

SECRETOS ENTERRADOS

Un tratado sobre Soua-Taqi y sus siervos





SECRETOS ENTERRADOS

—Rihat, ¿por qué me obligas a escribir un diario? ¿No es peligroso plasmar en una tablilla mis pensamientos e inquietudes?

—Entiendo vuestro temor, joven Shelmaneser, pues os preocupa que un enemigo logre acceder a vuestros pensamientos, y eso le de poder sobre vos, ¿no es así?

—¡Claro! Hay secretos que preferiría mantener ocultos.

—Aunque un gobernante debe ser prudente, ningún hombre puede guardar para sí todos sus planes e inquietudes. Cuando no se revelan ciertos secretos, éstos acaban revelándose por sí mismos, lo desee uno o no...

En todas las tribus del Eria, el enorme desierto occidental, los nómadas Uridimmu hablan con pavor de las bestias que los viajeros Akkadios conocen bajo el nombre de Harbu-Miqaanu: horribles gusanos de arena de prodigioso tamaño, cuyo aullido paraliza de terror a todo mortal que lo escuche. Su gigantesco tamaño les hace oponentes temibles, y cualquier comerciante con dos dedos de frente tomará las medidas necesarias para evitarlos.

Pero a pesar de que es raro el Badawi que no ha oído hablar de estos seres, sólo los más sabios entre los Uridimmu, aquellos que todavía recuerdan las antiguas advertencias, conocen el nombre de la voluntad que se esconde tras las temibles criaturas: Soua-Taqi.

UNA CANCIÓN PROHIBIDA

Cuentan las leyendas de los Uridimmu que hace incontables años, antes de la destrucción del gran templo y la muerte de los dioses, había un grupo de Badawi que disfrutaban de un don muy especial: el canto. Conocidos como los Alabthaj, “Los Que Alegran”, estos Uridimmu gozaban de numerosos privilegios, pues mediante su melodiosa voz y sus armoniosos aullidos interpretaban canciones de una gran belleza. No había corazón que no se conmoviera ante sus artes, por lo que servían de mediadores, bardos y pañideras. Bienvenidos allá donde fueran, era como si sus voces pudieran transformar en sonido los sentimientos en estado puro.

Pero un día Soua-Taqui, un ser excepcional, dios para unos y demonio para otros, se apareció ante los Alabthaj y les enseñó una nueva forma de interpretar. Sus canciones, cacofónicas y discordantes, pero a la vez tremendamente hermosas y ricas en matices, eran completamente distintas a cualquier otra pieza que Los Que Alegran hubieran interpretado antes. En vez de expresar una única emoción en toda su pureza, las canciones entonadas de esta forma mezclaban dos sentimientos opuestos, que se entretreían de tal forma que resultaba imposible distinguir en qué punto empezaba uno y terminaba otro.

Shams, el Sol, encontró este canto obscuro y repulsivo, pues sus acordes se inspiraban en el latir de oscuras estrellas, lejanas y aberrantes, cuyos ritmos son anatema para aquel cuya luz ilumina el mundo. No puede haber justicia cuando los opuestos se confunden. Así, Shams no pudo por menos que castigar severamente a los Alabthaj. El dios los maldijo con su

desprecio, de tal manera que Los Que Alegran nunca más podrían soportar la mirada acusadora de quien encarna la justicia.

Los Alabthaj perdieron por completo el pelaje que recorría sus orgullosos cuerpos, su piel se volvió blanquecina y perdió su consistencia, y sus ojos se debilitaron hasta retraerse casi por completo, tan sensibles a la luz del sol que no podían contemplarla más de unos instantes sin quedar ciegos. En aquel momento, los Alabthaj fueron condenados a vivir en la oscuridad, pues el simple roce de un rayo de luz solar bastaba para que su piel se deshiciera como cera caliente. Se habían transformado en monstruos, criaturas degeneradas y despreciadas en sus tribus que, sin embargo, conservaban su hermosa voz.

