidad principal de Nippur, como ya lo es de Kish. Pero para ello precisa de algo más. Conversando con su diosa, Kheba ha descubierto que necesita hacerse con algo, pero no con qué exactamente (podría ser un objeto, un ser o una entidad). Lo único que conoce con seguridad es su nombre: la Semilla. Desgraciadamente, no sabe dónde ni cómo podría encontrarla.

Para poder hacerse con La Semilla, Kheba llegó a un acuerdo con un artesano de la lejana Fenicia: a cambio de trescientas esclavas, pues los Fenicios no aceptan otra cosa que no sean Mushkenu en pago por sus servicios, el artesano le procuraría un magnífico objeto de poder: la Rosa de los Vientos (cuyos detalles encontrarás al final de este capítulo).

Es un alto precio a pagar, sobre todo teniendo en cuenta la veneración que se profesa en Kish a la mujer, pero la recompensa lo vale. La Rosa de los Vientos es capaz de obrar maravillas, pues indica a quien la posea la dirección general en la que se encuentra aquello que más desea. Armada con ella, Kheba debería poder encontrar la Semilla y así tomar el control religioso de Nippur.

Las esclavas fueron entregadas hace meses y, si todo sale como debería, Belshazaar, el Fenicio responsable de la creación del talismán, debería estar a punto de llegar a Kish.

Y son los Personajes Jugadores quienes escoltan a este Fenicio hasta Kish.

LA TRISTE HISTORIA DE ESHANNA

Sin embargo, hay alguien más que sabe de la llegada de la Rosa de los Vientos a Kish y desea hacerse con ella: la arrepentida Eshanna. Pero para conocer sus motivos es preciso conocer su pasado.

Eshanna era una Awilu de Assur, una mercader que viajaba con su marido, llamado Ashur-Neru, recorriendo las rutas comerciales entre el norte y el sur de Akkad. Durante una de estas travesías, ambos se detuvieron en Kish para vender parte de su mercancía y hacer un alto en el camino. Durante

dicha parada, Eshanna quedó prendada de la belleza de la ciudad y le suplicó a su marido que establecieran un puesto comercial en el karum, quedándose a vivir en Kish de manera permanente.

Ashur-Neru, que la amaba con locura, no pudo negarse a ello y, a pesar de sus intentos de transmitirle a Eshanna lo mucho que le repugnaba aquel lugar, acabaron asentándose en Kish.

Con el paso del tiempo la intensidad con la que Eshanna adoraba a La Que No Necesita Esposo fue creciendo, hasta que un día decidió entregarse a su abrazo en forma de sacerdotisa. Aunque una Gudapshu no está obligada a separarse de su marido si ya posee uno, para Ashur-Neru ésta fue la gota que colmó el vaso. Tomó sus cosas y partió, abandonando Kish y con ello a Eshanna.

Al saber de su marcha Eshanna se dio cuenta de que había perdido, en su egoísmo, a quien era en realidad lo más importante de su vida. Pero ya era tarde, pues Ashur-Neru se encontraba en paradero desconocido. Consumida por la pena, poco a poco fue dejando de lado sus responsabilidades para con el sacerdocio a Shuk-Nippurash, y acabó relegada a los rangos inferiores del culto.

Estando así las cosas, un día, mientras caminaba por entre las sedas de la sala del trono, oyó a Kheba, en meditación sagrada con la diosa, hablar sobre la Rosa de los Vientos y la esperada llegada del Fenicio. ¡Si conseguía hacerse con ese objeto, Eshanna podría por fin encontrar a su marido y reunirse con él!

Sabiendo la forma en la que llegaría el preciado objeto a Kish, Eshanna decidió enviar a su siervo, el ladrón Uri, al que había recogido de las crueles calles de Kish, en busca de los que traían la Rosa de los Vientos. Sus órdenes eran que intentara hacerse con el preciado premio para ella.

EL ARCHIVISTA QUE SABÍA LEER

Pero Eshanna no es la única cuyos sentimientos pueden acabar afectando profundamente a los hilos del destino. Para que la Niggina funcione

correctamente es imprescindible la presencia de cientos de esclavos, que llevan a cabo las tareas más metódicas y desagradecidas, sin las cuales el resto de miembros de la organización no podrían cumplir con su deber.

Uno de estos esclavos, un Mushkenu llamado Uktannu, sirve como archivista. Su tarea no es complicada, simplemente consiste en recibir tablillas con informes de los Buscadores y almacenarlas en la biblioteca para su posterior consulta. Y precisamente este trabajo, repetitivo pero no agotador, deja a su mente tiempo para divagar, consumiéndose en una mezcla de venganza y deseo.

Venganza contra las Gudapshu, que esclavizan no sólo a los Mushkenu, sino también a los hombres. Y deseo por Kheba, La Madre de Kish, la suma sacerdotisa. La odia con todas sus fuerzas, pero no puede evitarlo, pues nada anhela más en este mundo que poseerla, a ser posible de la forma más humillante y violenta.

Esto no representaría normalmente un problema, y Uktannu no es el primer ni será el último esclavo que maldice su sino y sueña con su libertad, pero el archivista es mucho más listo de lo que la mayoría cree. Empleando el escaso conocimiento sobre la escritura que le enseñaron (los números, necesarios para clasificar las tablillas), y tras años de estudios en secreto a la luz de las velas, ha conseguido descifrar los símbolos que conforman el Akkadio, y ahora puede leerlo.

LA TRACCIÓN DE NARIA

Equipado con este conocimiento, Uktannu fue capaz de entender las tablillas, antes carentes de significado, que pasaban por sus manos. Una de ellas le llamó especialmente la atención; el informe entregado por una pareja de Buscadoras: una Awilu llamada Annashi y una Mushkenu llamada Naria, ambas con un largo historial de misiones solventadas con éxito y criminales llevados ante la justicia.

Este informe, que Uktannu devoró ávidamente, hablaba sobre el último brujo varón al que la

pareja había logrado desenmascarar y eliminar. Lo extraordinario del caso era que habían logrado capturar, junto con el brujo, las tablillas que contenía el conjuro que estaba empleando el taumaturgo.

Dicho conjuro, que encontrarás descrito en detalle al final de este capítulo, permitía al brujo crear, a partir de cualquier persona, un duplicado completamente idéntico que obedecería todas sus órdenes.

Con este conjuro, que no debería haber entendido, entre sus manos, Uktannu vio la oportunidad perfecta para conseguir aquello que siempre había deseado.

Comenzó usándolo sobre unos pobres vagabundos, para posteriormente ampliar su cohorte de esclavos a unos cuantos guardias y un poderoso Wardu. Su siguiente víctima fue la propia Annashi, a la que ordenó entregar un informe en el que explicaba cómo Naria, su compañera, la había traicionado. Después destruyó el duplicado e hizo desaparecer sus obscenos restos, para que todos creyeran que había sido Naria la que estaba detrás de la desaparición de su compañera, a la que se da por muerta.

Esto ocurrió hace ya un mes, y durante ese tiempo Naria ha estado huyendo de sus antiguos compañeros, sin entender muy bien cómo ha podido encontrarse en una situación así y sobreviviendo a duras penas, escondida de todo y de todos. Lo único que le permite seguir adelante es la convicción de que es inocente. Eso, y la esperanza de poder encontrar al responsable de todo lo que ha ocurrido, limpiando así su nombre.

En lo que respecta a Uktannu, el número de duplicados que éste controla crece a cada día que pasa. Su objetivo final es tener bajo su yugo a los duplicados de la cantidad de sacerdotisas y personal del templo necesarios para poder dar un golpe de estado, tomando como prisionera a Kheba. Una vez ésta se encuentre en sus manos la hará suya, asegurándose de que sepa lo que le esperaba a su precioso culto a Shuk-Nippurash, para después sustituirla por un duplicado, que estará enteramente bajo su control.

De este modo planea Uktannu convertirse en el auténtico amo y señor de Kish.

En su ambición, pretende realizar este ataque en una fecha simbólica, durante el próximo ritual del Año Nuevo, que dará comienzo en dos días.

LOS MISTERIOSOS PLANES DE ASHUR

Y en medio de esta mezcla explosiva a punto de estallar se encuentra aún una voluntad más. El dios Ashur, el último de los Anunnaki que aún es venerado en Akkad, tiene ciertos planes que desea llevar a buen puerto.

Los proyectos de Ashur son siempre a largo plazo, por lo que es difícil saber con seguridad cuál es el motivo último de sus acciones, pero en lo que a este módulo respecta, sus intenciones inmediatas no podrían ser más sencillas: reunir a los Personajes Jugadores con Ashur-Neru, el marido de Eshanna que huyó de Kish tiempo ha.

El objetivo de esta reunión es que el fugado les haga entrega de una tablilla con un mensaje secreto.

Para que esto ocurra, el dios ha movido unos cuantos hilos para asegurarse de que la Rosa de los Vientos caiga en manos de Eshanna, que sin duda la empleará para encontrarse con su marido, guiando en el proceso a los Personajes Jugadores hasta Ashur-Neru.

Ashur fue quien guió a Eshanna y su esposo hasta Kish, y también quien ha acogido y mantenido a Ashur-Neru con vida hasta ahora. Ashur fue el que facilitó que Eshanna se encontrara en el lugar correcto y el momento oportuno para saber de la existencia del objeto de poder, así como las ambiciones de Kheba por poseerlo. Y también será Ashur el que proporcione a Uri, un ladrón al servicio de Eshanna, la ayuda necesaria para robar la Rosa de los Vientos antes de que llegue a Kish. Ayuda que vendrá en forma de unos chacales que atacarán al grupo del que forman parte el Fenicio y los PJs, distraendo a los guardianes y permitiendo así al ladrón hacerse con el deseado objeto.

RUMORES

A continuación tienes una tabla con los rumores relevantes para el módulo. Antes de comenzar, tira en ella una vez por cada Personaje Jugador (o dos veces por cada PJ si son tres personajes o menos) y entrégale al jugador que controla al personaje 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.

Si obtienes el mismo rumor dos veces, vuelve a tirar. Es más divertido cuando cada personaje sabe (o cree saber) algo distinto.

RUMORES	
3-4	Kheba está mortalmente enferma y morirá dentro de muy poco si no consigue encontrar la manera de curar sus dolencias.
5-6	Kheba planea hacerse de algún modo con el control religioso de la vecina ciudad de Nippur.
7	La Anciana de Kish es una mujer tremendamente vieja que puede leer el futuro de cualquiera al contemplar sus ojos.
8	Los frutos de los árboles de Kish conceden la vida eterna a todo varón que los consuma.
9	Las mujeres de Kish no son sólo las más fogosas del Imperio, sino que no pueden rechazar a ningún hombre que se las insinúe.
10	Kish es el lugar más hermoso del mundo y sus mujeres son las más bellas de Akkad.
11	Kish es el lugar más horrible del mundo y sus mujeres son en realidad demonios disfrazados.
12	En Kish las mujeres pueden matar a cualquier hombre si lo desean, sin tener que dar explicación alguna.
13	La adoración a cualquier dios que no sea Shuk-Nippurash en Kish está penada con la muerte.
14	La primera capitana de la guardia de Kish, Mushezibti, es en realidad un hombre que se hace pasar por mujer.
15-16	Los Fenicios pueden leer las mentes de aquellos que les rodean.
17-18	Los Fenicios pueden controlar las mentes de aquellos que les rodean.

Tabla 25: Rumores relativos al módulo



MAPA

Más abajo puedes ver un mapa de Kish. En él se indican los puntos de interés más relevantes para el módulo y las grandes zonas en las que está dividida la ciudad. Siéntete libre de añadir cualquier otro lugar que pueda resultar interesante para el desarrollo de la partida.



LEYENDA

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

Los círculos indican pozos, y la ciudad cuenta con tres murallas: una exterior, una interior en torno a los barrios nobles, y una tercera más pequeña que protege el mercado y el karum. Kish tiene tres avenidas principales, que surgen desde las murallas exteriores y llegan hasta el Ziggurat. Las puertas indicadas en el mapa son sólidas y de grandes dimensiones, y se mantienen cerradas por las noches, aislando los barrios nobles de los arrabales, así como la propia ciudad del exterior.

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 determinar cómo deben actuar en un momento determinado basándote en sus objetivos, rasgos de carácter y lemas. Los PNJs menos importantes (los extras) no vienen listados. Si los PJ interactúan con ellos recurre al perfil que te parezca más apropiado de los que se encuentran en el capítulo *Los Males del Hombre*.

LA ANCIANA



En la zona norte de Kish, en un jardín que crece en mitad de uno de los arrabales cual joya envuelta en un sucio trapo, se encuentra el refugio de la Anciana. Una pequeña vivienda formada a partir de las propias plantas, que cobija y da sustento a una Awilu de aspecto viejo y arrugado. De pequeña estatura, camina

ayudada por un bastón, y el tono pálido de su piel contrasta con la oscura tonalidad de las Gudapshu.

Ninguno de los Mushkenu que viven cerca recuerda desde cuándo lleva ahí la Anciana, como cabría suponerse por sus cortas vidas, pero es que nadie entre los Awilu puede tampoco retraerse hasta un tiempo anterior a la aparición de esta mujer. Parece que siempre hubiera estado ahí. Los habitantes de Kish acuden ante su presencia con regalos y ofrendas, pidiendo a cambio que les lea su destino en las palmas de las manos o en los rasgos del rostro. Suplican por su habilidad casi sobrehumana para expulsar enfermedades y otros demonios que habitan en el cuerpo y en el alma, y se postran humildes ante ella.

Trata a hombres y mujeres por igual, pues la Anciana no rechaza atender a nadie, sea cual sea su sexo. Aunque sí es cierto que los varones que deseen acceder a sus servicios deberán atravesar una zona de especialmente espesa (y hostil) vegetación, así que son pocos los que se atreven a consultarla. Pero hay un secreto especialmente importante que la Anciana esconde. En su interior se encuentra la Semilla que con tanto ahínco Kheba persigue. Si la Madre de Kish supiera de este hecho, no dudaría ni un instante en acabar con la vida de la vieja mujer y extraer ella misma de sus entrañas la ansiada recompensa.

Anciana						AGUANTE
<i>(Portadora de la Semilla, Awilu)</i>						9
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
1	1	5	6	3	5	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<	
1	1	1	0	3	1	
Objetivo: <i>Preservar la belleza de Kish.</i>						
Carácter: <i>Enigmática, Calmada, Amable.</i>						
Lema: <i>Todos, incluso los varones, somos hijos de la naturaleza.</i>						
Profesión: <i>Adivina (3), Exorcista (3).</i>						
Característica distintiva: <i>Habla pausadamente y susurrando.</i>						

ASHUR-NERU



Ashur-Neru antaño atraía todas las miradas; guapo, decidido e inteligente, era uno de los comerciantes en alza de Assur, siempre cerrando negocios a cada cual más lucrativo y logrando tratos que harían enorgullecerse al propio dios de los comerciantes.

Pero todo aquello acabó cuando Eshanna, su querida esposa, lo decepcionó, cuando le abandonó por una deidad lujuriosa que le prometió lujos y placer. En ese momento Ashur-Neru perdió la fe en el mundo y la humanidad, partiendo más allá de los muros de Kish. Decidido a vivir en soledad hasta el final de sus días.

Ahora no es más que un viejo, si no en edad, sí al menos en espíritu. Un ermitaño ciego y torpe que vive aislado en medio del desierto. Habita en una humilde cabaña, apartada de las rutas comerciales y que se encuentra entre dos colinas, protegido de las miradas indiscretas. Ha descuidado por completo tanto su aspecto como su higiene y sobrevive únicamente gracias a la voluntad de Ashur, que ordena a los animales que se entreguen ante él para servirle de alimento y llena todas las noches su cisterna con abundante agua fresca.

El dios protege a Ashur-Neru no porque le aprecie, o en deferencia a los tratos que en el pasado cerró, sino porque tiene una misión para él. A cambio de mantenerle con vida, el viejo mercader

deberá custodiar una tablilla que contiene un mensaje, escrito por el propio dios Ashur para unos viajeros que se presentarán ante él en algún momento. Ashur-Neru no sabe ni quiere saber más; se conforma con el conocimiento de que su dios le mantendrá con vida, al menos hasta que cumpla con su misión. Pero puede que dicha misión finalice pronto, pues los Personajes Jugadores son aquellos a quienes debe entregar el mensaje. Eso si es que Ashur logra que se presenten ante él.

Ashur-Neru						AGUANTE
<i>(Ermitaño, Awilu)</i>						9
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
2	1	4	4	3	5	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«	
1	2	2	0	11	1	

Objetivo: *Vivir en paz.*
Carácter: *Paciente, Amargado, Solitario.*
Lema: *La amabilidad no trae nada bueno.*
Profesión: *Comerciante (2), Curtidor (2).*
Característica distintiva: *Ciego.*

BELSHAZAAR

El pasado y las auténticas motivaciones de Belshazaar, el orfebre, son un misterio para todos; desde Kheba, con la que cerró el trato, hasta el mercader de Assur que sirvió de intermediario.

Nadie sabe por qué el Fenicio insiste en entregar la Rosa de los Vientos personalmente, arriesgándose a viajar hasta el corazón del Imperio. Tampoco por qué ha venido de su nación sin ninguno de los guardias que habitualmente acompañan a los de su gente.

La auténtica razón que lleva a Belshazaar a actuar como lo hace es sencilla: la curiosidad. Ahora que ha creado la Rosa de los Vientos, desea ver qué efectos tiene en los que le han encargado forjarla. Quiere entender a los Awilu y a sus extraños



esclavos, los Mushkenu. Quiere saber qué los motiva y los hace ser como son. Y tiene en sus manos la herramienta perfecta.

Belshazaar no hará daño a nadie (los Fenicios nunca lo hacen), pero manipulará a todo el que se encuentre, manejándolo cual marioneta y llevándolo a situaciones límite, para ver cómo responden. Cuando se le presente la opción de influir en quien poseerá finalmente su obra, la Rosa de los Vientos, optará por aquel que le parezca que ofrece un resultado más interesante. Revelará u ocultará la naturaleza y poderes del objeto según le convenga, jugando con aquellos que le rodean como un alquimista lo haría con los seres vivos que usa en sus experimentos.

Fríos como el hielo, mudos y de movimientos lentos e inhumanos, los Fenicios son completamente distintos a cualquier otra raza. Sus ojos sin párpados observan atentamente a los que les rodean, incansablemente, pues no necesitan dormir. Belshazaar leerá la mente de quien se encuentre cerca y usará ese conocimiento para ayudarlo o perjudicarlo, según le parezca mejor en un momento dado.

Lo que Belshazaar no hará nunca, a menos que su propia vida esté en juego (y puede que ni siquiera entonces), será imponer en otros seres pensamientos que no son suyos.

Belshazaar

(Fenicio)

AGUANTE

11

DÉSTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	3	5	5	7	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
0	5	5	0	5	-

Fenicio: Un Fenicio nunca entrará en combate si puede evitarlo y, en caso de hacerlo, jamás atacará ni herirá a un oponente.

Leer Mente: Un Fenicio puede leer los pensamientos superficiales de aquellos que le rodean. Si además entra en contacto físico, también podrá acceder a recuerdos y pensamientos más secretos o mejor escondidos.

