



BELLEZA EBÚRNEA

- Rihat, tengo una petición. Deseo que Tabni sea mi concubina.
- Decíme, joven Shelmaneser. ¿Por qué albergáis tal anhelo?
- Es bella, Rihat. Y su forma de tocar el arpa calma mi espíritu.
- Meditad primero si son razones suficientes. Si pasadas dos semanas seguís pensándolo, intercederé ante vuestro padre para que os entregue a la joven esclava.
- No entiendo, Rihat. ¿Qué hay que pensar? Soy el príncipe y la deseo, ¿por qué no puedo tenerla?
- Porque, joven amo, haciendo a una esclava vuestra concubina no sólo vos obtenéis poder sobre ella, sino que también ella gana poder sobre vos. La belleza de una mujer es un arma de doble filo, que bien usada puede derrocar reyes y derribar imperios. Tened cuidado al entregar vuestros afectos. Dejadme que os cuente la historia de una hermosa Mushkenu, de piel blanca como la nieve...

Enshakushanna, el actual Rey Brujo de Uruk, es un hombre tan poderoso como excéntrico, que no se priva de elaborados lujos y opulentas diversiones. Éste es un hecho bien conocido por sus siervos y administradores, entre los que destaca por su ambición Ekurzakir, uno de los eunucos responsables del harén de su amo. A los oídos de dicho eunuco ha llegado la noticia de que un comerciante de los Uridimmu, la misteriosa raza de hombres chacal que viven en el Gran Desierto del Eria, se ha hecho con una preciosa esclava; una mujer de belleza sin igual, con la piel tan blanca como la nieve y los ojos de puro hielo. Decidido a incorporarla al fastuoso harén de 360 concubinas de su señor Enshakushanna, Ekurzakir ha preparado

con celeridad una pequeña expedición, compuesta por dos aguerridos guerreros de la guardia del Ensi, una esclava encargada de comprobar el buen estado de la mujer, y un guía Uridimmu. Juntos deberán viajar al poblado de Dir al Qasy, y allí negociar con el comerciante la compra de la esclava. Sin duda una ardua empresa. Pero aún hay más, pues se dice que en la planicie rocosa de Izdrel, que deberán atravesar para llegar a su destino, habitan sombríos demonios y seductoras lamías. Aunque probablemente éstas no sean más que leyendas sin fundamento, pero sea como fuere, la misión es de suma importancia, pues así como el Rey Brujo es famoso por su generosidad también lo es por su cólera.

ANTES DE EMPEZAR

Belleza Ebúrnea es un módulo diferente en un par de aspectos al incluido en el manual de *La Puerta de Ishtar*. No es una aventura de *La Puerta de Ishtar* típica. La diferencia más llamativa es que incluye Personajes Jugadores ya creados, que se entrelazan con la historia que cuenta el módulo y forman parte integral del mismo. Por esta razón, si quieres utilizar este módulo en una campaña ya establecida y con otros PJs distintos tendrás que hacer más modificaciones que en el caso de *Esclavos de sus Deseos*.

Por otra parte, el que este módulo incluya unos Personajes Jugadores te permitirá, como es lógico, jugarlo sin tener que crearlos antes, tratando este módulo como una partida suelta. Aunque, claro está, siempre puedes seguir jugando con Ekurzakir y compañía tras acabar *Belleza Ebúrnea*, descubriendo así cómo continúan sus aventuras. Al final del módulo se encuentra una sección que explica cómo podrías articular una campaña en torno a este grupo. Además *Belleza Ebúrnea* puede servirte como ejemplo de cómo pueden entrelazarse las historias de diferentes PJs en una trama concreta.

La otra particularidad de este módulo son las relaciones entre los PJs, pues algunos de ellos tienen objetivos que los enfrentan entre sí. Esto podría no gustar en todos los grupos de juego, ya que hay jugadores que no disfrutan oponiéndose a sus compañeros o tramando contra ellos. Si esto es así, quizá debas modificar los Personajes Jugadores o preparar otros nuevos. Por otro lado, tampoco es como si los PJs fueran a lanzarse unos al cuello de los otros, y además es una buena oportunidad

para probar un estilo de juego al que quizá estaréis menos acostumbrados. En cualquier caso, y como siempre, es vuestra decisión. Lo importante es que os divirtáis.

SITUACIÓN INICIAL

Enshakushanna, el Ensi de Uruk, es un hombre que disfruta de cierta fama entre sus pares. Es conocido como un gran estadista; un jugador implacable en el campo de batalla político al que no conviene tener como enemigo. Pero la auténtica razón de su notoriedad no es ésta, sino sus excentricidades. Su tendencia a liberar esclavos, je incluso incorporarlos a su gobierno como consejeros!, o su afición a coleccionar extrañas bestias en el imponente Zoo Real son dos de las más escandalosas, pero no las únicas.

EL HARÉN REAL

Entre estas excentricidades se encuentra el populoso Harén Real de Uruk, el más grande de todo el Imperio. 360 concubinas se encuentran dispuestas en todo momento a colmar los deseos del Ensi, que toma a una mujer diferente cada día del año. El número de integrantes del harén es, por tanto, constante, y los eunucos encargados de mantenerlo tienen cuidado de que siempre haya una sustituta preparada para remplazar a aquellas odaliscas que, por edad o cualquier otra razón, hayan caído en desgracia ante los ojos de su señor.