Sintiéndose abandonados, los Alabthaj se entregaron a la voluntad de Soua-Taqi. Éste, haciendo uso de sus más fieles siervos, unos enormes y abotargados gusanos, los Duwdah

Alabthaj

Uridimmu Los Que Alegran		AGUANTE	DESTREZA	FORTALEZA
VA	VD	VM	INGENIO	PERCEPCIÓN
2	2	3	5	4
EC	ABSORCIÓN	MORAL	CARISMA	VOLUNTAD
4	1	3	6	4

Canto discordante: *Todo mortal que escuche la terrible canción de un Alabthaj deberá superar un conflicto de Voluntad de dificultad 17 o se verá atrapado en un trance, sin poder hacer nada más que escuchar con atención hasta que el Alabthaj termine de cantar. Si la víctima sufre una pérdida de Aguante, podrá repetir esta tirada, librándose de los efectos de la canción si tiene éxito.*

Ciego: *Los Alabthaj son ciegos, pero no sufren ninguna penalización a sus tiradas por este hecho, ya que pueden percibir su entorno mediante otros sentidos.*

Beso de Shams: *Un Alabthaj perderá dos puntos de Aguante por cada minuto que esté expuesto a la luz del sol.*



Emlaqha, excavó para sus nuevos fieles un hogar bajo tierra, donde la mirada de Shams no pudiera alcanzarles. En estas oscuras cavernas pudieron refugiarse Los Que Alegran, pero no sin antes ser perseguidos por sus antiguos admiradores, que de la noche a la mañana se habían convertido en sus peores enemigos.

Esta persecución concluyó con la derrota de Soua-Taqi, que fue hecho prisionero por los Rejal Alhejrl, el Pueblo de Piedra de los Uridimmu. Lo encerraron en la inexpugnable prisión de roca de Ghaneshj, sobre la que se erguía la capital del entonces imperio de los Badawi. Sólo unos pocos Alabthaj sobrevivieron a esta masacre, pero juraron que esperarían el momento oportuno para liberar a su patrón y cobrarse su anhelada venganza.

HORA DE VOLVER

Ha pasado mucho tiempo desde que Soua-Taqi fue encarcelado. El imperio de los Uridimmu fue consumido por las arenas, el nombre de los Alabthaj ha sido olvidado por prácticamente todos, y ya no queda ningún miembro del Pueblo de Piedra, al que los Badawi se refieren como los dioses muertos. Un nuevo gran poder, el Imperio de Akkad, ha ocupado el lugar de los Badawi.

Los Uridimmu han olvidado, pero Los Que Alegran todavía recuerdan con claridad, pues su historia ha sido transmitida oralmente, de padres a hijos. Los Alabthaj han medrado bajo la protección de un manto de tierra, y saben que su momento está cerca: la prisión de Soua-Taqi se ha debilitado lo suficiente. Y, lo que es más importante, han encontrado por fin una forma de reunir suficientes voces como para entonar una canción que rompa las cadenas que atan a su benefactor.

A pesar del largo tiempo que han pasado ocultos, lamiéndose las heridas, el número de Los Que Alegran es muy bajo, insuficientes para quebrar con sus voces la prisión de sólida piedra que encierra a su señor. Pocos Uridimmu tienen el potencial y el deseo de convertirse en un nuevo Alabthaj, que por causa de su

maldición son en su mayoría estériles. Sin embargo, tras muchos experimentos fallidos, Tayr Mogahred, el más grande de los brujos de Los Que Alegran dio con un conjuro capaz de contagiar a los Mushkenu, los esclavos sin pelo de la superficie, la maldición que los propios Alabthaj sufren.

Los pobres diablos afectados por esta maldición ven como su piel y sus ojos se deshacen, sus otros sentidos se agudizan, y su garganta cambia hasta ser capaz de emitir sonidos imposibles de imitar por un ser humano. Estos seres, que reciben el nombre de Monshed ("Los Que Salmodian" en lengua Uridimmu) profesan una profunda lealtad y admiración a sus amos Alabthaj y a su señor Soua-Taqi. Además, aunque no son capaces de reproducir las complejas canciones de Los Que Alegran, sí que pueden hacer las veces de coro, amplificando las voces de sus señores. Curiosamente, y quizá debido al origen alquímico de los Mushkenu, los Monshed son tan fértiles como la raza de la que se originaron, por lo que su número aumenta rápidamente.

La creación de estos seres dotó por fin a los Alabthaj de los medios que necesitaban para extenderse y preparar el rescate de Soua-Taqi. Los Que Alegran se esparcieron por el mundo, a través de pasadizos subterráneos excavados por la prole de su dios, y fundaron numerosos cultos a Soua-Taqi. Estos cultos suelen estar compuestos de un Alabthaj, que actúa como líder, acompañado de un número de Monshed en constante crecimiento, tanto por la brujería del Alabthaj como por medios más tradicionales. Además, el Alabthaj que lidera un culto es capaz de convocar a los Duwdah Emlaqha, los gusanos gigantes de su dios, que se encuentren en las cercanías para que les asistan.