Dominar Voluntad: Un Fenicio que entre en contacto físico con alguien podrá intentar dominar su voluntad. Deberá resolverse un conflicto de Voluntad entre ambos. Si el Fenicio vence, podrá dar cualquier orden al derrotado, que deberá obedecerla en la medida de sus posibilidades. Este estado finalizará tras un día o cuando el Fenicio lo desee, lo que ocurra antes. Un Fenicio rara vez hará uso de este poder, y jamás dará al dominado una orden que implique causar daño físico, ya sea a sí mismo o a otros.

Objetivo: Observar y aprender.

Carácter: Frío, Sistemático, Curioso.

Lema: La mente es la gema más compleja y más perfecta.

Profesión: Orfebre (3), Comerciante (3).

Característica distintiva: ¡Es un Fenicio!

ESHANNA

Pobre Eshanna, víctima de su propio egoísmo. Pensaba sólo en sí misma, regocijándose en el conocimiento de que lo tenía todo: una vida perfecta en una ciudad perfecta.

Hasta que perdió a Ashur-Neru, su marido, el que realmente llenaba su existencia. A partir de ese momento decidió no volver a caer en el mismo error, y ha hecho desde entonces todo lo que estaba en su mano para encontrar a Ashur-Neru, pero sin éxito. Aunque quizá la Rosa de los Vientos cambie todo eso.



Ya entrada en años, Eshanna pertenece a esa clase de mujeres cuya belleza no ha disminuido con el paso de tiempo, sino todo lo contrario. No disfruta de las bendiciones que Shuk-Nippurash otorga a Kheba o a las Gudapshu más importantes, pero su rostro, aunque surcado por las primeras arrugas de la edad, posee rasgos nobles. Sus maneras son elegantes sin perder la dulzura, dignas pero no por ello altivas.

El tiempo ha convertido a Eshanna en una mujer generosa y amable, mejor persona de lo que nunca fue. Pero también la ha vuelto una criatura triste, cuya melancolía se adivina en la profundidad de sus ojos.

Desde la partida de Ashur-Neru ha intentado hacer el bien siempre que ha podido, y Uri, el Mushkenu al que rescató de la calle y dio un hogar, es la prueba viviente de ello.

Se esfuerza en no volver a caer nunca más en aquello que la condenó, pero la promesa de encontrar a su marido que la Rosa de los Vientos ofrece la ha cambiado.

Su interés de sacrificarlo todo en aras de esta nueva esperanza es comprensible, pero es posible que esta obsesiva búsqueda de su perdido marido a costa de todo lo demás sea un nuevo gesto de egoísmo.

Eshanna

(Gudapshu arrepentida, Anilu)

AGUANTE

9

DÉSTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	2	4	3	5	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
3	4	3	0	13	3

Objetivo: *Conseguir la Rosa de los Vientos para encontrar a su marido.*

Carácter: *Generosa, Triste, Dulce.*

Lema: *Pensar sólo en ti misma sólo lleva al desastre.*

Profesión: *Gudapshu (2), Herborista (1).*

Característica distintiva: *Mirada triste pero decidida.*

KHEBA

Ensi de Kish, suma sacerdotisa de Shuk-Nippurash y Sharuru-Ullu, Suprema Interrogadora de la Niggina en su ciudad. Kheba acumula sobre su persona un poder que, al menos en lo que a volumen de títulos se refiere, sólo es superado por el propio Sargón.

De una gran belleza, el mero hecho de estar ante ella produce en cualquier varón una irresistible atracción. Su larga melena blanca que le llega hasta los pies, su piel inhumanamente suave y la gracia de sus movimientos hacen casi imposible apartar la vista de su figura. Pero bajo ningún concepto un hombre, por muy poderoso que se sienta, percibiría a Kheba como alguien a quien proteger, o como una fuente de cariño y comprensión. Kheba es segura de sí misma, despiadada y orgullosa. Aunque muchos la deseen, prácticamente ninguno la ve como un ser inferior.

Kheba sabe todo esto y trata a los demás aprovechándose al máximo de sus facultades. Su diosa le ha concedido belleza, juventud y el don de la brujería, herramientas que usa con eficacia

Kheba
(Suma sacerdotisa, Awilu)

AGUANTE
11

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	3	6	5	6	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
3	3	5	0	5	4

Objetivo: *Conseguir la Rosa de los Vientos para conquistar Nippur.*

Carácter: *Orgullosa, Seductora, Manipuladora.*

Lema: *Shuk-Nippurash da la vida, Shuk-Nippurash lo es todo.*

Profesión: *Sacerdotisa (3), Bruja (3), Cortesana (2).*

Característica distintiva: *Una increíble belleza.*



para conseguir sus fines. El último de los cuales es el control religioso de Nippur. Pero para ello necesita, si ha de hacer caso a las palabras de Shuk-Nippurash, algo llamado la Semilla. Presiente que está cerca, pero para encontrarla no ha tenido más remedio que recurrir a la habilidad de un Fenicio, por mucho que le repugne su raza sin hembras u odie entregar mujeres como pago.

El orgullo de Kheba es su mayor debilidad. De oír hablar de la conspiración de Uktannu,

rechazaría de pleno tales ideas a no ser que se le entregaran pruebas concluyentes. ¿Cómo iba a atreverse un simple Mushkenu, además varón, a intentar atentar contra el culto a La Que No Necesita Esposo?

Eso sí, de ser convencida de que la conspiración de Uktannu es real y presenta un verdadero peligro, nada será capaz de detener la ira de la suma sacerdotisa.

MUSHEZIBTI

Mushezibti es alta y fuerte. Respetada en todo Kish, es la guerrera más capaz de la ciudad, puede que incluso de todo el Imperio. Pero no siempre recibió el respeto que merecía. Mushezibti no es originaria de Kish, sino de Akkad, la capital, donde se alistó en el ejército deseando emular las hazañas de los grandes héroes de la historia de los Awilu.

Sin embargo, a pesar de destacar como guerrera y estratega, nunca recibió en el ejército el aprecio y el respeto que merecía. Las mujeres que, como ella, se unían a filas, eran tratadas con desprecio y condescendencia, cuando no intentaban directamente hacer con ellas cosas aun peores. Lo único que mantenía a Mushezibti alejada de sus compañeros era la realidad de que ninguno podía vencerla en combate. Se consolaba en el pensamiento de que ningún hombre podría jamás derrotarla.

Un día, durante una batalla en la que el propio Sargón dirigía los ejércitos de Akkad, Mushezibti salvó la vida del mismo Emperador, desviando un ataque que iba dirigido hacia él. Y fue precisamente aquel día cuando su seguridad en sí misma se quebró para siempre, porque durante dicha batalla fue derrotada en combate singular por un enemigo. Peor aun, un enemigo varón.

Tras aquel encuentro Sargón se dio cuenta de que esa humilde oficial que no había ascendido nunca era merecedora de mucho más y la destinó a Kish, donde le dio la responsabilidad de mantener la justicia. Allí, le dijo, serás apreciada. Pero Mushezibti no es ciega, y se da cuenta de que en Kish la situación es exactamente la misma que

había vivido siempre: unos despreciando a otros por causa de su sexo. La diferencia es que ahora se encuentra en el lado de los que ostentan el poder.



Mushezibti

(Capitana de la Guardia, Awilu)

AGUANTE

14

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	6	3	5	2	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
6	5	5	2	6	-

Autoridad: *Los guardias que luchan junto a Mushezibti podrán usar la Moral de esta última.*

Voz de Mando: *Mushezibti puede, como acción durante una contienda, dar órdenes a sus guardias. Esta acción se trata como una de Mejorar la Posición, salvo que recibirán sus efectos todos los guardias que puedan oírlos (incluyendo la propia Mushezibti), y la bonificación sólo durará un asalto.*

Fuerza increíble: *Todos los ataques de Mushezibti que tengan éxito harán perder al objetivo un punto de Aguante adicional.*

Objetivo: *Nadie quebrantará la ley en Kish..*

Carácter: *Cabezota, Justa, Insegura.*

Lema: *Ningún hombre es más fuerte que yo.*

Profesión: *Guardia (3), Soldado (3).*

Característica distintiva: *Tremendamente alta (para ser Awilu).*

Mushezibti ha tomado una determinación: va a hacer de Kish una ciudad lo más justa posible, como se lo ha pedido Sargón. Y no va a permitir que otros sufran aquello por lo que ella tuvo que pasar. Si es que su obsesión por encontrar a aquel hombre que la derrotó y ajustar cuentas con él dejan espacio para algo más en su mente, claro está.

NARIA

Sus compañeras Buscadoras apodan a Naria “la rata”. Sus rasgos físicos recuerdan mucho a los de este animal, ya que, además de ser pequeña y nerviosa, tiene el rostro casi permanentemente fruncido, como si se tratara de un roedor que olisquea en busca de algo. Además, su talento para encontrar lo que busca y su capacidad para prestar atención a todo lo que le rodea han contribuido aún más a que este mote se extienda.

Naria formaba equipo con Annashi, una Awilu que actuaba como supervisora, y juntas habían demostrado encontrarse entre las Buscadoras que mejores resultados obtenían. Era habitual entre las Interrogadoras asignarles aquellos sospechosos especialmente peligrosos o esquivos, con plena confianza en que la pareja cumpliría con éxito aquello que se les encargara. En medio de esta situación, Naria estaba contenta con su vida. Era una Mushkenu, sí, pero creía firmemente en lo que hacía y se daba cuenta de que tenía un lugar que ocupar; no menos necesario simplemente por ser más humilde que el de las Awilu. Además estaba segura de que Kish no podía ser sino el mejor lugar del mundo.

Pero un día, hace ya un mes, al presentarse en el Ziggurat se dio cuenta de que algo andaba mal. La guardia intentó apresarla, sin explicarle qué había hecho. Confiando en sus afilados instintos, Naria huyó y, tras cobrarse una serie de favores y recurrir a sus informadores, desentrañó el misterio de lo que estaba sucediendo. Se la acusaba de la desaparición de su compañera y de haber robado ciertos documentos prohibidos.

Esto no tenía ningún sentido, ya que ella jamás hubiera hecho daño a Annashi y, además, tampoco sabría qué hacer con unos documentos que no podría interpretar, pues desconoce el secreto de la escritura. Aunque quizá pensarán que intentaría venderlos a quien supiera apreciar sus contenidos. Haciendo memoria, Naria cree que los



documentos debían de ser unas tablillas que contenían un conjuro, pertenecientes un brujo al que detuvieron. Está claro que alguien le ha tendido una trampa.

Naria conoce la ciudad como la palma de su mano y posee multitud de refugios en sus calles. Si quisiera podría haber huido hace tiempo de ella, pero tiene un objetivo claro: demostrar su inocencia y, lo que es más importante, encontrar al asesino de Annashi (pues Naria alberga pocas esperanzas de que su compañera siga con vida) y llevarle ante la justicia. El único problema es que se le acaba el tiempo.

Naria					AGUANTE
<i>(Buscadora renegada, Mushkenu)</i>					9
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	2	4	5	3	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	←
4	3	4	0	8	4

Objetivo: *Limpiar su nombre y descubrir qué ha pasado con Annashi.*

Carácter: *Desconfiada, Inquisitiva, Implacable.*

Lema: *Nada es más importante que la verdad.*

Profesión: *Buscadora (2).*

Característica distintiva: *Gesto perpetuamente fruncido.*

UKTANNU

Uktannu es un ser horrible, tanto por dentro como por fuera. Retorcido, encorvado y de andares bamboleantes, su corazón no alberga más que sentimientos negativos: odio, deseo y venganza. Como Uri, y tantos otros Mushkenu varones, su vida ha transcurrido en la miseria y se ha visto marcada por la violencia. La diferencia entre Uktannu y el resto de esclavos es que mientras éstos suelen optar por la sumisión, él decidió alimentar día tras día un sentimiento de venganza.

Nada de esto hubiera representado un problema para nadie de no haber sido porque los amos de Uktannu no supieron ver que estaba dotado de un portentoso intelecto. No quisieron pensar que fuera posible que un Mushkenu aprendiera a leer y escribir por sí mismo.

Pero eso fue precisamente lo que Uktannu hizo. Y quiso la casualidad que un poderoso conjuro, Siervo Obediente de Más Allá del Velo, cayera en sus manos. Una vez dominado este terrible ritual, el resentido archivista usó sus recién adquiridos poderes para llevar a cabo su deseada venganza contra las mujeres, que culminará con la posesión de Kheba y su sustitución por un obediente duplicado.

De momento sus planes progresan adecuadamente. Ya cuenta entre sus esclavos con una multitud de Mushkenu y varias Gudapshu, así como unas pocas guardias. Y, lo que es más importante, dos



poderosos Wardu. Pronto alcanzará la masa crítica de sirvientes que necesita para asestar el golpe final, dentro de dos días, durante el ritual del Año Nuevo.

Además, ya se ha encargado de Annashi la Buscadora, la única que podría representar un problema para sus planes. Nadie podrá interponerse en su camino, o eso cree. Inteligente y decidido, se considera superior a sus amos y está seguro de que sus maquinaciones darán fruto.

Uktannu AGUANTE
(Archivista ambicioso, Mushkenu) 10

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
1	2	6	3	1	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
1	1	1	0	18	1

Cobarde: *Uktannu no luchará si puede evitarlo.*
Objetivo: *Poseer a Kheba, la suma sacerdotisa de Shuk-Nippurash.*
Carácter: *Egoísta, Lujurioso, Ambicioso.*
Lema: *Merezo más.*
Profesión: *Archivista (1), Escriba (1), Brujo (2).*
Característica distintiva: *Tamborilear nervioso con los dedos.*

adelante, pero le ha dejado numerosas cicatrices, desde las más visibles, como las quemaduras que adornan sus brazos, hasta aquellas que yacen en su interior. Pero un día se encontró con Eshanna, al ser descubierto en medio de un intento de robar en su casa. Por suerte para él, aquel día fue el mismo en el que Eshanna había perdido a su esposo, y un cambio muy profundo se acababa de producir en ella.

En un arranque de súbita ternura, no sólo no castigó a Uri, sino que lo acogió bajo su protección. Discretamente, claro está. Le dio un hogar donde



URI

Si es difícil ser un Mushkenu en Akkad, más aun lo es vivir en Kish cuando, además de esclavo, se es varón. Uri se ha encontrado en esta situación desde que tiene memoria. A los maltratos, insultos y vejaciones habituales en alguien de su raza se le suma el constante asalto que ejerce en la ciudad la propia naturaleza sobre aquellos que no pertenecen al sexo femenino.

Malviviendo, y sin un señor que se ocupara de él (ya que nació en las calles), Uri tuvo que sobrevivir como buenamente pudo, dedicándose a robar y ratear. Practicando este oficio consiguió salir

Uri AGUANTE
(Ladronzuelo enamorado, Mushkenu) 9

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

Objetivo: *Servir a Eshanna.*
Carácter: *Cuidadoso, Observador, Servil.*
Lema: *Sólo Eshanna es capaz de ser bondadosa.*
Profesión: *Ladrón (3).*
Característica distintiva: *Quemaduras en los brazos.*

cobijarse y un plato del que comer. A cambio no pedía nada, pero aun así Uri le demostró que sus habilidades podían serle muy útiles. Como, por ejemplo, robando la Rosa de los Vientos para ella. Uri está perdidamente enamorado de Eshanna, a la que ve como la única persona del mundo capaz de ser generosa, bondadosa y amar de verdad. Bajo, feo y contrahecho (pero sumamente ágil y atento), Uri sabe que este amor es eminentemente platónico, y jamás intentará realizar ningún avance con su señora, ya que no se cree digno de ella.

Sin embargo, obedecerá todos sus deseos y no dudará ni un instante en dar su vida por ella, incluso aunque ella no hubiera deseado que Uri llegara a tales extremos por complacerla.

DESARROLLO

Todo lo que sucede en este módulo gira en torno a dos tramas principales, y las acciones de los personajes determinarán cómo se resuelve cada una de ellas. Son:

- La disputa por la posesión de la Rosa de los Vientos, y todo lo que ello conlleva.
- La conspiración de Uktannu para hacerse con el poder y, por consiguiente, el destino de Kish.

A continuación tienes una serie de eventos o escenas que se darán durante el desarrollo del juego. En cada uno de ellos se indica si es obligatorio o no que se produzca (aunque tú como DJ tienes siempre la última palabra), así como el momento en el que lo harán. También se describe cómo reaccionarán los Personajes No Jugadores en estas situaciones y ante posibles acciones de los Personajes Jugadores. Como es imposible predecir todas las acciones que se les podrían ocurrir a los jugadores (y además no es el objetivo hacerlo), en caso de que los PJs hagan algo que no esté contemplado aquí tendrás que decidir cómo actuarán los PNJs basándote en lo que sabes de ellos (sus características y descripción tal cual han sido expuestas en la sección de actores) y en tu propio criterio.

También deberás reaccionar de la misma manera si se dan situaciones diferentes a las indicadas aquí,

algo que con total seguridad acabará ocurriendo. Por eso es muy importante que entiendas a los PNJs principales y sus motivaciones. No los veas ni a ellos ni a este módulo como un guion prefijado e inamovible, sino como un ser vivo, que respira y piensa por sí mismo.

Es más, si sientes que la sesión te lo pide, crea tus propias escenas. Dado que los PJs no se van a quedar quietos al precipitarse los acontecimientos, los PNJs no deberían de ser menos.

Recuerda que una de las partes más divertidas de ser Director de Juego es ver cómo los jugadores contribuyen a construir la partida y cómo ésta cambia así radicalmente. Tú también eres un jugador, no una máquina que simplemente se limita a ejecutar con la máxima fidelidad posible una aventura ya construida hasta el último detalle.

VIAJE HASTA KISH

Lo más normal será que el módulo dé comienzo inmediatamente antes de la partida hacia Kish de los PJs y el Fenicio. Si es necesario podrías tener una escena previa en la que negocian con un comerciante los términos del viaje, pero si quieres puedes empezar *in medias res*, ya en el viaje.

Si necesitas datos concretos sobre el comerciante que les contrata puedes usar como nombre Adad-Nashir, y describirle como un atrevido Awilu de mediana edad que gusta de platos arriesgados y colores vivos. Su característica física más llamativa es que anda siempre rascándose la barbilla. Sin embargo, como este personaje no es especialmente relevante para la trama, será mejor si puedes utilizar a cualquier otro mercader con el que los PJs hayan tenido contacto anteriormente. De dónde parta la caravana que los Personajes Jugadores escoltan tampoco importa demasiado, aunque si tienes libertad para elegir el origen es preferible que parta desde Nippur, para enlazar así con los planes de Kheba y con los miembros de la Niggina que allí operan (los PJs podrían conocer a la difunta Annashi o a la perseguida Naria). Sí que debes tener en cuenta el origen a la hora de calcular la duración del trayecto.

Durante el mismo puedes introducir tantos o tan pocos encuentros, infortunios o accidentes como desees, teniendo en cuenta siempre el ritmo que le quieres dar a la sesión. Sin embargo, siempre deberás introducir al menos un encuentro.