Las mujeres que habitan en el Harén Real se cuentan entre las más bellas de todo Kishar, auténticas huríes que han sido educadas para satisfacer los placeres del Ensi, desde los más

Autor: Rodrigo García Carmona

Ilustración de la pantalla: Víctor Guerra

Ilustraciones interiores: Christian Granero, Diego Menéndez, Luis Míguez, Manuel Sáez

Diseño de la maqueta y maquetación: Rodrigo García Carmona, José Riera, Manuel Sáez.

Pruebas de juego: Roberto Alhambra “Bayo”, Delia Alipaz, Luis Alonso, Isona Aranda, Bester, Jan Cantor, David Cazorla, Ramón Domingo “Urox”, J. Rubén Escudero, Ismael de Felipe, Salvador Fernández “Makarren”, Carlos García “Phlegm”, Guillermo “Pilen”, José Gómez, Tiberio Graco, Noelia Guerrero, Domingo Guzmán, Ángel L. Jarillo “Aljo”, Antonio Jiménez, Ricard Ibáñez, Juan Carlos Manchado “Tórlen”, Roger Mañés, Aaron Martín, Lara Mateos Tejero “Charys”, Jesús Mesa, Francisco Morales, Miguel Ángel Moreno, Enric Muraday, Nicolás, Sergio Nombela, Victoria Ortiz, Jose Manuel Palacios, Lord Pengallan, Jacobo Peña, Pablo Pino, Sergi Planas “Tapion”, Pedro Playán, Carlos Plaza, Daniel Richards “Random”, Pablo Romero, Andrés Sánchez, Agustín Sánchez, Ainhoa Segura, José Serrano “Gundreken”, Javier Torregrosa, Víctor Valero, Goblin Voyeur, Hugo Yébenes, Esther “la misteriosa concubina”. Todos aquellos cuyo nombre no pude apuntar.

Corrección: Isona Aranda, Eva M^a Yáñez

Mapas: Christian Granero



ISBN: 978-84-940537-1-9

Depósito legal: M-12068-2013

bajos hasta los más refinados. A este respecto, es habitual que las barraganas de su harén hagan gala de una impresionante habilidad como cuentacuentos, cantantes, intérpretes o bailarinas.

Una de las características que más llaman la atención del Harén Real es el rumor de que no todas sus integrantes son Mushkenu, que hay mujeres de otras razas entre ellas. Este hecho es algo que los que no sirven en el harén no han podido comprobar, dado el excesivo secretismo que envuelve al lugar, pero no por ello deja de ser motivo de habladurías. No es habitual, a pesar de lo que el esclavo medio pueda pensar, que los harenes sean tan herméticos; pero el del Rey Brujo Enshakushanna es un ejemplo paradigmático de la reclusión y el misterio que caracteriza a los serrallos protagonistas de cuentos y leyendas.

En ningún caso se debe confundir a una concubina con una esposa, sea ésta la primera o la última en contraer matrimonio con el Ensi. Las mujeres del harén son esclavas, sin ningún derecho real y, a pesar del cariño (y a veces admiración) que su amo les profesa, nunca podrán compararse en estatus social al de una auténtica esposa. Es por esto que una Awilu jamás formará parte de un harén como odalisca. Aunque otra de las razones por las que las concubinas no son de la misma raza que el Ensi es que así serán incapaces de engendrar descendencia con el Rey Brujo, algo que podría causar numerosos problemas de sucesión.

◀EUNUCOS

Los serrallos, y el Harén Real no es una excepción, están siempre supervisados por un grupo de eunucos, hombres emasculados. Aunque la sabiduría popular dicta que la razón de que a los eunucos se les extirpe la sexualidad es el asegurarse de que no tendrán encuentros con las concubinas, en realidad esto no es estrictamente cierto.

La verdadera causa de la castración (*marruru* en Akkadio) es la creencia de que, para que un hombre pueda confiar plenamente en su siervo, éste deberá tener a su señor como la persona más importante en su vida, el centro de su existencia.

Es natural que se ame a los hijos, las esposas y otros familiares por encima de todo lo demás, por lo que eliminando la posibilidad de que se formen estos vínculos el Ensi se asegura de que su persona será siempre el eje alrededor del cual gire la existencia de sus eunucos. Por esto, los eunucos no son sólo hombres que han sido castrados, sino que también suelen ser personas acogidas en el palacio desde niños, sin lazos familiares y entregados por sus padres, cuyo linaje obtiene a cambio el honor que implica ofrecer un hijo a la corte real. Es habitual que los eunucos ni siquiera sepan cuáles son sus padres biológicos. Por otra parte, como cualquier caballerizo podría confirmar, un animal castrado es más sumiso, pero no por ello menos fuerte.

Además, los eunucos son percibidos como inferiores por el resto de hombres, por lo que necesitan la protección que el Rey Brujo y su posición les proporcionan para no sufrir un trato indigno o vejatorio. “Mediohombres” es tan sólo el menos ofensivo de los apodos que reciben. Esta protección se extiende incluso a los Mushkenu (pues los eunucos pueden ser tanto Awilu como Mushkenu, en función de su cargo), que llevan una existencia que otros esclavos envidiarían, con lujos y comodidades que, a pesar de ser incomparables a los de un Awilu, son muy superiores a los que cualquier otro siervo podría aspirar.