Pronto el número de Monshed será suficiente para que, uniendo sus voces en un único cántico, puedan dotar a la melodía sagrada de Los Que Alegran de la potencia necesaria para por fin liberar a Soua-Taqi. Sin embargo, aún queda otro requisito más para poder quebrar la prisión: averiguar dónde se encuentra. La ubicación de la perdida capital del

Monshed

Mushkenu <i>Los Que Salmodian</i>		AGUANTE	DESTREZA	FORTALEZA
VA	VD	VM	INGENIO	PERCEPCIÓN
2	2	2	3	2
EC	ABSORCIÓN	MORAL	CARISMA	VOLUNTAD
3	1	11	1	2

Salmodia discordante: *Todo mortal que escuche las confusas salmodias de un Monshed sufrirá una penalización de -1 en todas sus tiradas.*

Ciego: *Los Monshed son ciegos, pero no sufren ninguna penalización a sus tiradas por este hecho, ya que pueden percibir su entorno mediante otros sentidos.*

Beso de Shams: *Un Monshed perderá dos puntos de Aguante por cada minuto que esté expuesto a la luz del sol.*



imperio Uridimmu, y por tanto de la prisión de Ghaneshj, es uno de los pocos secretos que los fieles de Soua-Taqi no poseen. Con el fin de adquirir este conocimiento, Los Que Alegran han incrementado considerablemente sus incursiones a la superficie: saqueando antiguas bibliotecas de los Akkadios o secuestrando a aquellos sabios Uridimmu que hayan podido heredar el conocimiento que buscan de boca de sus antepasados. De momento los Alabthaj no han tenido éxito, y eso ha hecho que se vuelvan más audaces e inquisitivos.

SOUA-TAQI

Soua-Taqi, cuyo nombre significa “Tu Voz” en la lengua Uridimmu, es un Igigu. Es quizá el primero de los suyos en visitar Kishar, y hay quién elucubra que podría ser nativo de esta esfera.

Conocido en el Imperio de Akkad bajo el nombre de Shugurru-Melu, Aquel Cuyas Mentiras Ascenden, Soua-Taqi es uno de los dioses menos populares del Imperio, con sólo unos pocos fieles que nunca han edificado ningún templo y se organizan en discretos círculos. El más grande de éstos, compuesto de 10

sacerdotes y sus seguidores, se encuentra en la ciudad de Eshnunna. El culto a Shugurru-Melu en esta ciudad fue fundado por un Mushkenu que se hacía llamar simplemente “Silencio”. Este Mushkenu era un Shir, uno de los esclavos que en su día sirvieron en el Zammertu, el gran coro, retirado tras una larga vida de servicio.

Soua-Taqi es el dios patrón de las contradicciones, los sentimientos enfrentados, los secretos que desean ser revelados y las mentiras que se acaban convirtiendo en verdad a base de repetirlas. Es el dios en el que los opuestos se encuentran, y al que veneran todos aquellos que se regodean en las contradicciones y la hipocresía, o que anhelan conocer aquellos secretos que hombres más discretos retienen en contra de su voluntad. Se le representa habitualmente con la forma de un gusano o una serpiente, a veces devorándose a sí mismo.

En Akkad se cree que Shugurru-Melu se esconde bajo tierra, en una red de cavernas que son su nido, y de las que surgen todos los seres que se arrastran por el mundo. Estas criaturas son sus enviados, que le permiten conocer todo lo que ocurre en Kishar sin necesidad de abandonar la comodidad de sus estancias.

LOS HARBU-MIQAANU

Un dicho muy popular en el Imperio es que los gusanos que devoran un cadáver se alimentan de sus secretos. Esto no es del todo cierto, pues las alimañas se nutren únicamente de los secretos que el fallecido ya no desea ocultar. El arrepentimiento ante errores cometidos en vida, el deseo de venganza o simplemente la liberación de saber que ya no es posible esperar represalia, son algunas de las razones que hacen que un difunto quiera revelar los secretos que se ha llevado a la tumba. Es más, el viaje al otro mundo no finaliza por completo hasta que los gusanos se hayan alimentado de estos secretos, al tiempo que separan la carne muerta de los huesos.

Conforme va devorando más y más secretos, el gusano crece de tamaño y su forma física va cambiando, haciéndose más brutal y salvaje, desarrollando garras, colmillos, escamas y otras protuberancias.

La rabia contenida en estos secretos que desean salir a la luz acaba transformando por completo a la criatura, hasta convertirla en una de las terribles bestias conocidas como los Harbu-Miqaanu: gigantescos gusanos cuyo desesperado aullido es capaz de hacer temblar al soldado más valiente. Estas criaturas pueden crecer hasta tamaños casi increíbles, y cada una de ellas es única, distinta a todas las

demás, pues las deformidades son específicas de cada individuo y dependen de los secretos de los que se haya alimentado. Cuanto más terrible sea la naturaleza del secreto, más grande y extraño crecerá el gusano.