La última noche antes de alcanzar a Kish, mientras los personajes jugadores estén dormidos (salvo quienes monten guardia y el Fenicio, que nunca duerme), unos chacales atacarán el campamento. Pregunta a los jugadores cómo reaccionan ante el ataque y resuélvelo como una escaramuza con tantos chacales como PJs haya en el grupo. El perfil completo de los chacales lo encontrarás en el capítulo *Los Males del Hombre*, pero lo único que necesitas saber para resolver un combate de este tipo es que la Efectividad en Combate (EC) de cada uno es 2, y su Aguante es 6. Aplica un +2 de bonificación a la tirada de los personajes para resolver la escaramuza, ya que los chacales están intentando conseguir un objetivo adicional, como ya verás ahora. Aprovecha este combate para que los jugadores se familiaricen con las reglas de escaramuzas. Al final del mismo, los chacales no huyen, sino que se convierten en arena y se deshacen. Los personajes no sabrán qué son estas criaturas ni quién las envía, pero seguro que tienen muchas teorías interesantes. La realidad es que son creaciones del dios Ashur, que los ha enviado para distraer a los viajeros y así crear una oportunidad para que Uri robe la Rosa de los Vientos con éxito, como en efecto ha hecho (ése era el objetivo adicional en la escaramuza).

O eso cree él, porque en realidad ha robado sólo la mitad del objeto, que se encontraba custodiada en una caja. La otra mitad sigue en posesión del Fenicio, en forma de una basta cadena que cuelga de su cuello. Aunque este hecho es algo que sólo Belshazaar sabe, así que por el momento haz creer a los jugadores que han perdido el objeto.

Recuerda que un viaje como éste también puede servir para que los PJs se conozcan mejor entre sí y a aquellos PNJs que les acompañen, en especial Belshazaar el Fenicio. Puede resultar muy interesante ver cómo los personajes interactúan con un ser así. Dedicar más o menos detalle al viaje dependerá en última instancia de cómo andéis de

tiempo y las ganas que parezcan tener el resto de jugadores. Piensa que en cuanto lleguen a la ciudad de Kish los acontecimientos se precipitarán.

Cuánto saben los Personajes Jugadores sobre la misión del Fenicio al que acompañan queda a discreción del Director de Juego. Pueden estar bien informados o ignorar por completo en dónde se están metiendo.

Esta escena es, como es lógico, **obligatoria**. Sin ella no hay módulo.

PRESENTACIÓN ANTE KHEBA

Tras el duro viaje los PJs llegarán a la ciudad, probablemente presentándose en las puertas de la misma y solicitando una audiencia con Kheba, que estará deseando recibirlos. Llamarán mucho la atención al hacer esto, aunque no porque los motivos de su visita a Kish sean públicos, sino porque entran en compañía de un Fenicio. El comerciante sordomudo atraerá todas las miradas, por lo que será imposible para los personajes pasar desapercibidos mientras lo acompañen.

Si algún personaje quiere (o necesita) entrar en la ciudad a escondidas, deberá encontrar una manera de hacerlo, ya sea camuflado junto con otras mercancías o aprovechándose de la momentánea distracción que el Fenicio causa en las guardias que se encuentran en la puerta.

Tras un breve periodo en la puerta serán acompañados hasta la presencia de Kheba, que se encuentra en su sala del trono en una de las cámaras superiores del Ziggurat. Aprovecha este pequeño paseo para describir la ciudad de Kish a los jugadores, que debería crear una fuerte impresión en ellos, tanto si son hombres como mujeres. Si además es la primera partida de este grupo en el mundo de *La Puerta de Ishtar*, aprovecha para describir el resto de zonas y conceptos que, aunque son comunes a la mayoría de las ciudades de Akkad, resultarán nuevos para los jugadores. Como, por ejemplo: el contraste entre los barrios nobles y los arrabales, el estilo de vida o la majestuosidad del Ziggurat.

Siempre acompañados por unas cuantas guardias, los PJs llegarán ante la presencia de Kheba, la suma sacerdotisa. La Madre de Kish. Ésta, siempre orgullosa, argumentará que ya entregó hace tiempo las esclavas convenidas a Belshazaar, y exigirá que éste cumpla con su parte del trato. Si los personajes aún no eran conscientes de que les habían robado la Rosa de los Vientos, lo serán ahora.

Ni que decir tiene que Kheba no está nada contenta con el resultado y, no importa lo que digan los personajes, ordenará, llevada por la rabia y con un terrible fuego iluminando sus ojos, que les encierren en las mazmorras del Ziggurat hasta que decida qué hacer con ellos.

Obedeciendo sus órdenes, un contingente casi desproporcionado de guardias (ya que tienen miedo del Fenicio) los acompañará hasta las oscuras cámaras reservadas para los prisioneros que se encuentran en los subterráneos del Ziggurat para abandonarlos allí. Belshazaar se dejará llevar mansamente y no hará nada para oponerse.

Por suerte para los PJs, a mitad de camino a su destino, éstos se encontrarán con Mushezibti, que había acudido al Ziggurat para discutir unos asuntos con Kheba. Tras interrogar a las escoltas sobre el motivo de tan extraña comitiva, la primera capitana de la guardia decide revocar las órdenes de Kheba y custodiar ella misma a los criminales. No parece muy contenta de que la suma sacerdotisa crea que puede decidir qué hacer con prisioneros y ladrones, pasando por alto la autoridad de la propia Mushezibti, la auténtica responsable de mantener la seguridad de Kish.

Así que, a menos que lleven a cabo algún intento de fuga con éxito, los personajes acabarán, acompañados por Mushezibti, en el cuartel general de la guardia, indicado con el número 14 en el mapa de Kish.

A diferencia de la anterior, esta escena es **opcional**. Los personajes podrían haberse dado cuenta del robo y haber decidido colarse en la ciudad de alguna otra manera, para evitar la ira de Kheba.

ENCARCELADOS

En este punto los PJs comienzan a tener verdadera libertad para determinar cómo se va a desarrollar la aventura. Mushezibti les interrogará sobre lo que ha ocurrido, para después decidir qué hacer con ellos. Puedes determinar cómo se salda esta conversación recurriendo a conflictos o simplemente mediante la interpretación, como prefieras. En cualquier caso el resultado de la misma será siempre uno de los siguientes:

- Los PJs permanecen encarcelados en el cuartel general de la guardia.
- Los PJs son liberados mientras que el Fenicio queda como rehén.
- Tanto los PJs como el Fenicio son liberados.

Parece poco probable que Mushezibti deje que los Personajes Jugadores campen a sus anchas por la ciudad sin un buen motivo, así que para que la primera capitana permita que se den la segunda o tercera situación los PJs habrán tenido que llegar a algún tipo de acuerdo con ella. Recueda que Mushezibti es, por encima de todo, justa, y no va a dejar en libertad a los personajes únicamente por llevar la contraria a Kheba.

Durante toda esta conversación, Belshazaar no hará nada en absoluto salvo seguir a los Personajes Jugadores y observar con atención todo lo que ocurre. No intervendrá ni hará uso de sus poderes. En el caso de que se les permita a los personajes salir del cuartel, será responsabilidad suya cumplir con aquellas condiciones que hayan concretado con Mushezibti, pero en ningún caso serán molestados por las fuerzas de la ley.

Sin embargo, si como resultado del interrogatorio acaban con sus huesos en la prisión, tendrás que proporcionarles al menos algún modo de escapar, aunque probablemente se les ocurra alguna opción ingeniosa a los propios jugadores. En este punto permíteles escapar y recurre a tu prerrogativa para determinar que un conflicto que se resuelva con fracaso no implica que los personajes fallen en su intento de fuga, sino que puede producirse algún otro tipo de complicación. En esta tarea sí que

pueden entrar en juego alguno de los talentos de Belshazaar, al que no le interesa ver cómo los personajes quedan encerrados. Sin embargo, aunque les ayude, el propio Fenicio no escapará, prefiriendo quedarse en la prisión.

Éste podría ser un momento adecuado para que, si lo deseas, Belshazaar revele que la Rosa de los Vientos está compuesta de dos mitades y que él aún posee una. Sin embargo, siempre puedes preferir que los personajes sigan ignorando este hecho. Quizá resulte más divertido si se enteran por Uri de que falta algo, y así tengan que volver a por el Fenicio a la prisión; posiblemente el último lugar que querrían visitar. Pero, como siempre, tienes la última palabra sobre esto.

Por último, un apunte importante. Aunque puede parecer que si les dejas escapar de la prisión todo el resto de la escena no habrá tenido sentido (¿para qué discutir con Mushezibti si al final iban a acabar fuera de la prisión igual?), no es así. No es lo mismo que los personajes campen a sus anchas por la ciudad con el beneplácito y la posible buena voluntad de Mushezibti, a que anden perseguidos y huyendo constantemente de las fuerzas de la ley.

La impresión que causen los PJs en Mushezibti determinará en gran medida cómo acaba el módulo.

Tanto para el personal que se encuentre en las instalaciones de la guardia como para futuras patrullas que los personajes puedan encontrarse en la ciudad, utiliza los perfiles que se encuentran en el capítulo *Los Males del Hombre*. Puedes emplear los de *Guardia Mushkenu*, *Guardia Anilu* y *Sargento de la Guardia*. O, en un caso extremo, el de *Capitán de la Guardia* como una de las lugartenientes de confianza de Mushezibti.

Una patrulla de la guardia está compuesta habitualmente por 4 guardias y un mando. En el caso de que la patrulla se encuentre en los arrabales, los guardias serán *Guardias Mushkenu*, y el mando una *Guardia Anilu*. En cualquier otro punto de la ciudad los guardias serán *Guardias Anilu*, y el mando una *Sargento de la Guardia*. Las puertas, tanto interiores como exteriores, estarán habitualmente guardadas por un número de mujeres equivalente a una

patrulla. Reduciéndose este número a la mitad de noche. A cambio, durante las horas nocturnas habrá una mayor posibilidad de encontrarse con guardias aisladas en puestos de vigilancia a lo largo de las murallas.

Esta escena es **opcional**, pero si se ha dado la anterior (*Presentación ante Kheba*) es altamente probable que se dé también ésta, aunque siempre cabe la posibilidad de que los PJs consiguieran escapar de alguna manera antes de acabar en el cuartel general de la guardia.

Se hayan producido o no las escenas expuestas hasta aquí, ahora los personajes se encontrarán libres, aunque quizá perseguidos, y con la posibilidad de ir a diferentes lugares de la ciudad.

OBSERVADOS POR URI

Después de que Uri acuda a Eshanna con la mitad de la Rosa de los Vientos, ambos se dan cuenta de que el objeto no posee las facultades esperadas. Debido a su singular factura, descartan que Uri se haya equivocado al robarlo, pero deducen que falta algo para poder invocar su poder.

No les queda otra opción, por tanto, que conseguir aquello que les falta, ya se trate de un objeto, una palabra de mando o cualquier otra cosa. Para ello, Uri esperará a que los Personajes Jugadores entren en la ciudad y comenzará a seguirles sigilosamente.

Cuanto más tiempo aceche Uri a los PJs más oportunidades tendrán éstos de darse cuenta de que el Mushkenu les espía, así que tendrán derecho a al menos un conflicto de Percepción contra el Mushkenu. Éste es un conflicto muy difícil de superar, ya que Uri tiene Percepción 6 y la profesión Ladrón a nivel maestro (es decir, 3), por lo que los PJs tendrán que obtener al menos un 19 para ser capaces de detectarle.

Uri continuará observándoles hasta que se le presente una oportunidad adecuada para actuar; cuando los PJs estén distraídos, se detengan para investigar algo o uno de ellos se separe del grupo. Aprovechará la ocasión para intentar secuestrar al personaje más vulnerable o que más parezca saber

de la Rosa de los Vientos. Para ello recurrirá a cubrirle la boca con una tela impregnada en un líquido que Eshanna ha preparado, que con suerte hará que la víctima quede inconsciente mientras Uri se la lleva en silencio. Resuelve un conflicto entre la Destreza de Uri y aquella característica que consideres más apropiada del personaje que está siendo atacado, probablemente Percepción. No te olvides de sumar la profesión de Ladrón de Uri al total que el PJ necesitará obtener. Bajo ningún concepto Uri elegirá al Fenicio como víctima, ya que lo teme.

Además, tendrás que dar a los personajes más oportunidades de detectar a Uri en función del tiempo que éste tarde en encontrar la oportunidad adecuada para actuar. Si conforme pasa el tiempo a Uri no se le presenta la ocasión apropiada ni es descubierto, el Mushkenu acabará mostrándose abiertamente ante los PJs, exponiéndoles con sinceridad los motivos de Eshanna, y teniendo fe en que elijan su causa frente a la de Kheba.

Ya sea con un PJ hecho prisionero o por haber sido capaces de detectar y tender una trampa a Uri, los personajes acabarán conociendo a Eshanna y al ladrón. Ninguno de los dos desea en realidad ningún mal para los personajes, y no llegarán a causarle auténtico daño a ninguno de ellos. Pero eso no quita que quieran hacerse con la Rosa de los Vientos o, mejor dicho, con la parte que les falta. Aun así, Uri será mucho más atrevido que Eshanna. De hecho, ella no aprobará el secuestro de uno de los Personajes Jugadores y reprenderá a Uri si éste consigue llevarlo a cabo con éxito.

Si se da el caso, una vez el personaje que ha sido capturado se encuentre frente a Eshanna (en la localización marcada como 17 en el mapa, un hogar bastante humilde para una Gudapshu) verá que es tratado con cuidado y cierto respeto por la Awilu. Puede que incluso acabe siendo liberado tras una breve conversación, más parecida a un intercambio amistoso que a un interrogatorio, a pesar de que el PJ se encuentre atado al comenzar ésta.

Es probable que tras el encuentro (haya tenido Uri éxito en sus planes o no), los personajes deseen tener una entrevista con Eshanna. Uri no les

permitirá hablar con su señora sin preguntarle a ella primero, por lo que se retirará y, cuando esté seguro de que los PJs no le siguen, acudirá al hogar de su ama. Eshanna, en función de cómo describa al grupo Uri, les permitirá o no hablar con ella directamente, aunque en la mayoría de los casos responderá positivamente a la propuesta, ya que es menos desconfiada que el ladrón.

Por otra parte, también es posible que los personajes sean capaces de seguir a Uri sin que éste se dé cuenta, en cuyo caso Eshanna hablará con ellos, lo desee Uri o no.

Esta situación puede saldarse de muchas maneras, dependiendo tanto de la catadura moral de los Personajes Jugadores como de la forma en la que se encuentren con Uri. Pueden acabar siendo enemigos o aliados de Eshanna y su acompañante. La última opción es, por supuesto, la más deseable, incluso aunque en realidad deseen traicionarla. Una Gudapshu como ella tiene acceso a lugares que a los PJs les estarían vedados.

Esta escena es **obligatoria** en el sentido de que Uri espionará a los personajes. Todo lo que ocurra después en relación con ello ya depende de cómo se esté desarrollando la partida.

Con la excepción de *El ritual del Año Nuevo*, que deberá ser la última, el resto de las escenas que se presentan en esta sección (incluyendo ésta, *Observados por Uri*) se podrán suceder en cualquier orden, y en el momento en el que consideres oportuno. Recurre a ellas cuando te parezca apropiado, especialmente para mantener el ritmo de la sesión cuando éste decaiga.

ENCONTRONAZO CON NARIA

En algún momento durante este módulo los Personajes Jugadores van a encontrarse con Naria. La mejor forma de hacerlo es que sea la propia Mushkenu la que aborde a los PJs si ya conoce a alguno de ellos (consulta la sección *Cómo adaptar este módulo a tu campaña*), pero si ninguno de los personajes ha tenido relación con ella tendrás que recurrir a otras opciones.

La más fácil es la siguiente: durante uno de sus desplazamientos por el interior de la ciudad, uno de los personajes choca justo antes de doblar una esquina con una apresurada mujer Mushkenu que, tras recuperarse del impacto, se refugia en una de las viviendas cercanas, cerrando la puerta tras de sí. Poco después de esto una patrulla de guardias aparece tras la misma esquina, preguntando a los PJs si han visto a dónde ha ido una Mushkenu que ha entrado corriendo en la calle en la que se encuentran. Ésta mujer es por supuesto Naria, que observa a los personajes a través de una de las ventanas de su escondite, suplicándoles con la mirada que no revelen su escondite a las guardias.

Sin embargo, podría darse esta situación a la inversa si son los Personajes Jugadores los que están huyendo de la justicia. Al verlos, Naria podría sentir simpatía por ellos (o pensar que pueden ayudarla), y salvarles de ser capturados ocultándoles en uno de los numerosos refugios que posee a lo largo y ancho de la ciudad.

Otra posibilidad podría ser que los personajes se escondieran en lo que creen una casa abandonada y se encontraran en su interior a Naria. Como última opción, puedes hacer que los personajes se encuentren con Naria durante la siguiente de las escenas (*El ritual de Uktannu*), y que ambos observen el terrible ritual al mismo tiempo.

En cualquiera de los casos, Naria se mostrará muy nerviosa y enfática con los personajes, llegando incluso a suplicarles su ayuda. Lleva un mes huyendo de todo y de todos, escondiéndose constantemente. Sólo su conocimiento de la ciudad le ha permitido sobrevivir hasta ahora, pero empieza a estar desesperada. Su única esperanza es alguien ajeno a Kish, que no la ande buscando, y los PJs son su opción obvia. Interpretala como una persona implacable, pero a la vez agobiada. Sabe que se le acaba el tiempo, y colaborará todo lo que pueda con los Personajes Jugadores siempre que éstos prometan ayudarla a su vez.

Naria tiene muchos recursos que ofrecer, y tampoco pide mucho a cambio. Sin embargo, en ninguno de los casos comprometerá sus creencias,

ya que es una Buscadora fiel. Bajo ningún concepto apoyará el golpe de estado de Uktannu, aunque sí que podría permitir que la Rosa de los Vientos acabara en manos de Eshanna en vez de Kheba. Todo depende de cómo se hayan portado los personajes con ella y cuál sea su opinión sobre el tema.

Tienes que tener en cuenta que, aunque Naria (o Eshanna y Uri) decidan apoyar a los personajes y trabajar con ellos, esto no significará que tengan que estar constantemente en su presencia. Ninguno de los PNJs va a convertirse en un corderito que sigue ciegamente las órdenes de su pastor.

Esta escena es **obligatoria**, aunque cuándo se produzca depende de ti.

EL RITUAL DE UKTANNU

Tarde o temprano los Personajes Jugadores se encontrarán con la gran conspiración de la que hasta entonces no habían sido partícipes, el intento de hacerse con el poder por parte de Uktannu. Y de la forma más horrible posible, ya que se encontrarán al brujo realizando el ritual con el que crea sus obedientes duplicados.

Caminando por la ciudad, preferiblemente de noche, los personajes se encontrarán con una escena muy extraña: cuatro fornidos Mushkenu cargando con el cuerpo inconsciente de una Gudapshu, acompañados por dos poderosos Wardu que les guardan las espaldas. Todos ellos varones. Por si esto de por sí no resultara sospechoso, están abandonando los barrios nobles para dirigirse a los arrabales a través de una de las puertas, y las guardias que en ellas se encuentran no sólo no les impiden el paso, sino que permanecen completamente indiferentes a su presencia.

Si los PJs se fijan cuidadosamente, verán que tanto los esclavos que llevan a la sacerdotisa como las guardias de la puerta llevan un diminuto objeto colgando de su muñeca izquierda, probablemente una tablilla. Divulga este dato a los jugadores sólo si preguntan específicamente si observan algo raro.

Esto se debe a que esclavos y guardias son todos ellos duplicados bajo las órdenes de Uktannu.