Con todo esto, los eunucos no sólo se encargan de administrar los harenes, sino que también ocupan posiciones de responsabilidad como administradores, supervisores o incluso generales. De hecho, numerosos Ensi prefieren tener en sus cortes a eunucos en aquellos cargos de mayor poder e importancia. Es más, el puesto de turtam, y por tanto el de general de uno de los dos ejércitos de Sargón, ha sido ocupado por eunucos en numerosas ocasiones a lo largo de la historia de Akkad.

En lo que respecta al Harén Real, dos clases de eunucos sirven en él: los Awilu, responsables de su gobierno y de mantener el lugar seguro y aislado; y los Mushkenu, encargados de las tareas necesarias para el día a día. Sobre todos ellos ejerce su dominio el Eunuco Jefe, cuyo título es Rab Sha Reshi en lengua Akkadia.

LA AMBICIÓN DE EKURZAKIR

Uno de los eunucos del Harén Real de Enshakushanna es un Avilu llamado Ekurzakir (uno de los PJs) que, como la mayoría de sus compañeros, no conoce a sus familiares y sirve a su Ensi lealmente.

Caracterizado por una ambición fuera de lo normal incluso para un eunuco, Ekurzakir ha intentado durante años, y por todos los medios a su alcance, ascender en la jerarquía del serrallo y ocupar puestos de importancia cada vez mayor. Su sueño es convertirse en un importante jugador en la política de Uruk, y ve el Harén Real sólo como un escalón que le permitirá llegar a cotas mucho mayores de grandeza. Quizá incluso al codiciado puesto de Consejero Real.

Dado que conoce la alta estima que tiene Enshakushanna por aquellos administradores que demuestran competencia e iniciativa, Ekurzakir ha enfocado sus esfuerzos en sorprender al Ensi a base de mejorar el funcionamiento del Harén Real; a poder ser mediante acciones que sean todo lo llamativas posible.

Una de sus favoritas es la búsqueda de nuevas concubinas, cuanto más bellas mejor, para así apelar a los más bajos instintos del Rey Brujo. De esta manera, piensa Ekurzakir, Enshakushanna será consciente de los improbables esfuerzos de su fiel eunuco, que le proporciona odaliscas capaces de satisfacer los más ocultos placeres.

Con este fin, Ekurzakir ha tejido una espesa red de contactos que cubre las tierras del Imperio de Akkad, e incluso algunas de las zonas limítrofes. Estos conocidos proporcionan información de primera mano al eunuco, que recompensa generosamente a aquellos que le encuentran mujeres dignas del harén de su Ensi.

Últimamente, y debido a sus recientes éxitos, Ekurzakir se ha vuelto más atrevido. Hace poco recibió una misiva de Ashraf, un comerciante Uridimmu, informándole de que tenía entre sus manos una preciosa joven Mushkenu de ebúrnea

piel de la que estaba dispuesto a desprenderse. El eunuco, dándose cuenta de la oportunidad que tenía ante sí, tomó sin preguntar a sus superiores una parte del tesoro real y unos cuantos esclavos de confianza, decidido a hacerse con la muchacha.

Ha decidido partir hacia el oeste, atravesando la agreste planicie de Izdrel, y rumbo al desierto, para encontrarse con Ashraf en el poblado de tiendas Uridimmu de Dir al Qasy. Su objetivo es comprobar si la chica es tan bella como el comerciante afirma y, de ser así, hacerse con ella por un precio lo más bajo posible.

Si todo marcha bien Enshakushanna quedará más que complacido.

LUCHAS DE PODER

Como es lógico, los eunucos y las odaliscas no son los únicos integrantes del Harén Real, sino que muchas otras esclavas, siempre de sexo femenino, se encargan de ciertas tareas que los varones no deben realizar (a pesar de estar castrados) y de las que las concubinas están exentas.

Este cuerpo de esclavas se nutre de mujeres elegidas por los eunucos, pero también de aquellas antiguas concubinas que, ya sea por su edad o por haber caído en desgracia ante los ojos de Enshakushanna, ya no forman parte de las 360.

Tal y como cabía esperar en un entorno como éste, las rivalidades, odios y envidias se hallan a flor de piel. De hecho, es más probable que un eunuco tenga que defender a una mujer del ataque de una de sus compañeras que de un asaltante externo.

Tras los gruesos muros que separan el Harén Real del resto de Uruk, las traiciones, calumnias, argucias y conspiraciones están a la orden del día: desde la inocente competición entre dos mujeres por ser la amante más apasionada hasta los intentos de violencia (o cosas peores) de una concubina que ha sido sustituida por una joven novata. Los cuchillos vuelan en el interior del serrallo. Y a veces no sólo figuradamente.