Los Harbu-Miqaanu, a pesar de su comportamiento violento, siguen, como todos los gusanos, las órdenes de Shugurru-Melu, al que algunos eruditos consideran como el primero de esta especie. También se dice que los Harbu-Miqaanu buscan a los culpables de los secretos que custodian, para devorarlos también.

Sea como fuere, la mayoría de los avistamientos de estos terribles seres se producen en desiertos o montañas, lejos de los grandes núcleos de población. Los sabios especulan con que el enorme volumen de mentiras, engaños y conspiraciones de las grandes ciudades ahuyenta a los Harbu-Miqaanu, incapaces de tolerar tamaña duplicidad, que sobrecarga sus sentidos.

Más de una vez se han organizado cacerías en las que se busca encontrar y matar a estos grandes gusanos, o incluso a alguno en particular. Aunque muchos Ensi justifican estas expediciones bajo el pretexto de asegurar las rutas comerciales, tras muchas de ellas se oculta el deseo de eliminar al portador de algún secreto, pues se dice que hay hechizos capaces de arrancar los conocimientos que estas

Las cavernas inferiores... Son insondables para los ojos que ven, porque sus prodigios son raros y terribles. Maldita sea la tierra donde los pensamientos muertos viven reencarnados en una existencia nueva y singular, y maldita el alma que no habita ningún cuerpo. Bendita la tumba donde ningún hechicero ha sido enterrado y felices las noches de los pueblos en los que han acabado con ellos y los han reducido a cenizas. Pues de antiguo se dice que el espíritu que ha conocido secretos oscuros no se apresura a abandonar la envoltura de la carne, sino que ceba e instruye al mismo gusano que roe, hasta que de la corrupción brota una vida espantosa, y las criaturas que se alimentan de la carroña de la tierra aumentan solapadamente para hostigarla, y se hacen horribles para infestarla. Excavadas son, secretamente, inmensas galerías donde debían bastar los poros de la tierra, y han aprendido a caminar criaturas que sólo deberían arrastrarse.

Extracto de "Nombres de los Muertos", escrito por el Nómada Loco

bestias han engullido. Quizá este miedo sea la verdadera razón tras la costumbre de incinerar a los esclavos en Akkad.

Recientemente han llegado hasta los oídos del propio Sargón acusaciones contra el Ensi de Samarra, afirmando que está criando, en un jardín secreto, a varios Harbu-Miqaanu. Con qué fin, nadie se ha atrevido a aventurarlo.

Aunque muchos creen que los Harbu-Miqaanu perciben a sus presas mediante las vibraciones que transmiten al suelo al caminar, esto no podría estar más lejos de la verdad. Aquellos mercaderes expertos en cruzar el desierto saben que la mejor forma de evitar las atenciones de los gigantescos gusanos es viajar en un grupo en el que nadie guarde grandes secretos o se comporte con hipocresía, pues ambas cosas son las que realmente atraen la atención de los gusanos. Por otra parte, es difícil encontrar personas sinceras, abiertas y consecuentes en un grupo de comerciantes.

Los Uridimmu conocen a estos seres bajo el nombre de Duwdah Emlaqha, y son más que conscientes del peligro que presentan y de cómo evitarlos. Como estos seres son los delegados de Soua-Taqi (Shugurru-Melu en Akkad) más allá de los muros de su prisión, en numerosas ocasiones acaban sirviendo a los Alabthaj, que logran atraerlos con sus canciones.

Aunque algunos brujos en el Imperio de Akkad conocen el verdadero origen de los Harbu-Miqaanu, su relación con los Alabthaj es algo que probablemente ningún Awilu sepa.

Harbu-Miqaanu

<i>Devoradores de secretos</i>			AGUANTE	DESTREZA	FORTALEZA
			35	4	9
VA	VD	VM	INGENIO	PERCEPCIÓN	
6	8	4	2	5	
EC	ABSORCIÓN	MORAL	CARISMA	VOLLUNTAD	
-	3	12	2	3	

Monstruoso: Un Harbu-Miqaanu 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 Harbu-Miqaanu 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 Harbu-Miqaanu a la vez.

Ciego: Los Harbu-Miqaanu son ciegos, pero no sufren ninguna penalización a sus tiradas por este hecho, ya que pueden percibir su entorno mediante otros sentidos.