Cabe la posibilidad de que los personajes quieran enfrentarse a los esclavos, pero no sería una buena idea. Un único Wardu es un rival terrible, y en este caso no sólo son dos, sino que además caminan junto a otros cuatro Mushkenu. Si aun así decidieran combatir, usa los perfiles del *Soldado Mushkenu* y del *Guardaespaldas Wardu* del capítulo *Los Males del Hombre* para representar a estos oponentes y resuélvela como una contienda (son demasiado peligrosos para una escaramuza). En el más que probable caso de que los PJs decidan huir de esta pelea con el rabo entre las patas, ninguno de los duplicados les perseguirá. No está en sus órdenes hacerlo, así que simplemente combatirán para defenderse. Los duplicados, aunque conservan los recuerdos del original, no son muy imaginativos en la interpretación de sus órdenes.

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

Los PJs podrán, si lo desean, observar lo que va a ocurrir a continuación a través de una de las ventanas. En el interior del edificio se encuentra Uktannu, que interpreta unos complejos y extraños bailes. Parece encontrarse completamente abstraído en lo que está haciendo e ignora completamente a los esclavos y la sacerdotisa inconsciente que acaba de entrar. Hasta que, súbitamente, saca un cuchillo de entre sus ropas, con el que parece hacer un corte en el mismo tejido de la realidad, que se desgarran. Inmediatamente después se girará y amenazará con ese mismo cuchillo a la aterrorizada Awilu, que para entonces ya estará despierta y contemplará con terror lo que está ocurriendo. Por desgracia, no podrá gritar para pedir ayuda, ya que se encuentra amordazada. Lo único que podrá hacer será contemplar aterrada a Uktannu, mientras éste le dice las siguientes palabras:

“No puedo esperar a ver una mirada como ésta en los ojos de Kheba.

Impotente, en lo más alto de su Ziggurat, durante la celebración de la más sagrada de vuestras fiestas.”

Tras pronunciar esto, clavará con fuerza el cuchillo en el pecho de la Gudapshu.

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

Transmite el horror del conjuro a la hora de describirlo, prestando especial atención al terrible ruido que se produce al rasgarse la realidad y la extraña forma de agitarse que tiene la masa que surge de él.

En cuanto los personajes acaben de contemplar esta macabra escena (si no han intentado interrumpirla o huir despavoridos, claro), resuelve un conflicto entre la Percepción de Uktannu y la Destreza del personaje que pertenezca al jugador que parezca más impactado. Si el personaje fracasa, Uktannu le habrá visto, y enviará inmediatamente a sus siervos a atrapar a los PJs.

Es un conflicto muy importante, pues determinará si Uktannu es consciente o no de que alguien sabe de sus planes y podría intentar detenerlo o denunciarlo.

El encuentro entre los personajes y los duplicados que cargan con la sacerdotisa es **obligatorio**. Sin embargo, que los sigan o no depende de los PJs. Podrían perfectamente, aunque es poco probable, no presenciar el ritual.

Si eso sucede, intenta no dejar fuera la siguiente escena, *El secuestro de Eshanna*. O quizá esta escena se produzca después de la siguiente y sea Eshanna la Gudapshu víctima del ritual. Pero ten cuidado si haces esto, porque será muy difícil que los PJs puedan salvar a la sacerdotisa en esta escena.

EL SECUESTRO DE ESHANNA

Uktannu continuará secuestrando Gudapshu incansablemente, realizando el ritual una vez tras otra, sin parar para descansar o para alimentarse. Está obsesionado y quiere crear duplicados de cuantas más personas con acceso al templo como sea posible ahora que se acerca el tan esperado día de Año Nuevo.

Y una de estas Gudapshu será Eshanna. Aprovecha un momento de relativo descanso, en el que los personajes se encuentren tranquilos, para recurrir a esta escena. Es imprescindible que tanto Eshanna como Uri estén presentes. Un Wardu y tantos soldados Mushkenu como PJs (todos duplicados creados por Uktannu) irrumpirán en donde los personajes se encuentren, intentando acabar con ellos. Eshanna no luchará, sino que intentará huir, pero Uri sí que combatirá cubriendo su retirada. Resuelve este combate como una contienda.

Dado que el objetivo real de los asaltantes consiste en secuestrar a Eshanna, a la hora de pelear los Mushkenu intentarán entretener a los PJs y Uri mientras el Wardu intenta escapar con la sacerdotisa.

Si los duplicados consiguen salirse con la suya habrá que darse prisa en encontrar a Eshanna o puede que para cuando den con ella ya sea demasiado tardé.

Esta escena es **opcional**. Además, no puede producirse sin que se haya dado antes *Observados por Uri*.

OTRAS POSIBLES 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 Personajes No Jugadores.

Puedes utilizar estas escenas para controlar mejor el ritmo (aunque nunca la trama) de la partida. Si ves que las cosas están demasiado tranquilas, puedes hacer que aparezca una patrulla de guardias

si los personajes están huyendo de la ley. O que unos cuantos duplicados los asalten si conocen los planes de Uktannu y éste lo sabe. Ningún lugar, ni siquiera el interior del Ziggurat, es seguro, ya que el archivista tiene duplicados incluso entre los mandos de la guardia y las más influyentes de entre las Gudapshu.

Además, incluso en el caso de que nadie les persiga, acceder a determinadas horas a ciertos lugares de la ciudad puede ser difícil o incluso peligroso. Es inmediato pensar que la entrada al Ziggurat, o al menos a sus salas más importantes, esté restringida sólo a las trabajadoras del templo. Pero incluso algo en apariencia tan simple como entrar en los barrios nobles puede ser un problema si quiere hacerse de noche.

Por otra parte, Kish es una ciudad muy peculiar. Entre los rumores que has entregado a los jugadores al principio del módulo y cualquier otra inquietud que puedan tener, es probable que se produzcan situaciones interesantes y haya oportunidad para otros eventos.

Y sin olvidar que quizá Ashur encuentre otra manera de hacer que la Rosa de los Vientos acabe en manos de Eshanna. Sin embargo, no fuerces situaciones imposibles que hagan que los personajes no tengan libertad de elección. Ashur es un dios, sí, pero eso no significa que sea omnipotente.

Usa tu imaginación, aunque sin abusar de los poderes de la deidad, o si no el módulo se resolverá mediante un deus ex machina, nunca mejor dicho.

Es imposible predecir todo lo que podría llegar a ocurrir en este módulo, 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. Parece difícil, pero al final te saldrá solo.

Eso sí, ten cuidado a la hora de añadir muchas escenas. Recuerda que los personajes sólo tienen dos días antes de que se lleve a cabo el ritual del Año Nuevo.

EL RITUAL DEL AÑO NUEVO

Esta escena es la más importante del módulo, y debería ser un clímax especialmente emocionante a todo lo que los PJs hayan estado haciendo hasta entonces.

Durante el anochecer (es decir, el comienzo) del segundo día después de la llegada de los personajes a Kish la ciudad se vestirá de gala. Dará comienzo el ritual del Año Nuevo, y todo el templo estará atareado con la festividad, al tiempo que los ciudadanos se entregarán a las celebraciones.

Uktannu aprovechará este momento para atacar. Como la gran mayoría de las sacerdotisas se encontrarán en el Ziggurat, el archivista dará la orden a sus duplicados de que empiecen a masacrar a cuanto enemigo vean, abriéndose paso hasta la cima del monumento, en la que se encuentra Kheba oficiando las ceremonias. En ese momento los personajes podrán actuar, tanto a favor como en contra de Uktannu. Lo primero que pueden hacer es, si lo desean, avisar a la guardia.

Durante el ritual, nadie que no sea una Gudapshu o un trabajador del templo tiene permiso para entrar en el edificio, por lo que Mushezibti no será consciente del ataque hasta demasiado tarde. A menos que, claro está, los PJs pongan en su conocimiento la situación.

Es natural que en medio de todo el caos los personajes aprovechen para introducirse en el Ziggurat, ya sea para impedir el asesinato de Kheba o para propiciarlo. Hazles difícil llegar a la cima, que se encuentren con duplicados y tengan que pelear el ascenso. Pero, eso sí, resuelve estos combates usando escaramuzas, para no enlentecer la partida. Y recuerda que si han avisado a la guardia podrán contar con ayuda para vencer en estos encuentros.

Una vez en lo alto del Ziggurat los PJs se encontrarán con una terrible escena. Allí verán cómo dos Wardu sujetan con sus fuertes brazos a una Kheba desnuda y ensangrentada, mientras Uktannu ríe a carcajadas y baila enloquecidamente. También contemplarán la horrible realidad de

Kish, el origen de su verdor; enormes raíces, más parecidas a tentáculos que a materia vegetal, surgen del interior del Ziggurat hasta un enorme agujero que se encuentra en su cima, agitándose suavemente.

Estas raíces se extienden por toda la ciudad, dando origen a su vegetación y sus frutos, y no son otra cosa que las extremidades de la propia Shuk-Nippurash.

Ante esta situación los personajes tendrán que decidir qué hacer, si permitir o no a Uktannu, que ya tiene el cuchillo en las manos, completar su conjuro una vez más. Si deciden intentar interrumpirle, dos *Guardaespaldas Wardu* y una *Sargento de la Guardia* intentarán proteger al brujo. Será un combate duro, pero si Mushezibti está con ellos resultará mucho más fácil conseguir la victoria.

En función de cómo acabe todo se dará uno u otro de los siguientes resultados:

- **El conjuro se completa con éxito:** Kheba es sustituida por un duplicado y en apariencia todo sigue como hasta ahora en la ciudad. Al principio nada cambia, pero en realidad es Uktannu quien ahora controla Kish.
- **El conjuro es interrumpido y Kheba sobrevive:** Kheba recupera el control de la ciudad y Uktannu es ajusticiado. Aunque en función de lo que haya ocurrido es posible que ahora la guardia esté en mejor posición en Kish, o todo lo contrario.
- **El conjuro es interrumpido y Kheba muere:** la muerte de La Madre en mitad del ritual del Año Nuevo tendrá consecuencias desastrosas para Kish. Todo el ritual se centra en su capacidad para canalizar el poder de Shuk-Nippurash, y sin su voluntad para llevar a cabo los pasos necesarios la diosa perderá su poder y dejará de poder aferrarse al mundo. Partiendo del Ziggurat y extendiéndose hacia las murallas, absolutamente toda la vida vegetal de Kish se marchitará y morirá. Además, los pozos se secarán. Kish habrá perdido la bendición de La Que No Necesita Esposo.

Esta escena es, lógicamente, **obligatoria**. Incluso aunque los personajes no estén presentes en ella



deberá producirse a los dos días de llegar éstos a la ciudad. Qué hagan los PJs determinarán en gran medida cómo acabará Kish en el futuro, y optar por la inacción también tendrá consecuencias. A este respecto, asume que si los personajes no han hecho nada que incline la balanza hacia un lado o el otro, el golpe de estado de Uktannu tendrá éxito por completo, con los resultados descritos más arriba. Sin embargo, parece poco probable que los personajes se queden completamente quietos y no intervengan a favor de alguno de los bandos. O en contra de ambos.

FINALIZAR EL MÓDULO

Este módulo puede acabar de tantas formas que es imposible enumerarlas todas. No sólo hay que tener en cuenta cómo se ha desarrollado la escena *El ritual del Año Nuevo*, sino que también es importante saber qué ha pasado con la Rosa de los Vientos. Es posible que esta última haya acabado en manos de Kheba o de Eshanna. O incluso en las de los propios personajes. En el caso de que sea Eshanna la afortunada puedes continuar este módulo con el viaje hasta el lugar en el que se encuentra Ashur-Neru, que sin duda tendrá

un mensaje para los PJs. Para añadir más emoción puedes finalizar la última sesión de este módulo justo antes de leer dicho mensaje.

En lo que respecta a Uktannu, el éxito o fracaso de su intento de tomar el poder es sólo una de las consecuencias que pueden haber tenido sus actos. Personajes poco escrupulosos (o muy curiosos) pueden querer aprender el conjuro que el archivista estaba ejecutando, quién sabe con qué aviesas intenciones.

Y no nos olvidemos de Naria y su deseo de limpiar su nombre.

Lo que está claro es que una vez acabe todo, Kish no será la misma. Habrá vencedores y vencidos, y los Personajes Jugadores podrán estar perfectamente en el bando de los primeros o de los últimos. Puede que sean los nuevos consejeros

y cómplices de Kheba, los libertadores de un sexo y un pueblo oprimido, los destructores de un paraíso en medio de una tierra árida, o simplemente unos aventureros que pasaban por allí y causaron unos cuantos problemas a la ciudad justo en el momento en el que peor podía afrontarlos.

¿Qué resultado es mejor para la ciudad y sus habitantes? ¿Un paraíso construido gracias a siniestros poderes y la esclavitud, o un estéril erial en el que todo el mundo es libre?

Para descubrir cómo acaba todo tendréis que jugar.

TABLA RESUMEN DE ESCENAS

A continuación puedes ver una tabla que resume todas las escenas presentadas anteriormente, indicando si son obligatorias u opcionales, qué PNJs participan en ellas, y si dependen de alguna otra escena.

Tabla 26: Resumen de escenas de Esclavos de sus Deseos

NOMBRE	¿OBLIGATORIA?	PNJs PARTICIPANTES	PREREQUISITOS
Viaje hasta Kish	Sí	Belshazaar, Uri	
Presentación ante Kheba	No	Belshazaar, Kheba, Mushezibti	Viaje hasta Kish
Encarcelados	No	Belshazaar, Mushezibti	Presentación ante Kheba
Observados por Uri	Sí	Uri	
Encontronazo con Naria	Sí	Naria	
El ritual de Uktannu	Sí	Uktannu	
El secuestro de Eshanna	No	Eshanna, Uri	Observados por Uri
El ritual del Año Nuevo	Sí	Kheba, Uktannu	Última escena



TABLA RESUMEN DE ELEMENTOS

En la siguiente página tienes una tabla que resume los elementos principales del módulo y cómo se relacionan unos con otros. Está confeccionada de acuerdo a las indicaciones del capítulo *Un Gran Poder*. Si dudas en algún momento sobre un aspecto del módulo, es bastante probable que la información de la tabla te permita encontrar la respuesta que buscas.

Teniéndola a mano durante el juego podrás enfrentarte a la mayoría de los imprevistos que puedan ocurrir, pudiendo responder a cualquier comportamiento impredecible por parte de los jugadores.

Tabla 27: Resumen de elementos de Esclavos de sus Deseos

	KHEBA	MUSHKEZIBTI	BELSHAZAAR	ESHANNA	URI	UKTANNU	NARIA
La Rosa de los Vientos	La quiere para encontrar La Semilla, que está en el interior de La Anciana	-	La ha fabricado y posee una de las dos mitades	La quiere para encontrar a Ashur-Neru, que huyó al desierto	Posee una de las mitades y quiere conseguirla para Eshanna	-	-
Servo Obediente de Más Allá del Velo	Puede que acabe siendo víctima de este conjuro	-	-	Puede que acabe siendo víctima de este conjuro	-	Lo usa para crear duplicados que obedecen órdenes escritas	Se lo arrebató a un brujo al que capturó junto a Annashi
La Niggina	Es su líder, la Sharuru-Ullu de la Niggina	Desaprueba cómo intenta impartir justicia en Kish	-	-	-	Es un esclavo de bajo nivel que sirve en la organización	Antes Buscadora, acusada injustamente.
Kheba	-	Piensa que acumula demasiado poder y se excede al usarlo	Ha pactado venderle la Rosa de los Vientos	Espiandola descubrió de la existencia de la Rosa de los Vientos	-	Intentará poseerla y sustituirla por un duplicado	-
Mushezibti	Quiere sustituir a la guardia por las Buscadoras	-	-	-	-	-	Huye de ella, pues representa la ley que la persigue
Belshazaar	Ha pactado comprarle la Rosa de los Vientos	-	-	-	Le ha robado una de las mitades de la Rosa de los Vientos	-	-
Eshanna	Le ha hecho caer en la jerarquía por su falta de entereza	-	Le fascinan sus motivos para usar la Rosa de los Vientos	-	Está enamorado y hará cualquier cosa por ella	Si surge la oportunidad la intentará sustituir por un duplicado	-
Uri	-	-	-	Le rescató de la calle y le dio un hogar	-	-	-
Uktannu	-	Si descubre lo que está haciendo le ejecutará	-	-	-	-	Anda buscándole para limpiar su nombre y vengar a Annashi
Naria	-	Tiene una orden de busca y captura sobre ella	-	-	-	Mató a Annashi y la inculpó	-

CÓMO ADAPTAR ESTE MÓDULO A TU CAMPAÑA

Para que este módulo encaje en tu campaña adecuadamente tendrás que adaptar ciertos aspectos del mismo.

En primer lugar deberás encontrar una razón para que los PJs estén viajando hacia Kish como escoltas del Fenicio. Esto puede ser tan sencillo como que un comerciante amigo de alguno de los personajes los haya contratado para hacer el trabajo sin llamar mucho la atención, en vez de emplear a mercenarios más famosos. También podría darse el caso contrario, y que los personajes hayan pagado al comerciante a cambio de una plaza en esa caravana que iba a dejar su ciudad de origen. Quizá tengan necesidad de huir lo más rápido posible de su actual ubicación. Si tu campaña se basa en el continuo movimiento de los personajes para escapar de algo o alguien, ya tienes la excusa perfecta para visitar Kish.

Si éste es el caso, y resulta que los Personajes Jugadores están siendo perseguidos por la justicia, no dudes en hacer aparecer en medio de Kish soldados o cazarrecompensas provenientes de otra ciudad que los estén buscando. Esto puede dar lugar a situaciones muy interesantes, especialmente con Mushezibti, que no se tomará muy bien el hecho de tener hombres armados (especialmente varones) de fuera de Kish campando a sus anchas por las calles de la ciudad.

Hablando de Mushezibti, puede ser un buen enganche con los personajes, sobre todo si alguno de ellos conoce al misterioso hombre que la derrotó en combate hace unos años. Puede que incluso fuera el propio personaje quien lo hiciera. Si los PJs tienen algún problema con la ley, ya sea en Kish o en otra ciudad, asegúrate de incluir a Mushezibti en la ecuación. Tan sólo recuerda que es, por encima de todo, justa, por lo que lo mismo puede acabar ayudando a los personajes que perjudicándolos, según se desarrolle la aventura y qué hayan hecho los PJs.

Otro enlace posible (en realidad más que recomendable) es a través de Naria. Se ha insinuado

antes que los Buscadores de Kish a veces tienen relaciones con miembros de la Niggina de Nippur, por lo que si los PJs (o al menos uno de ellos) vienen de esta ciudad, sería un desperdicio no hacer que Naria los conociera. De hecho, si Naria era ya amiga o conocida de uno de los personajes, podrías cambiar la escena en la que descubren a la Buscadora siendo perseguida por una petición de ayuda directa por su parte, que además así los PJs tendrían más reparos en rechazar.

Siguiendo con la posibilidad de que los personajes provengan de Nippur, podrían haber sido enviados por los sacerdotes de esta ciudad para espiar a Kheba y su culto a Shuk-Nippurash. Partirían bajo la sospecha (correcta, por otro lado) de que La Madre de Kish desea extender su poder religioso a Nippur. En este caso la aventura se convertiría en una misión de sabotaje, y probablemente sería más interesante hacer que Kheba consiguiera la Rosa de los Vientos. Así pondrías a los PJs en una situación complicada si desean defender los intereses de Nippur.