LA ENVIDIA DE USHKANNI

Un ejemplo de este tipo de situaciones es la protagonizada por Ushkanni (otra de los PJs de este módulo). Ushkanni era hasta hace un año una de las 360 concubinas del Rey Brujo, concretamente la del 22º día del 4º mes del año. Ushkanni llevaba una vida feliz, ya que era de las pocas concubinas que amaban sinceramente a su señor, y esperaba con ansia cada año el día en que podría compartir lecho con el Ensi. Se enorgullecía de deleitarle no sólo con su cuerpo, sino también con sus palabras, pues era una cuentacuentos excelente, que escribía sus propias historias.

Durante 20 años, Ushkanni disfrutó de esta forma de vida; el periodo máximo que puede servir una concubina como tal, reservado sólo a aquellas pocas que disfrutaban del sincero afecto del gobernante, que rara vez suele mantener a la misma mujer durante tanto tiempo. O, dicho de otra forma, sirvió a su amo durante 20 noches. La última noche que pasaron juntos fue a la vez la noche más dichosa y la más amarga de la vida de Ushkanni.

En deferencia a ella, el Ensi reservó a Ushkanni uno de los puestos de mayor honor dentro de su Harén Real, que le aseguraría una existencia de lujos y relativa libertad para ser una esclava: la responsable de la salud y el buen estado físico de las concubinas. Ushkanni, sin embargo, no estaba contenta con este cargo. Esperaba, ingenuamente, que el Ensi hiciera una excepción con ella, y le permitiera seguir compartiendo una noche al año con él. Con todo, decidió, a pesar del odio y la envidia que la reconcomían por dentro, servir como mejor pudiera a su señor.

O así fue hasta que se le encargó una nueva misión: comprobar que la siguiente concubina en unirse al harén era virgen y estaba en perfectas condiciones físicas. Por ello ha recibido orden de viajar junto con Ekurzakir, un poderoso eunuco, y examinar a la candidata antes de comprarla. Es un trabajo que había hecho ya numerosas veces con éxito y sin dificultades, pero esta vez es distinto.

La razón de su cambio de parecer es que esta nueva odalisca, al parecer de una belleza legendaria, va a ocupar su antiguo puesto: el de la concubina del 22º día del 4º mes. Ushkanni no puede permitirlo. Su objetivo es encontrar la manera de que la muchacha no se una al Harén Real. Estará dispuesta a, si fuera necesario, acabar incluso con la vida de la joven. Pero, eso sí sin dejar ninguna prueba o testigo que puedan incriminarla. Aunque siempre hay formas menos violentas de asegurarse de que una mujer no pueda servir en un harén.

Mientras viva, Ushkanni no va a permitir que otra mujer más bella ocupe el puesto que le corresponde por derecho. Enshakushanna debe recordarla sólo a ella cuando piense en esa noche del año. Podrá poseer a otras mujeres durante esa fecha, pero ninguna capaz de eclipsar su hermosura.

ZOBARU, KUSHAR, Y SUS DEBILIDADES

Ekurzakir, el eunuco, sabe bien que Ushkanni, la responsable de la salud de las mujeres del harén, es imprescindible para asegurar que la joven de piel blanca está sana y es virgen. Pero también es consciente de que hace falta mucho más para concluir con éxito una expedición a través del desierto. Como, por ejemplo, fuerza física. Más allá de los muros de Uruk acechan incontables peligros, desde bandidos hasta animales salvajes, y una protección adecuada resulta indispensable.

Por tanto, Ekurzakir ha decidido cobrarse un par de favores, convenciendo a Zobaru y Kushar (también PJs), dos valientes soldados de la Guardia Real, para que le acompañen en su empresa.

Zobaru y Kushar son dos Mushkenu curtidos en batalla, soldados veteranos que han mirado numerosas veces a la muerte a los ojos y han sobrevivido para contarlo; en muchas ocasiones gracias a la ayuda del otro. Aunque sirven en unidades distintas (pues Zobaru es arquero, mientras que Kushar combate con una larga lanza), son compañeros inseparables, tanto en combate como en las juergas que inevitablemente suceden a las victorias.

Es precisamente en estas fiestas donde se ha forjado su amistad, ya que a pesar de que ambos son soldados fieles a su Ensi (Enshakushanna se cuida bien de recompensar a sus mejores guerreros, sean de la raza que sean), cada uno tiene un defecto de carácter que tiende a meterles en serios problemas: Zobaru se deshace por las caricias de las mujeres hermosas, entre las que disfruta de gran popularidad, mientras que Kushar pierde la cabeza en cuanto está al alcance de un odre de vino o cerveza.

Zobaru y Kushar tienen un pacto no escrito, mediante el cual uno hará lo posible por detener al otro antes de que se deje llevar por su vicio y haga algo de lo que pueda arrepentirse. Sin embargo,

su plan no es infalible, ya que en ocasiones ambos han acabado en problemas por causa de sus defectos de carácter. Especialmente notoria fue una noche en la que, tras repeler a unos bandidos, Zobaru acabó yaciendo con la esposa de un noble Awilu mientras Kushar roncaba sonoramente tras terminar con las reservas de las bodegas de dicho señor.

Sólo la oportuna intervención de Ekurzakir pudo salvarles de un terrible castigo, quizá incluso de la muerte. Ése es el favor que el eunuco ha pedido a los soldados que devuelvan y, aunque no les gusta mucho la idea de pasar unos días en el desierto, es su deber ayudar a su benefactor.