Aullido Paralizante: El VM de un Harbu-Miqaanu se considera de 6 cuando realiza la acción Inmovilizar. Las criaturas sin sentido del oído nunca pueden estar bajo los efectos de una acción Inmovilizar de un Harbu-Miqaanu.

Engullir: Si un Harbu-Miqaanu consigue realizar con éxito un Ataque Implacable sobre un oponente (del tamaño de un caballo o inferior) que esté bajo los efectos de un Inmovilizar que el propio Aqrabuamelu haya realizado, el Harbu-Miqaanu se tragará a su objetivo. La víctima no podrá llevar a cabo ninguna acción salvo Sobreponerse, pero contra un TM de 15 (en lugar del TM 13 habitual). Si supera la tirada habrá conseguido escapar del estómago del Harbu-Miqaanu, aunque seguirá inmovilizada. Una víctima que se encuentre en el interior del Harbu-Miqaanu perderá 3 puntos de Aguante al final de cada asalto. Un Harbu-Miqaanu sólo puede utilizar esta habilidad contra dos oponentes al mismo tiempo.

✓
2013



OBJETOS DE PODER

Crótalos de la Contradicción

Este par de pequeños platillos para sujetar en los dedos están forjados usando un extraño mineral de color verdusco, y en ellos hay inscritos caracteres en una lengua desconocida en el Imperio de Akkad. Si se tocan emitirán un sonido muy desagradable, compuesto de tonos discordantes, que resultan aberrantes a cualquier que sepa algo de las leyes que siguen las composiciones musicales.

Estos crótalos permiten al que los toque controlar a voluntad hasta a dos Harbu-Miqaanu que se encuentren a menos de 100 metros. Sin embargo, cada vez que son utilizados, el usuario deberá superar un conflicto de Voluntad de dificultad 17, y los que puedan oírlo que no sean fieles de Soua-Taqi, un conflicto de Voluntad de dificultad 15. En caso de fallar se volverán irremisiblemente locos. Ni qué decir tiene que si el usuario, o cualquiera en las cercanías, es sordo, no tendrá que superar este conflicto.

CONJUROS

Cánticos desde la Tumba

Nivel: Brujería 2

Efecto: Del cadáver sobre el que se ha arrojado el puñado de tierra surgirá una masa de gusanos, que se introducirán en el oído del lanzador, y le comunicarán un secreto u otra información que el difunto desee revelar.

A cambio, los gusanos extraerán de la mente del lanzador el conocimiento del lugar en el que éste ha enterrado la tablilla en la que escribió su secreto (como parte del lanzamiento del conjuro). No importa cuánto lo desee, el brujo será incapaz de encontrar dicha tablilla.

Lanzamiento: El brujo deberá pasar una noche rezando a Shugurru-Melu, y escribirá en una tablilla un secreto que le pese en el corazón. Tras el periodo de meditación se le revelará una localización, que no puede estar a más de medio día de viaje de la ubicación actual del brujo, en la que deberá enterrar la tablilla. El brujo deberá enterrarla en solitario: no podrá haber ningún testigo de este acto, nadie puede acompañarle hasta el lugar que Shugurru-Melu le ha indicado, y no puede dejar por escrito ni hablar con nadie sobre cómo encontrar la tablilla.

Del mismo agujero en el que ha enterrado su secreto, el brujo tomará un puñado de tierra, que llevará consigo. Por último, el brujo arrojará este puñado de tierra sobre el cuerpo (no importa su raza) sobre el que desee lanzar este conjuro.

Aprendizaje: Para aprender este conjuro, el brujo deberá entrar en comunión directa con Shugurru-Melu, que será quién le susurre los pasos necesarios para ejecutarlo. El brujo deberá hacer, voluntariamente, los preparativos necesarios para ser enterrado vivo y posteriormente rescatado, tras pasar dos días con sus noches en este estado. No podrá tener acceso a comida, agua o fuente de luz alguna, y tampoco podrá disponer de los medios necesarios para escapar por sí mismo.

Durante este tiempo bajo tierra, el brujo meditará sobre cómo ha conducido su vida. No podrá evitar reflexionar sobre aquellos secretos, traiciones y errores que le torturan, así como las veces en las que se ha comportado de forma inconsecuente con su filosofía.

Tras pasar por este trance, el brujo deberá superar un conflicto de Voluntad de dificultad 19. Si no lo hace, la experiencia le habrá traumatizado tanto que perderá un punto de Voluntad de forma permanente.

Autor: Rodrigo García Carmona

Corrección: Eva M. Yáñez

Ilustraciones: Luis Míguez, Víctor Guerra

Maquetación: Rodrigo García Carmona