Observando la lista de actores, otro de los que ofrecen grandes posibilidades es la Anciana, una dotada adivina y profetisa. Puede que los personajes anden buscando alguien así por muchos motivos, desde conocer su destino hasta luchar contra él. Siempre que interpretes a esta mujer recurre a frases enigmáticas y lapidarias. A ser posible, escribe en un papel una profecía única para cada uno de los personajes, lo bastante ambigua para que pueda cumplirse o malinterpretarse, pero al mismo tiempo lo bastante personal para que el jugador sepa que va destinada especialmente a su PJ. Es más, si puedes hacer referencia de forma velada a aquello que los personajes temen o esperan oír, mejor que mejor.

Es habitual que al menos un personaje se sienta fascinado por el Fenicio, y eso haga que Belshazaar se convierta en uno de los ejes de la aventura, si es que no lo era ya. Es un ser misterioso, con enigmáticos planes que resultarán incompresibles para los PJs. Aprovecha esto jugando con ellos, haciendo que el Fenicio les lea la mente, ayudándoles o poniéndose en su contra

según una cosa o la otra parezca la más apropiada para tu campaña en concreto. Belshazaar no es en principio ni bueno ni malo, así que puedes inclinarte por cualquiera de las dos opciones (o ninguna de ellas), lo que más te convenga. Quizá comprender a los Fenicios se convierta en uno de los objetivos de un PJ.

Por otro lado, en función de su profesión es más que probable que algún personaje tenga otros motivos para encontrarse en Kish. Un estudioso de lo arcano podría estar interesado en los conjuros que se encuentran en la biblioteca de las Gudapshu o en los almacenes de la Niggina, capturados a brujos renegados. De forma similar, un alquimista se sentirá naturalmente atraído por los frutos que cuelgan de los árboles de la ciudad, así como de las leyendas que los rodean. Incluso practicantes de profesiones más marciales, como un mercenario, podrían estar interesados en comprobar si la fuerza de la primera capitana de la guardia de Kish es tan grande como se cree.

Y un personaje más bien lujurioso podría, sencillamente, estar interesado en conocer de primera mano la famosa belleza y fogosidad de las mujeres de Kish.

Por último se encuentra la voluntad de Ashur, que bajo ningún concepto debe pasarse por alto. Es un hecho que el Anunnaki tiene sus propios planes para con los personajes, pero en ningún lugar de este módulo se especifica cuáles son ni qué contiene el mensaje que desea que los PJs lean. Eso es algo que sólo puedes decidir tú en función de hacia dónde quieres que avance la campaña.

De hecho, en tus sesiones los planes de Ashur podrían haberse manifestado con anterioridad. O quizá lo contrarió, que sea ésta la primera muestra de un poder que irá apareciendo cada vez más en las vidas de los PJs. Aprovecha la oportunidad que se te ofrece y, si puedes, entronca con los objetivos a largo plazo de cuantos más personajes mejor.

Y si Ashur no te vale, es muy sencillo cambiarlo por cualquier otra divinidad que se ajuste más a las necesidades de tu grupo y vuestra situación particular.

Ah, y no olvides que Kish se encuentra relativamente al este en comparación con la mayoría de ciudades de Akkad, y a una latitud parecida a la de la Puerta de Ishtar. Si los Personajes Jugadores tienen como objetivo llegar hasta la entrada a Babilonia, Kish parece una parada obligatoria.

OTROS RECURSOS

En esta sección encontrarás otros materiales que pueden hacerte falta para el desarrollo del módulo. En este caso son un conjuro y un objeto de poder nuevos. Ambos siguen el formato que ya fue presentado en el capítulo *Dioses y Brujos*.

CONJURO

Es importante tener en cuenta a la hora de entender el siguiente conjuro que, al igual que en los ya presentados en el capítulo *Dioses y Brujos*, el tiempo indicado en la realización es en horas tal y como se entienden en Akkad, es decir, en *danna*. Cada una de estas *danna* equivale aproximadamente a dos de nuestras horas.

Siervo Obediente de Más Allá del Velo

Nivel: Brujería 2.

Efecto: Este conjuro creará un duplicado idéntico de la víctima, formado a través de la oscura masa que ha surgido de la rotura en la realidad: un Siervo Obediente. La víctima estará a todos los efectos muerta, devorada por el extraño ser que ha rodeado su cuerpo y copiado su forma. Se desconoce a dónde van las almas de los que han muerto de esta forma, pero no se alzan como Etemmu. Se cree que corren el mismo destino que aquellos cuyos cuerpos son incinerados, es decir, viajar a donde se encuentran los Dioses de las Estrellas.

El duplicado conserva todos los recuerdos de la víctima, pero carecerá de voluntad propia. El brujo, tras ejecutar el conjuro, deberá atar con una cuerda una diminuta tablilla a una de las muñecas de la copia. Esta tablilla, que deberá ser lo bastante pequeña para caber en el puño cerrado de un hombre, contendrá una serie de órdenes, escritas de la manera más concisa y concreta posible.

El nuevo ser seguirá a rajatabla las órdenes escritas en la tablilla, haciendo todo lo que esté en su mano por cumplirlas. Se mostrará por lo demás callado y reservado, aunque contestará con coherencia cuando se le pregunte. Si alguien conocía a la víctima, la encontrará extrañamente silenciosa y taciturna, pero no sospechará que se encuentra ante una criatura distinta a la original.

Las órdenes podrán ser borradas, rescritas o sustituidas por otras cuando se desee, incluso por alguien que no sea el brujo que creó al Siervo Obediente. Por esta razón los brujos que recurren a este conjuro suelen ocultar la tablilla de la muñeca del duplicado acompañándola de diferentes adornos, para que un observador casual piense que se encuentra ante una pulsera u otro elemento decorativo.

Un Siervo Obediente tiene exactamente los mismos atributos de juego que la víctima tenía en vida. Si se mata a uno de estos duplicados, su cadáver se convertirá al poco tiempo en una masa informe de color negruzco.

Lanzamiento: Para realizar este conjuro el brujo deberá llevar a cabo una larga danza, de una hora de duración, compuesta de violentos y agotadores movimientos, durante la cual deberá entonar los cánticos de invocación a Aquellos Que Habitan Más Allá Del Velo, para que abran una puerta entre su hogar y Kishar, rasgando así el tejido entre ambos lugares.

Al finalizar este ritual, el brujo tomará un cuchillo de bronce que haya bebido la sangre de al menos tres inocentes, y realizará con él un corte vertical en el aire. Al hacerlo parecerá como si cortara una tela, abriendo un agujero en la realidad, a través del cual se podrá contemplar un profundo vacío, en el que brillan con una luz enfermiza multitud de estrellas. El brujo deberá evitar mirar durante un tiempo prolongado a través de esta brecha, pues cualquiera que lo haga corre el riesgo de volverse loco.

Finalmente, con el mismo cuchillo con el que ha abierto el portal deberá hacer un corte profundo

en la víctima, que ha de encontrarse viva y consciente. Arrastrando el cuchillo el brujo creará una hilera continua de sangre que irá desde la víctima hasta la brecha entre realidades.

En ese momento comenzará a surgir una masa oscura y carente de forma de la propia brecha, que se arrastrará, siguiendo el rastro de sangre hasta la víctima. Una vez la haya alcanzado, la envolverá por completo, causándole una profunda agonía y devorándola desde fuera hacia dentro. Al acabar de alimentarse la masa se estabilizará, adoptando una forma en todo idéntica a aquel que ha devorado.

Aprendizaje: El único que conocía el verdadero origen de este conjuro era el brujo que Annashi y Naria detuvieron, pero desafortunadamente el lance se saldó con la muerte del hechicero, por lo que este conocimiento se ha perdido. Sin embargo, el conjuro en sí está contenido en las tablillas que las dos Buscadoras le robaron, y que ahora están en poder de Uktannu.

Si un personaje se hiciera con estas tablillas y quisiera aprender el conjuro, le bastaría con estudiarlas. Podría dominar el conjuro tras una semana de intenso estudio de las mismas, que implicaría sobre todo la memorización de los complicados pasos de la danza y los extraños cánticos que durante la ejecución del baile habrá de pronunciar.

OBJETO DE PODER

En lo que respecta al objeto de poder que se encuentra a continuación has de tener en cuenta un detalle muy importante: nadie salvo el Fenicio que lo esculpió, Belshazaar, conoce todos los entresijos de su funcionamiento. En particular, Kheba y Eshanna ignoran dos importantes aspectos sobre la Rosa de los Vientos. Ninguna de las dos sabe que está dividido en dos piezas ni qué ocurre cuando se recurre a él tras haberlo usado con éxito una vez.

Que el Fenicio revele esta información o no a los Personajes Jugadores queda al criterio del Director de Juego.

También es importante, en caso de que la Rosa de los Vientos acabara en manos de un PJ, que el poder del objeto permite encontrar lo que el personaje más desea, y no lo que cree que más desea.

La Rosa de los Vientos

La Rosa de los Vientos es un colgante compuesto de dos partes, que encajan perfectamente entre sí. La más llamativa es una preciosa rosa cuyos pétalos están esculpidos a partir de rubíes y sus hojas están confeccionadas de fino pan de oro. Está hecha a imagen de una de las hermosas rosas de los jardines de Nimrud, y cualquiera que la vea la identificará como una obra de orfebrería increíblemente valiosa. La otra parte de este objeto es una humilde y oxidada cadena de bronce

de tosca manufactura, que contrasta fuertemente con la belleza de la rosa.

Sólo si las dos partes están reunidas la Rosa de los Vientos concederá al portador su poder. Sujetando la rosa entre las manos, y con la cadena en torno al cuello, el poseedor del objeto cerrará los ojos y se concentrará, dejando la mente en blanco. Al volver a abrirlos sabrá con total seguridad en qué dirección se encuentra aquello que más desea en este mundo.

El dueño de la Rosa de los Vientos podrá usar este poder cuantas veces quiera. Sin embargo, una vez haya encontrado con éxito lo que más desea, en sucesivos usos (por parte del mismo portador) el objeto ya no guiará al personaje hacia lo siguiente que más desee, sino a su destrucción.



Resumen del capítulo

- Esclavos de sus Deseos es un módulo de ejemplo. Sólo debe ser leído por el DJ.
- No es una aventura completa, sino que tendrás que adaptarla a tu grupo de PJs.
- En él los personajes visitarán la ciudad de Kish y se verán envueltos en peligrosas tramas.
- Dichas tramas giran alrededor de la Rosa de los Vientos, un deseado objeto de poder, y a la ambición de un escriba Mushkenu: Uktannu.
- Los PNJs más importantes del módulo están detallados, y se incluye un retrato de los mismos.
- Una serie de escenas indican cómo puedes jugar el módulo.
- Las escenas pueden ser obligatorias u opcionales. También puedes crear otras escenas adicionales.
- Una tabla resumen enlaza todos los elementos del módulo.





- Rihat, ¿falta mucho para llegar a nuestro destino?
- Aún quedan un par de días. No os impacientéis, joven Shelmaneser.
- Lo siento. Aunque no entiendo por qué no hemos tomado la ruta más corta.
- Porque era importante que pasarais cierto tiempo viajando.
- ¿Pero por qué? Si tenemos que alcanzar una ciudad siempre será mejor llegar antes, así tendremos más tiempo para hacer negocios y podremos volver pronto a casa.
- Es que, joven amo, muchas veces es el propio camino lo que reviste auténtica importancia en un viaje...

Este capítulo, el último del libro, es un cajón de sastre, en el que tienen cabida desde las influencias que han inspirado *La Puerta de Ishtar* hasta diversas ayudas de juego, entre las que se incluye un glosario. Con suerte estos apéndices servirán para saciar tu curiosidad sobre algunos de los aspectos del juego o, si no es el caso, al menos para que pases un rato entretenido leyéndolos. Es, en cierto modo, un “disco de extras” que acompaña al libro.

FANTASÍA Y REALIDAD

La Puerta de Ishtar es un juego ambientado en un mundo de fantasía, que no pretende pasar en ningún momento por real. Sin embargo, cualquier parecido con la realidad no es pura coincidencia, como se suele decir, sino que es deliberado. El

mundo de Kishar y las naciones, habitantes y lugares que en él se encuentran están inspirados, como no podría ser de otro modo, en la historia de nuestro mundo. Más concretamente, en la zona de Oriente Próximo en la Edad de Bronce. La tierra entre los ríos, como ya habrás adivinado, no es sino una versión fantástica de Mesopotamia y sus vecinos tienen claros paralelismos con pueblos reales, a pesar de que haya ciertos anacronismos. Esto se extiende también a los idiomas de los diferentes pueblos de Kishar, que se corresponden todos ellos con idiomas reales. La relación es la siguiente:

- Akkadio: acadio babilonio antiguo.
- Sumerio: sumerio.
- Cimmerio: georgiano contemporáneo.
- Uridimmu: árabe contemporáneo.

APRENDER JUGANDO

Es imposible negar que *La Puerta de Ishtar* tiene una cierta vocación docente. La mejor manera de aprender es jugando, y espero que quien disfrute de *La Puerta de Ishtar* también aprenda algo en el proceso. Por eso, una cantidad importante de localizaciones, deidades, criaturas e individuos (que no todos) de este juego están tomados directamente de sus contrapartidas reales. Sargón I fue el primer emperador de la historia, Ishtar la diosa acadia de la fertilidad y el Pazuzu un terrible demonio de la mitología mesopotámica, por ejemplo.

En la mayoría de los casos los nombres utilizados se encuentran en el idioma que les corresponde. Por ejemplo, El Idigna y el Buranum (Akkadio) en lugar del Tigris y el Éufrates (español). La razón tras esto es dar color y coherencia, pero no ha sido siempre así; hay honrosas excepciones, como los Fenicios o Niniveh, en los que he preferido utilizar una forma más moderna de sus nombres. De nuevo, esto no es fruto del azar. El motivo es doble: por una parte, facilitar el aprendizaje y, por otra, hacer referencia a conceptos que la gran mayoría de la gente tiene ya asimilados. Siguiendo el ejemplo anterior, casi todo el mundo sabe que los Fenicios son comerciantes. Y esa asociación no podría lograrse si los hubiera llamado Kena'ani, la forma en la que se referían a sí mismos los fenicios reales.

EL IDIOMA AKKADIO

A lo largo de este libro, el idioma más usado es el Akkadio, al que se hace referencia numerosas veces durante el texto. Es el idioma del Imperio de Akkad y lo más parecido a una lengua común que hay en *La Puerta de Ishtar*. Palabras como “Mushkenu”, “Ereshkigal” o “Dur-Sharrukin” están en este idioma.

Sin embargo, y en aras de la claridad, no he conjugado, declinado ni aplicado regla gramatical alguna a las palabras en Akkadio. El ejemplo más obvio es que no he hecho distinción alguna entre singular y plural, pero no es el único. Para la mayoría, esto es suficiente, y no es necesario

complicarse más la vida, pero, por si estás interesado en saber un poco más de este idioma, he aquí unos cuantos apuntes. Valga decir que, si no te motivan en absoluto estos temas, puedes saltar a la siguiente sección sin ningún problema.

El Akkadio es un idioma en el que todas las palabras están construidas alrededor de una raíz, formada casi siempre por tres consonantes, aunque en algunos casos son dos o cuatro. Esta raíz representa el concepto, la idea original a partir de la cual se construye la palabra, a la cual se incorporan las vocales que faltan en función de qué resultado final, ya sea verbo, sustantivo o cualquier otra cosa, se quiere conseguir.

Además de esto, el Akkadio hace abundante uso de los afijos, que son elementos que se añaden a la palabra para modificar su significado, indicando en qué parte de la oración se encuentra, qué función cumple dentro de la misma u otros aspectos. Hay tres tipos de afijos: los prefijos, que van delante; los sufijos, detrás; y los infijos, en medio de la raíz.

Sustantivos y vocabulario

Una forma de entender bien este sistema de afijos, que además resulta especialmente útil para el que sólo quiere añadir un par de palabras a sus partidas, es mediante los sustantivos. De forma similar a como se hace en español, el Akkadio posee un sufijo que permite indicar el número de un sustantivo, pero es que además también tiene afijos que determinan otras características, como son el género, el caso y el estado.

El caso, gramaticalmente hablando, es la relación que tiene el sustantivo con el resto de partes de la oración, en particular con el verbo. Es decir, indica qué función cumple en la oración, que en el caso del Akkadio son tres posibles: el que lleva a cabo la acción (el sujeto, caso nominativo), el que la recibe (el objeto, caso acusativo) o un sustantivo que tiene relación con otros (caso genitivo).

Esto, que en español se indica mediante la posición en la oración o preposiciones, en Akkadio se hace mediante un sufijo, que también incluye la

información de número. El número es de nuevo diferente al español, ya que no sólo hay singular y el plural, sino que también existe el “dual”, que sirve para referirse a cosas que siempre aparecen a pares (como los ojos de una persona).

Por otro lado está el género. Si es masculino, no hay que añadir nada, mientras que si es femenino precisa de un sufijo adicional, “-t” o “-at”, dependiendo de si el núcleo de la palabra acaba

en vocal o consonante, y que modifica además ligeramente el sufijo para indicar el caso y número que le sigue.

Todo esto puede parecer muy confuso, pero con un ejemplo podrás ver que en realidad no es para tanto. A continuación tienes una de las palabras en Akkadio que más veces habrás visto en el libro, “Awilu”, en sus diferentes formas:

FORMA COMPLETA	CASO	NÚMERO	GÉNERO	SUFIJOS
Awilum	Nominativo	Singular	Masculino	-um
Awilim	Genitivo	Singular	Masculino	-im
Awilam	Acusativo	Singular	Masculino	-am
Awilū	Nominativo	Plural	Masculino	-ū
Awilī	Genitivo/Acusativo	Plural	Masculino	-ī
Awilatum	Nominativo	Singular	Femenino	-at-um
Awilatim	Genitivo	Singular	Femenino	-at-im
Awilatam	Acusativo	Singular	Femenino	-at-am
Awilātum	Nominativo	Plural	Femenino	-āt-um
Awilātim	Genitivo/Acusativo	Plural	Femenino	-āt-im

Tabla 28: Sustantivos en Akkadio

La línea (o macrón) encima de las vocales (ū) no indica un sonido distinto, simplemente una vocal larga. Como podrás deducir a partir de la tabla, siempre que durante el libro se ha hecho referencia a un sustantivo, en realidad se ha hecho a su forma nominativa plural masculina. En el caso de Awilu podría traducirse como “los ciudadanos”. La razón de esta opción es que la considero la forma más general y simple, pero si quieres ser más correcto siempre puedes recurrir a la más adecuada.

Se podrían decir más cosas sobre los sustantivos, como los sufijos utilizados para definir el estado, que son utilizados para crear palabras compuestas. Pero dado que no es el objetivo de este capítulo enseñarte a hablar una lengua muerta, correré un tupido velo sobre estos temas. A efectos prácticos

puedes considerar los adjetivos igual que los nombres (hay pocas diferencias entre ellos).

Espero que con esta breve explicación y el vocabulario que se incluye a continuación tengas más que de sobra para añadir el toque de color que necesitas en tus partidas. Si sientes inquietud por llevar a cabo un estudio más concienzudo, sobre todo si quieres tratar temas complicados (como verbos), te recomiendo que te armes de paciencia y busques un texto serio sobre el tema. Esto es, al fin y al cabo, sólo un juego de rol. Eso sí, en caso de que decidas profundizar más, ten en cuenta que el nombre del idioma real en español es “acadio”. Es una lengua semítica, así que si sabes árabe o hebreo, ya tienes parte del trabajo hecho.