LA PLANICIE ROCOSA DE IZDREL

Lo cierto es que los dos valientes soldados hacen bien en recelar del encargo, dado que llegar al poblado de Dir al Qasy implica atravesar la planicie rocosa de Izdrel, una de las zonas más peligrosas del Eria, el Gran Desierto occidental. Es una zona extremadamente árida, sin pozos conocidos y con numerosas formaciones rocosas, normalmente poco habituales tan al sur, entre las que se mueven bandidos, saqueadores o cosas peores.

Uno de los rumores que corren sobre el lugar es que en él habitan numerosas lamias, demonios que adoptan la forma de apetecibles mujeres para atraer con su belleza a los hombres y devorarlos mientras aún están vivos.

Los habitantes de las ciudades piensan que todo el desierto es exactamente igual: duna tras duna de aburrida arena dorada, pero la planicie rocosa Izdrel es un buen ejemplo de que esta imagen no podría estar más alejada de la realidad. Aunque árida, esta zona está compuesta sobre todo por fragmentos de roca, y el suelo es más sólido, aunque también más agreste, de lo normal. Estas piedras dificultan el desplazamiento de los camellos y otros animales de carga, poco acostumbrados a un terreno de estas características. A veces las rocas son tan grandes que permiten a grupos enteros esconderse tras ellas, bien sea para refugiarse de una tormenta o tender emboscadas. El color de la tierra es de un llamativo tono rojizo, que recuerda a la sangre e insinúa al viajero que se encuentra en un lugar hostil.

Por si esto fuera poco, los gruesos guijarros y sólidas rocas de Izdrel hacen que una tormenta de arena dentro de su extensión sea algo aún más peligroso de lo normal. Cualquier viajero que se adentre en él debe tener aún más cuidado de lo habitual, pues la ocasional aparición de huesos humanos, sorprendentemente limpios, en la planicie, da fe de lo temible de una tempestad de este tipo.

Con todo, esta planicie es más transitada de lo que se podría imaginar, pues es el acceso que une Uruk con los poblados nómadas de los comerciantes Uridimmu, entre ellos el de Dir al Qasy. Esto no es así por accidente, pues atravesar Izdrel es complejo para un pequeño grupo de viajeros, pero es que para un ejército es directamente imposible. Algo que da mucha tranquilidad a los Uridimmu.

MAHIR, EL GUÍA DE OSCURO PASADO

Para adentrarse en el desierto es imperativa la presencia de un guía. Para cubrir este puesto Ekurzakir ha reclutado a Mahir (el último de los PJs), uno de sus contactos para estas ocasiones. Mahir es un nómada Uridimmu con un pasado tortuoso, que ahora sirve de guía y asesino ocasional para quien pueda pagar sus servicios. Éste es un trabajo que le viene muy bien, ya que le permite visitar el Gran Desierto con cierta frecuencia, manteniendo así a raya la Llamada del Desierto e impidiendo que ésta le domine.

Originalmente Mahir formaba parte de una tribu Uridimmu en la que ocupaba una posición de cierta importancia, al ser el único hijo de uno de los primos del líder de la misma. Observador y paciente, era conocido como uno de los mejores cazadores entre los jóvenes, aunque su carácter reservado no le granjeaba muchos amigos. En este reducido grupo se encontraba su primo segundo Faraad, el primogénito del líder de la tribu. Ambos salían a cazar juntos con frecuencia, y el interés de Mahir por la hermana de Faraad, Nabilah, lejos de enfrentarles, les acercó más.

Pero su amistad finalizó súbitamente cuando, durante una cacería, Mahir y Faraad fueron emboscados por el segundo hijo del líder y hermano de Faraad: Hazim. Antes de que pudieran reaccionar, el traicionero asaltante ya había acabado con la vida de Faraad usando un cuchillo envenenado, pero Mahir consiguió huir indemne.

Cuando llegó de vuelta a la tribu, Mahir estaba dispuesto a acusar a Hazim de su abyecto crimen, pero se encontró con que éste había regresado antes y era Hazim quien le estaba acusando a él del asesinato de Faraad. Hazim afirmaba que, por un azar del destino, pudo ver cómo Mahir se aprovechaba de la confianza que tenía con el heredero para clavarle un puñal envenenado y acabar con su vida.

Mahir, indignado, aceptó someterse a la Prueba de Fuego, ya que en ese momento había un Mubesha,

uno de los jueces Uridimmu, en el poblado. La prueba era sencilla: se aplicaría un metal al rojo vivo sobre las palmas de las manos de Mahir. Si aparecían quemaduras en su piel, sería declarado culpable; si no sucedía así, demostraría su inocencia. Mahir se sometió a la ordalía confiado, pues sabía la verdad sobre lo que había sucedido, pero mediante alguna oscura brujería Hazim debió de manipular a los espíritus, pues comprobó con horror cómo sus manos quedaban cubiertas de dolorosas ampollas.

Ante tal resultado no le quedó a Mahir más remedio que abandonar su tribu, exiliado. Nunca más vería a Nabilah, mientras que Hazim heredaría la posición de futuro líder. Desde entonces, Mahir ha llevado siempre un trozo de tela con el que cubre las heridas de sus manos, símbolo de su fracaso.