LA PRONUNCIACIÓN

Para evitar problemas y confusiones, todos los términos en Akkadio (o cualquier otro idioma de los hablados en Kishar) están escritos tal cual los pronunciaría un lector español. Como es lógico, se han tenido que hacer ciertas concesiones, como el sonido š o las vocales largas, pero las diferencias son tan pocas que no es especialmente relevante.

Abominación	Anzillu	Flecha	Elamku
Adivino	Bapu	Fuego	Isatu
Agua	Mame	Sombra	Sululu
Alma	Etemmu	Guerra	Garu
Altar	Parakku	Guerrero	Muqtablu
Amigo	Ibru	Hacha	Hassinu
Ancestro/Padre	Abu	Hierba	Disu
Año	Shattu	Hijo	Aplu
Árbol	Akalutu	Hora	Danna
Arcilla	Isikku	Inframundo	Irkalla
Armadura	Halluptu	Inscripción	Mashtaru
Astrónomo/Brujo	Mashmasshu	Ira	Kimiltu
Azada	Epinnu	Joya	Dumaqu
Bronce	Siparru	Lanza	Azmaru
Caballo	Kilidar	Maleficio	Lumnu
Cabra	Atudu	Mercader	Tamkaru
Cebada	Inninnu	Mes	Warhu
Cerveza	Shikaru	Mezquino	Mushkenu
Cilindrosello	Kunukku	Muerte	Mutu
Ciudad	Alu	Mujer bella	Shugitu
Ciudadano	Awilu	Noche	Mushu
Consejero	Maliku	Norte	Ishtanu
Cuerpo	Shalamtu	Oeste	Amurru
Demonio	Utukku	Oveja	Aslu
Derrota	Abiktu	Palabra	Abutu
Desierto	Harbu	Perro rabioso	Uridimmu
Destino	Shimtu	Polvo	Akamu
Día	Umu	Prisionero	Ashiru
Ejército	Ummanu	Río	Marditu
Enemigo	Ayyabu	Rival	Mahiru
Escriba	Antasu	Sangre	Damu
Escudo	Aritu	Secreto	Puzru
Espada	Namsaru	Siervo	Wardu
Espíritu	Sharu	Solo	Edanu
Esqueleto	Eshemtu	Sustancia aromática	Riqu
Este	Madenhu	Sur	Shutaiu
Exorcista	Ashipu	Tablilla	Nibzu
Figura fundacional	Suru-apsasu	Toro	Lu

BIBLIOGRAFÍA

La historia es la mejor inspiración que existe, y se dice que la realidad supera siempre a la ficción. Por eso, para poder escribir este juego de rol

he tenido que leer sobre la historia y vida diaria de Mesopotamia y el Oriente Próximo en la antigüedad. Así, es de rigor listar aquellas obras que me han servido como referencia tanto antes como durante el desarrollo de *La Puerta de Ishtar*.

A continuación se encuentra la lista de los libros que he utilizado. Están ordenados alfabéticamente por el título, obviando el primer artículo si es que estaba presente. El formato de las citas es el siguiente: título; autor(es); colección; editorial; ISBN (si procede); idioma.

- *Ancient Armies of the Middle East*; Terence Wise y Angus McBride; Men-at-Arms Series; Osprey Publishing; 978-0850453843. Inglés.
- *The Ancient Assyrians*; Mark Healy y Angus McBride; Elite Series; Osprey Publishing; 978-1855321632. Inglés.
- *Babylon: Myth and Reality*; I.L. Finkel y M.J. Seymour; The British Museum Press; 978-0714111704. Inglés.
- *Bronze Age War Chariots*; Nic Fields y Brian Delf; New Vanguard Series; Osprey Publishing; 978-1841769448. Inglés.
- *El Cercano Oriente*; Isaac Asimov; Historia Universal Asimov; Alianza Editorial; 978-8420637457. Español.
- *Grandes Civilizaciones: Mesopotamia*; Enrico Ascalone; RBA Edipresse. Español.
- *Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia. An Illustrated Dictionary*; Jeremy Black and Anthony Green; The British Museum Press; 978-0714117058. Inglés.
- *Handbook to Life in Ancient Mesopotamia*; Stephen Bertman; Oxford Classics; Oxford University Press; 978-0195183641. Inglés.
- *Historia antigua del Próximo Oriente: Mesopotamia y Egipto*; Joaquín Sanmartín y José Miguel Serrano; Akal Textos, Akal Ediciones; 978-8446010326. Español.
- *Historia del Cercano Oriente*; Carlos G. Wagner; Historia Salamanca de la Antigüedad; Ediciones Universidad Salamanca; 978-8474814651. Español.
- *La historia empieza en Sumer: 39 testimonios de la historia escrita*; Samuel Noah Kramer; Alianza Editorial; 978-8420679693. Español.
- *Hittite Warrior*; Trevor Bryce y Adam Hook; Warrior Series; Osprey Publishing; 978-1846030819. Inglés.
- *La Mesopotamia arcaica: sociedad y economía en el amanecer de la historia*; J. N. Postgate; Akal Textos; Akal Ediciones; 978-8446010364. Español.
- *Living in Ancient Mesopotamia*; Norman Bancroft-

Hunt; *Living in the Ancient World*; Facts On File; 978-0816063376. Inglés.

- *The Middle East: The Cradle of Civilization Revealed*; Stephen Bourke y Maree Browne; Ancient Civilizations; Thames & Hudson; 978-0500251478. Inglés.
- *Myths from Mesopotamia: Creation, The Flood, Gilgamesh, and Others*; Stephanie Dalley; Oxford World's Classics; Oxford University Press; 978-0199538362. Inglés.
- *La Puerta de Ishtar en Babilonia: La vía procesional y la fiesta babilónica del Año Nuevo*; Joachim Marzahn; Staatliche Museen zu Berlin. Español.
- *The Story of Writing: Alphabets, Hieroglyphs and Pictograms*; Andrew Robinson; Thames & Hudson; 978-0500286609. Inglés.
- *Sumerian Mythology: A Study of Spiritual and Literary Achievement in the Third Millenium B.C. Revised Edition*; Samuel Noah Kramer; Ancient History; University of Pennsylvania Press Philadelphia. 978-0812210477. Inglés.
- *Uruk: la primera ciudad*; Mario Liverani; Bellaterra Arqueología; Edicions Bellaterra; 978-8472903340. Español.
- *Warfare in the Ancient Near East to 1600 BC: Holy Warriors at the Dawn of History*; William J. Hamblin; Warfare and History; Routledge; 978-0415255899. Inglés.

Para un acercamiento introductorio a la historia del Oriente Próximo el libro más recomendable es *El Cercano Oriente* de Isaac Asimov. Por su parte, *La historia empieza en Sumer* de Samuel Noah Kramer es también un libro muy ameno, que explica la forma de vida de los sumerios de forma muy asequible. Para el que empieza están muy bien ambos volúmenes. Si, tras leerlos, deseas aprender un poco más, escoge cualquiera de los libros de la lista en función de qué tema en concreto te resulte más interesante.

SOBRE HOMBROS DE GIGANTES

La Puerta de Ishtar debe muchísimo a multitud de otras obras. Como decía el filósofo Bernardo de Chartres: «Somos como enanos a los hombros de gigantes. Podemos ver más, y más lejos que ellos, no por alguna distinción física nuestra, sino porque somos levantados por su gran altura».

JUEGOS DE ROL

Desde que comencé a jugar a rol, hace ya muchos años, he leído y puesto a prueba sobre la mesa infinidad de juegos. Prácticamente todos ellos, de una manera u otra (y en algunos casos de formas en las que probablemente ni siquiera me doy cuenta) han influido en *La Puerta de Ishtar*. Sin embargo, hay cuatro juegos en particular que destacan por encima del resto en este aspecto:

- *Barbarians of Lemuria*, de Simon Washbourne.
- *Dragon Age*, de Chris Pramas.
- *FATE*, de Fred Hicks y Rob Donoghue.
- *Mouse Guard*, de Luke Crane.

Por supuesto, todos ellos descienden de *Dungeons & Dragons*, de Gary Gygax y Dave Arneson, a quienes debemos la existencia misma de los juegos de rol.

LITERATURA

Si hubiera que encuadrar a *La Puerta de Ishtar* en un género literario, ése sería el de la “Espada y Brujería”. Historias protagonizadas por héroes apasionados y humanos, que experimentan vidas de constante peligro en las que van de aventura en aventura sin apenas descanso.

Ya sea enfrentándose a terribles oponentes o conspirando para truncar los planes de un rey, los personajes típicos de estas novelas no suelen luchar por salvar el mundo, sino por conseguir sus propios fines. Aunque esto no quiere decir que carezcan de un destino especial, ya sea glorioso o funesto. Sin ir más lejos, estaba escrito desde el principio que Conan llegaría a ser rey.

Pero no es éste el lugar apropiado para hacer un ensayo sobre este tipo de literatura, así que en lugar de eso me limitaré a nombrar los autores y obras que más han influenciado el tono y la ambientación de este juego.

Es imperativo empezar, como no podía ser de otra forma, por los tres grandes del *pulp*: Robert E. Howard, H.P. Lovecraft y Clark Ashton Smith. El

primero será recordado siempre por la más famosa de sus creaciones, Conan, aunque no sea ni de lejos la única de sus obras. Sin embargo, el bárbaro tiene algo especial, que le hace destacar por encima del resto. Cualquiera aficionado a los relatos que protagoniza podrá ver que hay más de uno y más de dos guiños a sus aventuras a lo largo del texto *La Puerta de Ishtar*. A aquellos que aún no le conozcan en su encarnación literaria, los que asocian al personaje únicamente con Arnold Schwarzenegger, les recomiendo dar una oportunidad a los relatos originales. Quizá se encuentren algo bastante distinto a lo que esperaban.

Las historias de Lovecraft están bastante alejadas de la “Espada y Brujería”, pero sus terrores insondables, sus dioses más allá de nuestra comprensión y su particular mitología también han tenido su hueco en *La Puerta de Ishtar*. No nos engañemos, sus historias de pobres hombres condenados no son las que normalmente se darán al utilizar este juego, pero no por ello ha sido menos influyente en su concepción.

Clark Ashton Smith, el menos conocido de los tres, ha sufrido un olvido en comparación con sus coetáneos que, sin lugar a dudas, no se merece. Su forma de escribir es no sólo técnicamente excelente, sino también increíblemente evocadora. Poeta y autor de historias cortas, recomiendo por encima del resto de su obra los relatos ambientados en el mundo de Zothique, una tierra moribunda cargada de horror y exotismo. Para mí fue un descubrimiento tardío, pero que se ha convertido en uno de mis autores favoritos.

Pero no todas las influencias acaban con estos tres maestros. Fritz Leiber y su ciudad de Lankmar son la plantilla a partir de la que se han construido las ciudades de Akkad, donde podrían habitar perfectamente Fafhrd y el Ratonero Gris. La sociedad Melniboneana que aparece en el ciclo de Elric del genial Michael Moorcock son todo lo que los Awilu han querido siempre ser, y su brujería el espejo en el que se mira la que enseñan los Dioses de las Estrellas.

Y como ellos, muchos más. C.L. Moore es una mujer (escribía bajo seudónimo) cuyas historias merecen más atención de la que han recibido y

Karl Edward Wagner un autor de obras que, desgraciadamente, han caído fuera de los círculos de distribución habituales. Jack Vance, Edgar Rice Burroughs y, más recientemente, Gene Wolfe o Andrzej Sapkowski también son grandes maestros a los que conviene echar un ojo.

Fuera del ámbito de la “Espada y Brujería”, y entrando en el terreno de la novela histórica, conviene citar a un autor en especial, Robert Silverberg, por su obra *Gilgamesh el Rey*, una excelente novelización de la primera narración escrita de la humanidad: la Epopeya de Gilgamesh.

De hecho, puestos a leer, ¿por qué no empezar por la propia Epopeya? La historia del rey que temía a la muerte es tan vigente hoy en día como lo era hace 4.500 años, y es una forma de establecer un vínculo con nuestros antepasados, que decidieron que aquel relato merecía ser conservando para la posteridad.

COMIK

En el mundo del noveno arte la mayor parte de las obras que tienen algo que ver con *La Puerta de Ishtar* son adaptaciones de las creaciones literarias del apartado anterior. Conan reina como señor supremo de este medio, habiendo protagonizado más números que todos los demás personajes juntos.

Para empezar con este personaje recomiendo echar un vistazo a una de sus colecciones más recientes, la guionizada por Kurt Busiek y dibujada por Cary Nord, o bien a la versión más clásica del personaje, escrita por Roy Thomas y con John Buscema o Barry Windsor-Smith a los lápices. Tanto su versión juvenil (*Conan el Bárbaro*) como la más madura (*La Espada Salvaje de Conan*) contaron con este equipo creativo y son buenas obras.

Más allá de Conan quiero destacar en especial la versión de *Fafhrd y el Ratonero Gris* que han hecho Howard Chaykin y Mike Mignola, por captar especialmente bien el estilo original de los relatos en los que se inspiran. Y eso es mucho decir teniendo en cuenta que su Lankhmar tenía un aspecto completamente distinto al que yo imaginaba.

CINE

La edad dorada del cine de fantasía fueron, sin lugar a dudas, los años 80. Durante aquella época se filmaron películas que, a pesar de en muchos casos carecer de medios, tenían cierto encanto especial. La referencia más obvia es (de nuevo), *Conan el Bárbaro*, aunque no es la única. *El Señor de las Bestias*, aunque con claros defectos, es una gran inspiración para *La Puerta de Ishtar*, ya que incluso cuenta con un combate a muerte entre brujo y héroe en lo alto de un Ziggurat.

Parecida en ambientación a ésta, aunque hecha mediante dibujos animados, es *Tigra: Fuego y Hielo*, plagada de hombres fuertes, mujeres voluptuosas y horribles monstruos. Lo que la hace destacar por encima de otras películas del género es, a parte de ser de animación, el hecho de que Frank Frazetta (uno de los mejores ilustradores de fantasía del siglo XX) estuviera involucrado en ella.

De esta época también son destacables *Lady Halcón*, *Los Señores del Acero* y *La Princesa Prometida*. Especialmente esta última por ofrecer un ejemplo excelente de cómo manejar un pequeño grupo de personajes muy bien definidos, con sus motivaciones y objetivos. Seguro que a poco que busques encuentras muchas más, aunque procura evitar las peores, entre ellas la secuela de la primera entrega de Conan.

Recientemente empieza a verse un resurgir de este tipo de cine, con películas como el remake de *Conan el Bárbaro*, *Solomon Kane*, *300*, *El Rey Escorpión*, *El Príncipe de Persia* o *John Carter*. Con mejores efectos especiales y un presupuesto mayor, su calidad en comparación con sus antecesoras depende de cada película en concreto y a quién preguntes.

Y, aunque más tangencialmente, también tienen relación con *La Puerta de Ishtar* las películas del género *peplum*, ambientadas en la antigüedad y muy populares en los años 60. Incluso un par de ellas (*Duelo de Reyes* y *Semiramis, Esclava o Reina*) tienen como protagonista a Semiramis, la legendaria constructora de Babilonia. Y en la primera hasta aparecen los miembros de una tribu cimera hecha esclava por los asirios.

MÚSICA

Como ya pudiste leer en el capítulo *Un Gran Poder*, la música adecuada puede ser fundamental en una partida de rol. Para ayudarte un poco a elegirla, en este apartado tienes una lista de algunos discos a los que puedes recurrir. Lo más apropiado sería sin duda la música de la época y zona en la que se inspira el juego o, en su defecto, canciones tradicionales iraníes (se pueden encontrar) o iraquíes (imposible). Sin embargo, este tipo de música no suele ser la más indicada para un juego de rol, ya sea por su ritmo o su rareza.

Es mejor optar por un tipo de música que esté pensada específicamente para funcionar como banda sonora o de ambiente.

Por otra parte, aunque los ritmos de la zona no sean siempre adecuados, podrás dar buen ambiente con música que sugiera el Oriente Próximo o Medio. A los occidentales según qué sonidos nos sugieren automáticamente el desierto, lo oriental y el misterio, por lo que la música “de estilo” árabe, persa o egipcia será más que suficiente.

A continuación puedes ver dos listas de música orientativa. La división en dos grupos tiene como fin facilitarte la vida, ayudándote a encontrar fácilmente algo para la situación que estés manejando. El primero incluye música que puedes utilizar para momentos épicos, combates y de viaje, o en escenas “de vida diaria”:

- Audiomachine – Casi cualquier canción de este estudio. Muy épicas.
- *Black Hawk Derribado* – BSO de la película. Tremendamente apropiada.
- *Conan el Bárbaro* – BSO de la película. Basil Poleuduris no ha sido superado aún.
- *God of War* – BSO de los videojuegos. Para los momentos más violentos.
- Irfan – Sólo tienen dos discos, pero ambos son muy adecuados para dar ambiente.
- *La Pasión de Cristo* – BSO de la película. Más tranquila que las demás.
- *Prince of Persia, Las Arenas del Tiempo* – BSO de la película. Muy aventurera.

- *Prince of Persia* – BSO de los videojuegos. Variada y muy buena para simplemente dejarla sonando.
- Sarband – La mayoría de los discos de este grupo son perfectos. Cuidado con las no instrumentales.
- Two Steps From Hell – Casi cualquier canción. Tan épico como Audiomachine.
- Zevlagh – En especial el disco *Seikilos*. El problema es que es muy difícil de encontrar.

El segundo grupo es para situaciones más terroríficas, místicas y misteriosas, como las que se pueden dar en templos o al enfrentarse a brujos y demonios.

- Dead Can Dance – Casi todos sus discos son buenos, aunque hay que elegir con cuidado el tema.
- Herbst9 – En especial el disco *Buried Under Time and Sand*.
- Karl Sanders – Algunas canciones son de lo más terrorífico que puedas escuchar. En serio.
- *Kundun* – BSO de la película. Es de la India, pero da el pego.
- Vas – *The Feast of Silence* es un buen disco para empezar.

Además de esta selección, las bandas sonoras de juegos de ordenador ambientados en mundos fantásticos algo oscuros (como *Diablo* o *Dragon Age*) son también apropiadas. En la mayoría de los casos la diferencia entre un mundo más medieval y uno de la antigüedad ni siquiera se nota tanto en la parte musical del juego.

Por último, algunas de las piezas que se usan para practicar la danza oriental podrían servir para escenas ambientadas en tabernas o palacios, en especial las melodías basadas en la percusión del género conocido como “tribal”.

WEB

Este juego de rol tiene una página web asociada, que podrás encontrar en la dirección www.puertaishtar.com. En ella podrás encontrar archivos para descarga como la hoja de personaje y otras ayudas, un diario de desarrollo del juego, ideas para aventuras, material adicional, música, recursos y otras curiosidades.

Échale un vistazo.

Además, para cualquier consulta o comentario puedes escribir a la dirección de correo electrónico puertaishtar@gmail.com. Estaré encantado de leer las experiencias de tu grupo de juego con *La Puerta de Ishtar* y respondo a todos los correos electrónicos que recibo en esta dirección.