Pero pronto Mahir volverá a encontrarse con su odiado enemigo...

DIR AL QASY

Dir al Qasy, el destino de Ekurzakir, es un poblado Badawi típico, formado por un círculo de tiendas (*beit* en lengua Uridimmu) rodeando un espacio central en la que se encuentra la tienda en la que vive la familia directa del líder, que en este caso es el comerciante Ashraf, el mismo que ha tratado con Ekurzakir. Es en esta tienda donde se almacenan las provisiones de todo el poblado. En Dir al Qasy viven unos cien Uridimmu, de los cuales aproximadamente una treintena están en disposición de combatir (usa el perfil de *Asaltante Uridimmu* del capítulo *Los Males del Hombre*).

La disposición exacta del poblado puede verse en el mapa que se encuentra en la página siguiente. Conviene destacar varios detalles del mismo. En primer lugar, puede observarse que la tienda de Ashraf (1) cuenta con dos entradas, una para los hombres (a) y otra para las mujeres (b) de su familia. Ashraf recibirá a los invitados siempre a través de la entrada para los hombres. En la zona femenina se encuentran, aisladas como suele ser costumbre entre los Uridimmu, las esposas e hijas

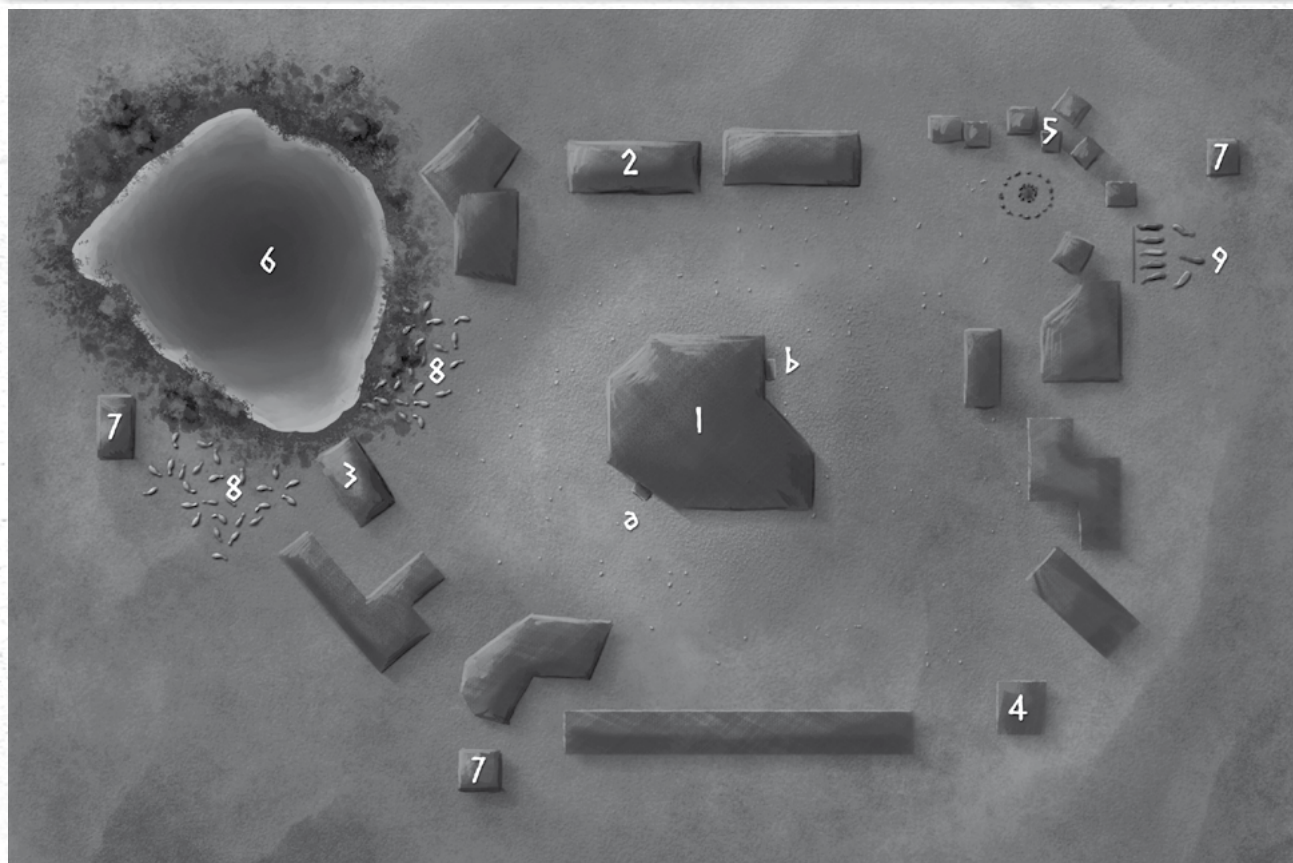
de la familia. Es aquí también donde los Uridimmu mantienen oculta a la Belleza, que Ekurzakir ha venido a comprar.

Los Badawi de Dir al Qasy han preparado, tal y como obligan las leyes del desierto, dos tiendas para los invitados al poblado, una para los de sexo masculino (2), y otra para las mujeres (3). En la primera se alojarán todos los PJs, salvo Ushkanni, mientras que la segunda la compartirán Ushkanni y Beltu-Simmu, una PNJ de la que se hablará más adelante.

El perímetro del poblado está protegido por tres puestos de vigilancia (7), en los que habrá en todo momento al menos un Uridimmu montando guardia. En torno al oasis (6) se encuentran los camellos y el ganado de la tribu (8). Por último, ten en cuenta que hasta que no lleguen los Cimmerios de Shavleg (ver más adelante) no habrá nada en el emplazamiento en el que montarán sus tiendas (5). La razón de que los caballos de los Cimmerios (9) estén tan lejos del oasis es que estas bestias se ponen nerviosas ante el olor de los camellos, de los que desconfían.

DIR AL QASI

- | | | |
|--|--|--|
| 1 Tienda de Ashraf.
a Entrada a la zona masculina.
b Entrada a la zona femenina. | 4 Tienda de Hazim, apartada del resto. | 7 Puestos de vigilancia. Pequeñas tiendas con buena visibilidad al exterior. |
| 2 Tienda de los PJs (salvo Ushkanni). | 5 Campamento Cimmerio. Este espacio está vacío hasta que llegan Shavleg y los Cimmerios. | 8 Zona de reposo para los camellos. |
| 3 Tienda de Beltu-Simmu y Ushkanni. | 6 Oasis. | 9 Caballos Cimmerios, separados de los camellos. |



EL CIMMERIO ENAMORADO

Para desgracia de Ekurzakir y dicha de Ashraf, el eunuco no es el único interesado en la Belleza que los Uridimmu encontraron en el desierto. Un saqueador Cimmerio, Shavleg, se ha encaprichado de la muchacha y está dispuesto a hacer cualquier cosa para hacerse con ella. Shavleg es el líder de un pequeño grupo de bandidos, compuesto por una docena de hombres (usa el perfil de *Invasor Cimmerio* del capítulo *Los Males del Hombre*), además de él mismo, que se ganan la vida saqueando pequeñas poblaciones o caravanas poco protegidas.

Shavleg afirma que se cruzó con la Belleza cerca de su tierra natal, en las estribaciones montañosas que se encuentran al sur de Cimmeria, donde salvó a la chica de ser devorada por unos osos. Si creemos la historia del saqueador, durante el caos del combate la Belleza, de la cual Shavleg se había quedado prendado, escapó hacia el sur. Los Cimmerios tardaron unos cuantos días en encontrar su rastro, y al seguirlo acabaron atravesando todo el borde del Eria hasta llegar al territorio cercano a Dir al Qasy, donde un mensajero Uridimmu les interpeló por sus motivos y les explicó que la mujer que buscaban era ahora propiedad de Ashraf, que con gusto se la vendería.

El primer pensamiento de Shavleg, como es normal en un hombre que se gana la vida saqueando, fue arrasar con el poblado y llevarse a la mujer, pero sus compañeros le convencieron de seguir una vía más pacífica en cuanto fueron conscientes de que los hombres armados del poblado les superaban en número 3 a 1. Una vez tomada la determinación de comerciar con los resultados de sus saqueos a cambio de la muchacha, los Cimmerios pusieron rumbo a Dir al Qasy, acompañados por un guía Uridimmu.

Ashraf, sabiendo que Ekurzakir estaría en camino, decidió, gracias a su aguda mente de comerciante, aprovecharse de la situación. El Uridimmu ha preparado una subasta, en la que participarán tanto Shavleg como Ekurzakir, pero de la cual ninguno es consciente aún. Ashraf espera así aumentar considerablemente el precio a obtener por la Belleza.

LA AMBICIÓN DE HAZIM

Aunque superficialmente Dir al Qasy puede parecer un lugar tranquilo y pacífico, la realidad es muy distinta. Tras las paredes de tela de las tiendas se está gestando una guerra civil, pues la mano derecha de Ashraf, un ambicioso Uridimmu llamado Hazim, planea hacerse con el dominio del poblado. Con este fin ha ido comprando poco a poco a ciertas familias dentro de la tribu, a las que ha hecho succulentas promesas de riqueza y estatus. Ahora mismo, una tercera parte de los hombres armados de Dir al Qasy son leales a Hazim, y éste planea encontrar a corto plazo la forma de dar un golpe de estado, ya sea matando a Ashraf, o deponiéndole de cualquier otra manera.

Ni que decir tiene que este Hazim es el mismo individuo responsable de las desgracias de Mahir, y que ambos se reconocerán inmediatamente al verse.

A cualquiera que sepa un poco sobre los Badawi le llamará la atención la relativa importancia que tiene Hazim dentro de la tribu. Esto es especialmente sorprendente si se considera que Hazim no era originalmente parte del poblado de Dir al Qasy, algo que se evidencia por el color del pelaje y la forma de las orejas de este Uridimmu, distintos a cualquier otro miembro de la tribu.