En lo que a otros recursos online respecta, su volatilidad hace que este libro no sea el mejor lugar para enumerarlos, pero en la web del juego podrás encontrar enlaces a los mismos.

En cualquier caso, encontrarás información interesante escribiendo en cualquier buscador de Internet los siguientes términos: Sumer, Acad, Asiria, Babilonia, Mesopotamia, Tigris, Éufrates, Creciente Fértil o Iraq.

AGRADECIMIENTOS

Este libro hubiera sido del todo imposible sin la ayuda y el apoyo de tanta gente que incluso a mí mismo me resulta difícil de creer. Gracias a todos vosotros he podido sacar adelante *La Puerta de Ishtar*, y por ello os dedico este pequeño espacio.

En primer lugar quiero nombrar a mi familia: mis padres, mi hermana y mis abuelas que, sin saber siquiera que yo estaba escribiendo esto, aguantaban con paciencia mis arranques de mal humor y frustraciones. Gracias.

Otra que también tuvo que soportar con estoicismo mis malos modos y altibajos ha sido mi media naranja. Sin tus calendarios, tus ánimos y tu comprensión jamás hubiera acabado. Gracias.

A todos los que desde el principio confiásteis en mí, mucho más seguros de que tendría éxito de lo que yo nunca lo estuve. En especial a mis amigos, los que nos vemos los fines de semana, los que alguna vez trabajamos juntos, los del CD-Crom, los de Toledo, y cierto individuo afincado en Barcelona. Gracias.

Gracias también a todos los frikis que he conocido a través de Internet: maeses de la SGRI, miembros de los foros SPQRol y Adeptvs, colaboradores de

Arcano XIII e insignes bloggers. He aprendido mucho de todos y cada uno de vosotros, y muchos (ya sabéis quiénes sois) me habéis ayudado de forma directa, yendo muchísimo más allá del deber. Gracias.

Mención especial merecen todos los colaboradores de *La Puerta de Ishtar*. Podéis encontrar sus nombres en los créditos. Sois todos geniales. Vuestro duro trabajo ha hecho de este juego algo increíble. Gracias.

Tampoco hubiera llegado a buen puerto este libro de no ser por todos los que me habéis seguido a lo largo del camino, ya fuera desde el principio, a la mitad o al final. Siempre hace falta una mano, sin importar en qué parte del trayecto se encuentre uno. Seguidores del blog, roleros que hablaron a sus amigos del juego, bloggers y webmasters que me hicieron un hueco en sus portales o espacios virtuales para dar a conocer el juego y, por supuesto, mecenas. Gracias.

No puedo olvidar tampoco a los participantes en las pruebas de juego, que dedicaron su valioso tiempo de ocio en contribuir a hacer *La Puerta de Ishtar* un juego mejor. Tampoco puedo pasar por alto a todos aquellos que habéis creado vuestro propio material para el juego. Gracias.

No he puesto nombres, ya que si lo hubiera hecho no habríais cabido en tan poco espacio, pero seguro que os podéis reconocer en estas líneas. Y, si no es así, perdonad mi torpeza, pero no creáis que no os tengo presentes.

Y por último, gracias a ti, que estás leyendo estas líneas. Un juego sin jugadores no es nada. Espero que tus viajes por Kishar estén llenos de aventura y diversión. Si quieres contarme qué tal te ha ido escríbeme a puertaishtar@gmail.com. Estaré encantado de leerte.

De nuevo, ¡muchas gracias a todos!

Rodrigo García Carmona
10 de Septiembre de 2012

MECENAS

Anunnaki:

esquilóctero

Ensi:

Alberto Martín Pérez
Alfonso Abella "Tumbos"
Aquilifer (Rubén Sánchez)
Boron
Darío Canalejas Mirón
El Dado Inquieto
Erekíbeon Barbagrís
Ferran Costa
johansolo
Jose Miguel "Reilan" Gimenez
José Ramón Suberviola
Kapdorf
Lady Aletta
Librería Hobbyton
Locke Bendeckar
Magius Lord
Michel Foisy Rueda
Reverendo Fastjack
Ronin Nita
Rulo Akhyros
Santiago Vilar Labarta
Tonijor
Urox
Victor Valero

Brujos:

Alberto Camargo
Álvaro Navas
Brownieman
Claudi Dómpner Argelès
Daiku
Elo y Oscar
Freakant
Iñigo Garduño
Jorge González-Robles Jimeno
Jose Angel "Togul"
Juan Castela Martínez
Kike Andrada
Soulcatcher

Nobles:

Abel Marco Medina
Alejandro Blanco Rivas
Alejandro Castillo
Alejandro Estébanez
Alejandro Rodriguez
Alfredo Prieto "Meroka"
Alkalid Nualdir
Ángel Martínez González
Ángel Osuna Tostado
Antonio Robles Fernández
artemis2
Carlos Martín
Daniel Hernández Garrido

Daniel Julivert
Daniel Mulero Marcos
Daniel Pérez Castellanos
David Esparza Guerrero "Azrapse"
Diego Pastor
Doublas M2
Enric Grau
Félix Cuadrado
Fito García
Francisco Castillo Segura
Giorgio Mansioni
Goicu
Gonzalo Dafonte
Gozer el Gozeriano
Héctor Prieto de la Calle
Iker Arbizu
Iker 'BatOutOfHell' Eginosa
Imanol Bautista "Wulwaif"
Iñaki Raya Bravo
Ismael de Felipe
Iván Gómez R.
Javier Andión
Javier Fernández Valls (Nirkhuz)
Jesús "Iñer Eldar" García
Jesús Miguel Quesada "Korhill"
Joan Bofill (Jester)
Jose Carlos Santos
José Luis Bermúdez Salinas
José Manuel Palacios Rodrigo
Josema "Yrdin" Romeo
Juan Casanova
Juan Fernando Martín Ramírez
"Doctor Alban"
Juan Salvador Aleixandre Talens
Kehya
kinote
Krysia Latham-Koenig
Lezard
Marc
Marc Mundet
Marcos Pastor Calvet
Maricel Bros Maimó
Miguel Ángel Talha
Néstor Solano Grima "Surien"
Nobles Kafres
Norbert Molina
Pablo Claudio "Crom" Ganter García
Pedro A. Alberto
Pedro Sánchez
Pelayo Rey
RAT
Raúl Sala "Argotz"
Raúl Sánchez Ruiz
Ricardo Fuente Muñoz
Roberto Suárez Soto
Rodrigo Fuente García
Ruben Saldaña
Sergio Ruiz

Sergio Somalo San Rodrigo
Solano Lagrimagris
Tatiana Alejandra de Castro Pérez
Telmo Blanco
Theck
Vanessa "Wed" Carballo
Víctor Chicharro Almazán
Volatil Volador
Wrykoulaka
Yeray Lopez Monzon
Zhen Sydow

Ciudadanos:

A. Losada
Adrian "Laegnur" P. Vales
Albert Ruiz "Athal Bert"
Alberto Fernández (alberto_orco)
Alberto Vela Luis (Viden)
Alejandro-Morell Cenalmor
Alejandro Pérez de Luque (Caronte)
Alfonso "Mulko" Gutiérrez
Alfonso Marín García
Álvaro Corcín
Álvaro Navarro
Andrés J. Vidal
Arik
Baradaelin
Borja "Khaine" Salcines
Borja García de los Ríos
Carlos Durán Domínguez
Carlos Manso Castellanos
Carlos Rodríguez
Carlos San Emeterio
Coheiden
Dakmor Brighbade
cromjose
Cthaume Mora
Cuevas
Dani Goodwar
Daniel G.T
Dark Anakleto
David 'Buenchico' Ortiz
David Fernández López
David Fuertes
David Rivas Ascaso
Deliath
Diane Donaldson
Diego de Miguel
Domingo Serrano
Dr. Anthony Theaker
El Vigilante
ElessarJuan
Enmerkar
Eusebi Vazquez
Familia Moreno Landa
Fere
Francisco José Cabrero
Gabriel García-Soto

Gádiro
 Gaizka Marquez, "aker"
 Gary Arkham
 Gen Martinez
 Geypermongo
 Gonzo
 Hector Barca
 Ignacio Muñiz
 Inad
 Intichakmani
 Irene Soria
 Israel López Fernández
 J. David Sánchez López-Trejo
 Javier Barroso Gil "Javimaster"
 Jesús Alvarez
 Jordi Rabionet
 Jorge Gomez Llano
 José A. Serrano "Gundreken"
 Jose Manuel Álvarez
 José Mariano Sáez Moya
 Jose Miguel Saldaña Lozano (Traso de Sagasta)
 José Penedo Fernández
 Josito "Meladius"
 Juan Carlos Morelló Gandía
 Juan Carlos Rodríguez
 Julián "Zinc"
 Kythklaith Dasth
 Luis
 Luis Alberto Fernández "annagul"
 Luis Barba
 Luis M. Rebollar Flecha
 M.Cabezuelo
 Manuel Pinta Guerrero (Thruik)
 Marcos Valverde Vela
 Marta Guti
 Miguel Alvarado
 Miguel Ángel Pedrajas Torres
 "mipedtor"
 Miguel Belmonte
 Miguel L. del Pueyo
 Miguel Morcillo Moreno (Morci)
 Mikel Gonzalez Gainza
 Miquel Belenguer
 Néstor Morales
 Nuru
 Óscar M. Dóniz Hernández (Wolf Silvermoon)
 Oscar Muñoz
 Oscar Otero (ooh_2003)
 Pablo Carbonero
 Paco Lorenzo
 Pedro Gil (Steinkel)
 Pedro J. Ramos
 Perico y Marisol
 Rafa Ortega
 Rafael Ortega Nacarino-Brabo
 Ramón Ayala Sánchez
 Ramon Lopez Martinez "Finarfin"
 Ricard Ibáñez

Ricard Romagosa
 Ricardo Garcia Mambrona
 Roberto Alhambra
 Roger Sen Montero
 Rolteca.es
 Romwald Blackdere
 Ronny Gonzalez - El Paladín de Dargor
 Rubén Astudillo
 SamuelVimes
 Selenio
 Sendel
 Sergi Planas (tapion)
 Sergio Isabel Ludeña
 Sergio "Terrax" de la Cruz
 Sergio Rossi
 Serkaz
 Servobot (Frank Guerra)
 Terminus_Est
 Toni Clavell
 Tsiuri
 Xavier Solà Sala
 Zonk-PJ

Bárbaros:

Beholderalv
 Colectivo Valhalla
 Daniel Peiro
 Fawa
 Harrypotas
 Irene Rubio
 Iván Alonso Carracedo
 Javier Prieto
 JD
 Jesús López
 José David Díaz
 Jose L. Otero
 Jose Manuel Real (The Roach Room)
 Juan F. Donoso
 Juan Manuel Escribano Loza
 Julio Romero
 Lohengrin
 Marc Bech
 Marcelo "Qubvo" G.
 Mario Rodríguez González
 Olivier Darles
 Pedro Galbis
 PereCastanyer
 Pilumprimus
 presos
 Shiruf
 Tiberio
 Yod

Esclavos:

Adrián Froufe
 Antonio Musco
 Awera
 cenutrio12

Cesar Almudever
 dabapra
 Darío Martín Iglesias
 Delas
 Delfar
 Dennettlander
 Doctor Oprimare
 EbaN de Pedralbes
 elmitxel
 Elwood Barry
 er ruben
 Fernando Alonso
 Ferran Torta Navarro
 Francisco Blanca (Funy Skywalker)
 Gonzalo Rubio
 GotoMah
 hets
 J.M. Sánchez
 Jean Claude
 Jesús Chacón "Rueco"
 Joan Sànchez Corominas
 José Altava
 Juan Simón García López
 Juan Ros
 Kano
 Lucas Millan -Lukar
 Mag Ridon
 mancupsia
 Marc Gelpí Mateu
 Marcelino Andrade Andrade
 María "Aviso a Roleantes" Robledo
 Mario Grande
 Mariola Juncal Rosales
 Martín Van Houtte
 Matías N. Caruso
 Meliveth & Buba
 Miguel Nieve
 Mitch Jamieson
 Nemain
 Ojo al dado
 Pablo Doba
 Pablo R.
 Pau "Menécrates" Martinell
 Rafa
 Rafa de Matos (yorik)
 Rafael Barranco
 Raquel
 Rober
 Rory Pond
 Samantha Pallicer Reus
 Samuel Solís Fuentes
 Sergio Colautti
 Servando L. Marron
 Storm Darkwood
 Thaerlo
 titijuli
 Torlen
 whitevermi

GLOSARIO

A

Abira-Ramush: 130
 Ab-Sin: 156
 Absorción: 66
 Abum: 156
 Aburrih-Nablu: 227
 Abzu: 207
 Acción: 51
 Adad-Nashir: 346
 Adapa: 146, 302
 Addarum: 156
 Agotado: 36
 Aguante: 36
 Aguante Inicial: 36
 Akkad: 7, 87
 Akkadio (Idioma): 99, 364
 Aladlammu: 300
 Allu: 301
 Al-Lul: 156
 Alrwh Alharsh: 187, 223
 Alshra' da'eya: 219
 Amar-Sin: 141
 Ammatu: 120
 Amorreo: 17: 219
 An: 152, 163, 164
 Andagal: 205
 An-enlilda: 302
 Ankkadu: 324
 Anunnaki: 85, 162
 Annuma Shattu: : 146
 Anunitum: 156
 Apkallu: 125, 167, 302
 Apsu: 146, 163
 Aqrabuamelu: 148, 303
 Aras: 233
 Arahsamna: 156, 190
 Aratta: 100, 142, 193
 Arma a distancia: 62
 Arma a dos manos: 62
 Arma a una mano: 62
 Arma y escudo: 62
 Armadura: 66
 Armadura ligera: 66
 Armadura pesada: 66
 Armas arrojadas: 62
 Armas de asta: 62
 Armas de proyectiles: 62
 Asag: 305
 Asakku: 305
 Asalto: 50
 Ashagumud: 177
 Ashipu: 157
 Ashtar-Hadon: 170, 281
 Ashughi: 211
 Ashur: 18, 118, 123, 131, 133, 163, 335

Ashurbanipal: 18, 125, 131, 133
 Ashur-Neru: 333, 339
 Assur: 18, 118, 123, 131, 133, 163, 182
 Atacante: 51
 Ataque Implacable: 54
 Aterrorizado: 36
 Atrahasis: 86, 138, 146
 Awilu: 13, 85
 Ayarum: 156
 Ayudar: 35, 50
 Azashti: 186

B

Babylonia: 85, 202
 Badawi: 219
 Bahahutep: 217
 Bapu: 131, 197
 Barsippa: 142
 Beit: 221
 Beit sha'ar: 220
 Belshazaar: 333, 339
 Beru: 120
 Bisha'a: 222
 Bitu: 120
 Bonificación: 12, 33
 Brujo: 23, 171
 Buranum: 82, 104, 173, 185
 Burbalag: 126
 Buru: 120

C

Cambiar de arma: 57
 Campaña: 9, 247, 258
 Característica: 19, 77
 Carisma: 19
 Cilindrosello: 110
 Cimmeria: 16, 208, 289
 Combate: 23, 45
 Combatir hasta la muerte: 60
 Condiciones negativas: 36
 Conflicto: 31
 Conflicto de moral: 61
 Conflicto entre personajes: 33
 Contienda: 50, 253
 Cuerpo a Cuerpo: 23, 46, 51
 Cultura de origen: 12
 Cumbres de las Tormentas: 142, 214, 215, 231

D

Dado (D): 9
 Daguna: 105, 167
 Danna: 154, 172, 267
 Defensa: 24, 46, 51
 Defensa Férrea: 54
 Defensor: 51
 Desarmar: 56

Destreza: 19
 Determinación: 41, 50, 59, 74
 Didallu-Lemnu: 228
 Difaya: 222
 Dificultad: 32
 Digir: 205
 Dih: 99
 Dioses Antiguos: 85, 162
 Dioses de las Estrellas: 86, 166
 Director de Juego (DJ): 7, 240
 Distancia: 24, 46, 51
 Djinn: 223
 Dos armas: 62
 Dubkak-Uqupu: 237, 306
 Dum butlab dum: 222
 Dumuzi: 156, 165, 205
 Dur-Sharrukin: 125

E

Eahardinnu: 235
 Efectividad en Combate (EC): 46, 283
 Ekal Masharti: 113
 Elam: 84, 146, 215, 289
 Eme-gir: 100
 Empeorar la Posición: 55
 Enfermo: 36
 Enheduanna: 148
 Enki: 85, 152, 163
 Enlil: 14, 15, 86, 90, 152, 164, 311
 En-me-buluga: 302
 En-me-duga: 302
 Enmeduranki
 En-me-galanna: 302
 Enmerkar: 86, 146
 Enshakushanna: 141, 148, 237
 Ensi: 87, 93, 96
 Envenenado: 36
 Epinnu: 105
 Ereshkigal: 140, 164, 194
 Eria: 84, 178, 218
 Eriamalaku: 218, 307
 Eridu: 125, 146, 163, 167, 302
 Escaramuza: 46, 253
 Eshanna: 333, 340
 Eshemtu: 366
 Eshnunna: 126, 179, 187, 199, 324
 Espadas: 63
 Estilos de combate: 61
 Etemmu: 138, 158, 164, 169, 187, 194, 308
 Eteshna-Kizash: 184
 Éxito absoluto: 35
 Experimentado: 21
 Extras: 279

F

Fenicia: 84, 225, 290
Fortaleza: 19
Fuera de combate: 60

G

Galla: 132, 164, 310
Geshbar-Mashkanu: 180
Geshnukummu: 136, 184
Gidim: 205
Gilgamesh: 86, 146, 159
Girtab: 156
Gissu: 131
Gmirri: 147, 208, 323
Goum: 221
Guanna: 156
Gudabak: 16, 83, 177, 196, 208, 227, 297
Gudapshu: 330
Gudea: 129, 146
Gula: 156
Gurushalmu: 179, 323

H

Habilidades de combate: 23, 50, 77
Hachas: 63
Halil: 122
Hamasa: 222
Hammurapi: 204
Hamushtum: 154
Hasharu: 139, 292
Hatti: 227, 291
Hattusa: 84, 227, 291
Herido: 36
Hijos del Bosque: 323
Hospitalidad: 17, 222
Hutra: 217

I

Idigna: 82, 104, 121, 144, 185, 305
Igigu: 86, 166
Iku: 120
Imdugud: 179, 311
Imeru: 120
Implacables Devoradores
Nocturnos: 174, 187, 189, 320
Inanna: 152, 165, 204
Ingenio: 19
Iniciativa: 50
Inimdug: 135
Inmovilizar: 56
Insusinak: 217
Interponerse: 56
Iram Dat Al'imad: 224
Irka-Aru: 139
Irkalla: 140, 146, 158, 164, 169, 178, 194

Ishim-Shagshuga: 143, 167, 180, 182
Ishkur: 199
Ishtar: 152, 165, 204
Isnikarab: 216
Isshiak Ashur: 18, 125, 133, 239

J

Jammal: 221
Juego de rol: 6, 368

K

Kadishtu: 161, 330
Kamaru-leu: 134
Kanu: 120
Karum: 18, 96, 118, 124, 134, 163, 216
Kheba: 148, 331, 341
Kingu: 85, 146, 171
Kiririsha: 216
Kish: 86, 127, 147, 170, 328, 337
Kishar: 7, 81
Kishir Sharruti: 113
Kislimum: 156
Kispum: 158
Kitimtu-shetu: 123
Kogu-Shogtosshu: 129, 168, 189
Kulullu: 303
Kunmesh: 156
Kunukku: 110
Kurnugi: 152
Kurunnu: 107
Kusarikku: 147, 312
Kutha: 144, 164
Kuthalu: 125, 163, 169, 174, 193, 302

L

La Anciana: 338
Lagamar: 216
Lagash: 129, 146, 323
Lamashtu: 157, 314, 319
Larak: 144, 146
Lema: 24, 74, 76, 78, 245
Los dioses muertos: 223
Lu: 158
Luhishan: 216
Luhung-Ga: 156
Lummu-Kuzaku: 124, 136, 169, 183, 194
Lumnu: 366

M

Maestro: 21
Magan: 122, 202
Maniobra: 24, 46, 51
Manu: 120
Mari: 130, 146, 167, 181, 187, 197, 220, 226, 301

Mashmasshu: 153, 366
Mashtabba-Galgal: 156
Mashu: 166, 304
Massiktu: 120
Mazas: 63
Me: 162, 205
Meda: 84, 183, 231, 292
Mejorar la Posición: 55
Melunhha: 122, 193, 202
Metnezh: 98
Middu: 84, 183, 231, 292
Módulo: 327
Monte Negro: 191
Moral: 61
Mubesha: 222
Muerte: 38, 42, 60
Mukil-resh-lemuti: 147, 315, 325
Mul-Mul: 156
Musarkisu: 118
Musaru: 120
Mushezibti: 331, 342
Mushkenu: 14, 90
Mushmahhu: 146, 316
Mushrushu: 318
Mutu: 158, 366

N

Nabu: 100, 206
Nagar: 130, 145
Nanna: 152, 224
Napirisha: 217
Napratep: 217
Naqia-Zakutu: 135
Naram-Sin: 27, 114, 136
Naria: 334, 343
Nasharu-nimru: 139
Nehtu: 178
Nergal: 140, 164
Nido de los Buitres: 231
Niggina: 135, 147, 332
Nimrud: 131, 148, 182, 316, 361
Ninhursag: 152
Niniveh: 133, 146
Ninkasi: 108
Ninurta: 147, 305
Nippur: 135, 147, 164, 310, 332
Nisanum: 156
Nishir-Karrak: 229,
Novato: 21
Nur-Akhum: 127

O

Objetivo (en combate): 51, 59
Objetivo a corto plazo: 25
Objetivo a largo plazo: 25
Ocho Pilares de la Agonía: 178

P

Pabilsag: 138, 156
 Partida suelta: 9
 Paruli K'reba: 211
 Pasión: 40, 50, 59, 74
 Pazuzu: 157, 319
 Penalización (armadura): 66
 Percepción: 19
 Perfil (de un PNJ): 282
 Personaje Jugador (PJ): 7
 Personaje No Jugador (PNJ): 7
 Profesión: 21, 32, 77
 Punto de inflexión: 24, 246
 Puntos de Carácter (PC): 39, 251
 Puntos de Experiencia (PE): 75, 77
 Purkullu: 110

Q

Qurru: 120
 Qurupti Sha Shepe: 114

R

Rasgo de carácter: 22, 38, 49, 59, 74, 78, 251
 Razas Creadas: 14, 15, 90, 147
 Rejal Alhejr: 223
 Rey Brujo: 87, 93, 96
 Rihat: 6, 11, 31, 45, 73, 81, 151, 201, 239, 277, 327, 363

S

Sab Sharri: 114
 Sacrificio heroico: 43, 49, 60, 74
 Saggiga: 85, 204
 Samarra: 63, 136, 146, 180, 184, 306
 Sammu-Ramat: 131, 148, 311
 Saqueadores Grises: 84, 227, 291
 Sargón: 7, 86, 90, 113, 125, 128, 130, 144, 145, 149, 160, 202
 Sasharu: 166
 Seirnoba: 98
 Sesión: 9, 11, 75
 Shabatun: 156
 Shabiba: 308
 Shalamtu: 158, 366
 Shalash-Igi: 231
 Shalmat Qakkadi: 85
 Shamash: 136, 153, 165, 189, 304, 321
 Shams: 222
 Shanna: 282
 Shar Pushi: 157
 Sharaf: 222
 Sharamak: 136
 Shar-Hatana: 149
 Sharu: 152, 366
 Shattu: 146, 153, 366
 Shayh: 222

She: 120

Shedded-Uk: 126, 148
 Shelmaneser: 6, 11, 31, 45, 73, 81, 151, 201, 239, 277, 327, 363
 Shikaru: 107, 366
 Shiklu: 120
 Shimarru-Utu: 148
 Shimtu: 152, 366
 Shir: 127
 Shitem: 64, 98, 148
 Shugi: 156
 Shugid: 127
 Shuk-Nippurash: 86, 90, 127, 147, 161, 170, 190, 328
 Shulak: 174, 187, 189, 320
 Shur-Uballit: 135
 Sila: 120
 Simanum: 156
 Simmah: 156
 Simmushannu: 144
 Sin: 153, 166
 Sin-Ash-Usur: 114, 146
 Sipazianna: 156
 Sippar: 16, 138, 146
 Sippar-Amnanum: 138, 148, 188
 Sobreponerse: 55, 56, 57
 Suhurmashku: 156
 Sumer: 85, 145, 162, 199, 202, 300, 302, 305, 316, 324
 Sumerio: 100, 134, 205
 Superioridad numérica: 59
 Suru-apsasu: 103, 198

T

Ta'lab: 224
 Tamkaru: 119, 366
 Tashlultum: 318
 Tashritum: 156
 Tebetum: 156
 Tetrirvili: 210, 322
 Thawb: 17, 221
 Tiamat: 146, 171, 196, 304
 Tirada: 9, 19, 32
 Tomar Aliento: 55, 56, 58
 Total de Ataque (TA): 51
 Total de Defensa (TD): 51
 Total de Maniobra (TM): 51
 Turtam: 114, 146

U

U-an-dugga: 302
 Ubanu: 120
 Ubaru: 224
 Udshua: 315
 Ugallu: 315
 Uktannu: 334, 344
 Ululum: 156

Ulusino: 107

Umamu: 307, 323
 Ummia: 207
 Umu: 153, 366
 Ur: 113, 139, 146
 Urgula: 156
 Uri: 334, 345
 Uridimmu: 17, 147, 187, 195, 219, 292, 307
 Urmahlullu: 306, 315, 324
 Urmia: 125, 181, 214
 Ur-Nammu: 87, 140, 147
 Urnim: 306, 325
 Ur-Ningirsu: 140
 Uruk: 100, 141, 146, 176, 237, 307
 Urun-zig Ab: 83, 148, 193, 201
 Ush: 154, 267
 Utu: 152
 Utu-abzu: 302
 Utukku: 105, 124, 126, 157, 196, 197, 301, 310, 314, 319321, 366

V

Valor de Ataque (VA): 51
 Valor de Defensa (VD): 51
 Valor de Maniobra (VM): 51
 Voluntad: 19

W

Wardu: 15, 91, 116, 147, 159, 193, 203, 285, 312
 Warhu: 153, 366
 Warka: 129, 146

Z

Zamanu: 110
 Zammertu: 126, 148
 Zar-Arramash: 135
 Zibanitum: 156
 Zubi: 156



LA PUERTA DE ISHTAR

NOMBRE: _____ CULTURA DE ORIGEN: _____ EDAD: _____

ALTURA: _____ PIEL: _____ ROPAJES: _____

PESO: _____ CABELLOS: _____ OJOS: _____

MARCAS DISTINTIVAS: _____ SEXO: _____

JUGADOR: _____ CAMPAÑA: _____ EXPERIENCIA: _____

CARACTERÍSTICAS

PROFESIONES

DESTREZA

INGENIO

CARISMA

FORTALEZA

PERCEPCIÓN

VOLUNTAD

CONDICIONES

CARÁCTER

AGOTADO

ENVENENADO

ATERRORIZADO

RASGOS

Tirar 4D

PUNTOS

HERIDO

ENFERMO

Una: -2 / Dos: -3 / Tres o más: -4

Positivo: 3 mejores, -1 Punto

Fallo: +1 Pasión

Negativo: 3 peores, +1 Punto

Éxito: +1 Determinación

COMBATE

CUERPO A CUERPO

DISTANCIA

AGUANTE
10+FOR+VOL
INICIAL

ARMAS

V. ATAQUE

V. DEFENSA

V. MANIOBRA

DEFENSA

MANIOBRA

TEMPORAL

ARMADURA

ABSORCIÓN

PENALIZACIÓN

OBJETIVOS

OBJETIVO A CORTO PLAZO

+1 Determinación +3 Determinación

OBJETIVO A LARGO PLAZO

PASIÓN

Repetir y sumar los 6
Anunciar uso antes de tirar
Sólo se consume si sale algún 6

+1 Pasión

LEMA

DETERMINACIÓN

Repetir toda la tirada
Anunciar uso después de tirar
Se consume siempre

LA PUERTA DE ISHTAR

NOMBRE: _____ CULTURA DE ORIGEN: _____ EDAD: _____

ALTURA: _____ PIEL: _____ ROPAJES: _____

PESO: _____ CABELLOS: _____

MARCAS DISTINTIVAS: _____ SEXO: _____

JUGADOR: _____ CAMPAÑA: _____ EXPERIENCIA: _____

CARACTERÍSTICAS

PROFESIONES

DESTREZA

INGENIO

CARISMA

FORTALEZA

PERCEPCIÓN

VOLUNTAD

CONDICIONES

CARÁCTER

AGOTADO

ENVENENADO

ATERRORIZADO

HERIDO

ENFERMO

RASGOS

PUNTOS

COMBATE

CUERPO A CUERPO

DISTANCIA

AGUANTE

INICIAL

DEFENSA

MANIOBRA

TEMPORAL

ARMAS

V. ATAQUE

V. DEFENSA

V. MANIOBRA

ARMADURA

ABSORCIÓN

PENALIZACIÓN

OBJETIVOS

OBJETIVO A CORTO PLAZO

OBJETIVO A LARGO PLAZO

PASIÓN

LEMA

DETERMINACIÓN

LA PUERTA DE ISHTAR

HISTORIAL

NACIMIENTO

INFANCIA Y ADOLESCENCIA

MADUREZ

PUNTO DE INFLEXIÓN

MAGIA

<hr/>	<input type="checkbox"/>	<hr/>	<input type="checkbox"/>
<hr/>	<input type="checkbox"/>	<hr/>	<input type="checkbox"/>
<hr/>	<input type="checkbox"/>	<hr/>	<input type="checkbox"/>

ENSERES

RIQUEZAS: _____

PROPIEDADES: _____

LA PUERTA DE ISHTAR

DIARIO DE CAMPAÑA

DIOSES CONOCIDOS

CIUDADES VISITADAS

ALIADOS Y ENEMIGOS

AVENTURAS

NOTAS

CALENDARIO

Nisanum

Mul-Mul / Guanna

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Equinoccio de Primavera

Ayarum

Sipazianna / Shugi

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Crecida de los Rios

Simanum

Zubi / Mashtabba-Galgol

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Crecida de los Rios

Dumuzi

Al-Lul

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Solsticio de Verano

Abum

Urgula

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Ululum

Ab-Sin

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Trashritum

Zibanitum

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Equinoccio de Otoño

Arahsamna

Girtab

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Kislimum

Pabilsag

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

La brujería se debilita

Tebetum

Saburmasbku / Gula

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Solsticio de Invierno

Shabatum

Kunmesb / Shimmab

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Addarum

Anunitum / Labung-ga

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

La brujería se fortalece

Warhu sin nombre

En los años 1, 3, 6, 9, 12, 14 y 17 de cada ciclo de 19 años

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Extraños sombras

Warhu: Mes

Umu: Día

1 Umu = 12 Danna

Hamushtum = 6 Danna

1 Danna = 30 Ush

RESUMEN DE COMBATE

ABREVIATURAS

- TA – Total Ataque
- TD – Total Defensa
- TM – Total Maniobra

- VA – Valor Ataque
- VD – Valor Defensa
- VM – Valor Maniobra

ORDEN DE ASALTO DE COMBATE

1. Tirar iniciativa (1D)
2. Por orden de iniciativa:
 - a. El personaje al que le toca (atacante) elige acción y objetivo (defensor).
 - b. Atacante determina TA y TM.
 - c. Defensor determina TD y TM.
 - d. Se determina el resultado de la acción.
 - e. Se narra el resultado de la acción.

ACCIONES

NOMBRE	ATAQUE	DEFENSA	MANIOBRA
Ataque Implacable	+2	-	No.
Defensa Férrea	-	+2	No.
Mejorar la Posición	-	-	+2 a uno mismo/aliado.
Empeorar la Posición	-	-	-2 a un enemigo.
Desarmar	-	-	Anula un recurso del objetivo.
Inmovilizar	-	-	Inmoviliza al objetivo.
Interponerse	-	-	Es objetivo del siguiente ataque del objetivo.
Cambiar de Arma	-	-	Cambia de arma y/o estilo de combate.
Sobreponerse	-	-	TM vs 13. Elimina Desarmar o Inmovilizar.
Tomar Aliento	No	-	Éxito automático. Elimina Empeorar Posición, Inmovilizar y un (y sólo un) Desarmar.

ESTILOS DE COMBATE

NOMBRE	VENTAJA	DESVENTAJA	HABILIDAD
Arma a una mano	+1 Iniciativa, una mano libre	-	Cuerpo a Cuerpo
Dos armas	+1 VA o VD	-1 VD o VA	Cuerpo a Cuerpo
Arma y escudo	+2 VD	-1 VA	Cuerpo a Cuerpo
Arma a dos manos	+2 VA	-1 VD	Cuerpo a Cuerpo
Arma a distancia	Atacar inmovilizado	-	Distancia

ARMAS

NOMBRE	VENTAJA	DESVENTAJA
Espadas	+1 VM	-
Hachas	+1 Aguante perdido si ataca con éxito	-
Mazas	Ignora Absorción	-
Armas de asta	+3 en Mejorar Posición	-3 en Empeorar Posición
Armas arrojadizas	Cambio de arma y estilo sin maniobra	-
Armas de proyectil	+1 VA contra iniciativa inferior	-1 VA contra iniciativa igual o superior
Desarmado	-	Ningún estilo de combate

ARMADURAS

NOMBRE	ABSORCIÓN	PENALIZACIÓN
Armadura ligera	1	1
Armadura pesada	2	3

CÁLCULO DE TOTALES

Resultado = 3D (PJ o PNJ importante) o 10 (PNJ)

TA = Resultado + VA

TD = Resultado + VD

TM = Resultado + VM

Atacante: TA y TM

Defensor: TD y TM

Misma tirada para TA/TM y TD/TM

RESULTADO DE LA ACCIÓN

Ataque: TA atacante - TD defensor - Absorción armadura = Aguante perdido por el defensor.

Maniobra: TM atacante > TM defensor : Maniobra realizada con éxito.

SUPERIORIDAD NUMÉRICA

-2 a TA y TM del atacante por cada objetivo por encima del primero.

+2 al TA y el TM del atacante si su objetivo ya ha sido atacado este asalto.

CARÁCTER, PASIÓN Y DETERMINACIÓN

Pasión y Determinación: Uso en cualquier tirada salvo iniciativa.

Rasgos de carácter: Uso en cualquier tirada salvo iniciativa. Sólo una vez por rasgo y contienda.

FUERA DE COMBATE

Un combatiente está fuera de combate si el Aguante es 0.

Adquiere la condición negativa Herido si el Aguante ha bajado a 0 por causa de un ataque.

COMBATIR HASTA LA MUERTE

Aguante vuelve a ser la mitad del Aguante Inicial, redondeando hacia abajo.

Continúa Herido.

Si el Aguante cae a 0 de nuevo, morirá.

MORAL

Cuando más de la cuarta parte y cuando más de la mitad de los PNJs queden fuera de combate.

3D >= Moral : Siguen luchando.

3D < Moral : Se rinden o se retiran.

ESCARAMUZAS

- 3D + La mayor de las cuatro habilidades de combate de cada PJ VS 10 + EC de cada oponente.

- En función de la descripción de los jugadores: -4 a +4.

- Los PJs persiguen un objetivo: -2 al resultado de la escaramuza.

- Los oponentes persiguen un objetivo: +2 al resultado de la escaramuza.

- Sólo el personaje que lidéra puede usar Rasgos de Carácter, Pasión y Determinación.

- Se aplican las condiciones negativas de todos los personajes.

- Buscar en la tabla de Escaramuzas el Aguante perdido. Si no es entero, redondear hacia abajo.

- Repartir el Aguante perdido entre los jugadores. Los enemigos se consideran derrotados.

DIFERENCIA

+6 o superior

+2 a +5

-1 a +1

-2 a -5

-6 o inferior

AGUANTE PERDIDO POR LOS PJs

Ninguno

La cuarta parte del Aguante combinado de los enemigos

La mitad del Aguante combinado de los enemigos

Aguante combinado de los enemigos

Una vez y media el Aguante combinado de los enemigos

Depósito Legal: M-32413-2012

ISBN: 978-84-940537-0-2

Impreso en España por Imprenta Taravilla S.L.

LA PUERTA DE ISHTAR

Entre las cuencas del Tigris y el Buranum se encuentra el Imperio de Akkad. Conquistado y gobernado por Sargón el Alquimista desde hace más de 2000 años. Primer y Único Emperador. El más grande desde Gilgamesh. Allí los Awilu viven rodeados del lujo y la comodidad, mientras los Mushkenu y los Wardu, las razas creadas, trabajan por ellos y les protegen de todo peligro.

Enshakushanna, Rey Brujo de trenzadas barbas, domina con puño de hierro la ciudad de Uruk. El sacrificio de incontables vidas a los deseos de los dioses de las estrellas desde lo alto del Ziggurat le proporciona conocimiento y poder. Shuk-Nippurash, la que no necesita esposo, trae la fertilidad a Kish. Los Fenicios, artesanos sordomudos, ofrecen su mercancía a los comerciantes de Assur a cambio de vidas. Una revuelta de aquellos esclavos que temían ese destino es sofocada en Lagash. La peste, sin duda invocada por algún Brujo rival, se ceba en Nippur. Las incursiones de los Kimmerios desde las montañas del norte y de los Uridimmu desde el desierto del oeste se saldan con violentos combates. Armas de bronce chocan entre sí y la sangre es lo único que riega la árida estepa entre los ríos.

En Akkad la libertad no existe. En Akkad la vida no vale nada.

Dicen que es el precio de la civilización.

Pero no siempre fue así. Antes era Sumer. Pero los que aún conocían la escritura perdida huyeron con Hammurapi. Con su dios Enlil derrotado, fundaron la ciudad subterránea de Babylonia, a donde no llega la enfermiza luz de las estrellas. Más de dos milenios lleva La Puerta de Ishtar, que permite su acceso, cerrada.

Todo está a punto de cambiar. La Puerta se ha abierto.

La Puerta de Ishtar es un juego de rol para 2 o más jugadores.
Sólo necesitas papel, lápiz, 4 dados y tu imaginación.
Adéntrate en el emocionante mundo de Kishar.

ISBN 978-84-940537-0-2



9 788494 053702

www.puertaishtar.com

MOTOR DE
EMOCIONES