La razón de que Hazim se encuentre en una posición tan poderosa es que su existencia es fundamental para la bonanza que actualmente está experimentando la tribu. Antes de su llegada a Dir al Qasy la tribu no disponía de muchos medios, pues la única fuente de su riqueza, más allá de algún esporádico acto de bandidaje, era su exiguo ganado, cuya leche y pelo los Uridimmu cambiaban a los pocos comerciantes que aparecían por la zona. Pero aquella época de escasez terminó cuando Hazim trajo consigo un lucrativo negocio, del que se obtienen pingües beneficios para la tribu con muy poco esfuerzo: el del los venenos.

Una vez cada luna, Hazim parte hacia la planicie de Izdrel, y vuelve cargado con valiosos viales de una peligrosa sustancia que alcanza un alto precio

entre los nobles de Akkad; un veneno conocido como la Sombra Púrpura. Nadie en el poblado, ni siquiera sus más allegados seguidores, sabe a donde se dirige exactamente, y Hazim basa en este secreto su poder.

Pero obtener el veneno es sólo una parte del negocio. La otra es hacérselo llegar al cliente adecuado. De tal tarea se encarga una Awilu de Assur llamada Beltu-Simmu, que visita con frecuencia Dir al Qasy en busca del veneno (y el antídoto) que sólo Hazim puede ofrecer. A cambio de este peligroso líquido la mujer trae ricas joyas, armas y telas que los Uridimmu de la tribu pueden canjear con facilidad por cualquier producto que puedan necesitar.

Hazim habita en una tienda ligeramente apartada del resto de la tribu, en la que vive sólo, algo inusual en un Badawi. En esta tienda guarda una serie de posesiones de dudosa procedencia, entre las que se incluyen una daga para sacrificios de manufactura Middu, un par de tablillas con el conjuro Tormenta de la Mentira, y varios viales con Sombra Púrpura. Todos estos objetos están preparados con una trampa, de tal forma que, si alguien los manipula sin haber apartado en primer lugar un resorte mecánico que se encuentra debajo de ellos (Percepción 17 para detectar, Destreza 19 para desactivar), acabará manchado de un polvo amarillento bastante difícil de lavar, que marcará al transgresor como culpable. Es importante recalcar que Hazim nunca deja el antídoto para la Sombra Púrpura en la tienda, sino que siempre lo lleva encima, junto a un mapa de cómo llegar al Templo Negro escrito en una pequeña tablilla.

EL TEMPLO ESCONDIDO

La fuente de la Sombra Púrpura, que tan próspero ha hecho a Hazim, se encuentra de hecho en este templo cuyo mapa lleva encima. Dicho edificio se halla escondido en la planicie de Izdrel, y es conocido como el hogar de una congregación de monjes de piel oscura.

El Templo Negro, pues es el nombre que recibe, se encuentra en un minúsculo valle, que en realidad no es más que una hendedura en la

tierra. Está excavado en un enorme bloque de piedra parcialmente hundida en dicha fractura, y de sus cuatro paredes sólo una da al exterior, la orientada al sur. Su situación lo hace muy difícil de encontrar, ya que de lejos parece simplemente una de tantas formaciones rocosas, y sólo alguien que ya lo haya visitado anteriormente o posea un mapa sería capaz de llegar hasta él.

Al estar excavado en piedra y hundido parcialmente bajo tierra, el templo queda protegido de las terribles tormentas de arena que azotan la planicie, y es por tanto un refugio ideal frente a ellas. De hecho, se oyen historias sobre cómo los monjes que habitan en este templo acogen a los viajeros que lo necesitan.

Estos rumores tienen parte de verdad, pues es cierto que en el interior del templo habitaba una orden de monjes de tez bronceada, pero de ella sólo queda un miembro: un medio-demonio llamado Ujak que hace tiempo arrasó con el resto de la orden. Sus intenciones no son tan benignas como las que las historias describen, ya que los viajeros que acaban entre los muros del templo no vuelven a ver nunca más la luz de Shamash. Su destino es convertirse en el abono a partir del cual Ujak cultiva un horripilante jardín, del que extrae tanto la Sombra Púrpura como su antídoto.

Y es para conseguir esta materia prima por lo que es necesaria la colaboración entre Hazim y Ujak. El primero, mediante el conjuro Tormenta de la Mentira (que crea una falsa tormenta de arena), fuerza a los viajeros que acaban de abandonar Dir al Qasy a refugiarse en el interior del Templo Negro, donde el segundo los acoge con amabilidad y espera a que caiga la noche para emboscarlos en su sueño y convertirlos en el alimento de sus enfermizas plantas.

El Templo Negro está dividido en varias dependencias, como puedes ver en el mapa de la siguiente página. Los visitantes al mismo entran por una enorme puerta de madera, que da paso a la entrada (1), a cuya derecha se encuentran unos establos (2) en los que se pueden dejar a las monturas. Tras una puerta un poco más pequeña

se encuentra el salón (3), donde los monjes solían celebrar sus comidas y que ahora está dedicado a agasajar a los “invitados” de Ujak. Al fondo del mismo se encuentra un ídolo a un desagradable Utukku, oculto tras unas telas para evitar que un visitante curioso descubra las verdaderas lealtades de Ujak. El resto del templo consiste en una serie de celdas (4) en las que antiguamente los monjes descansaban, una cocina (5) y despensa (6) donde

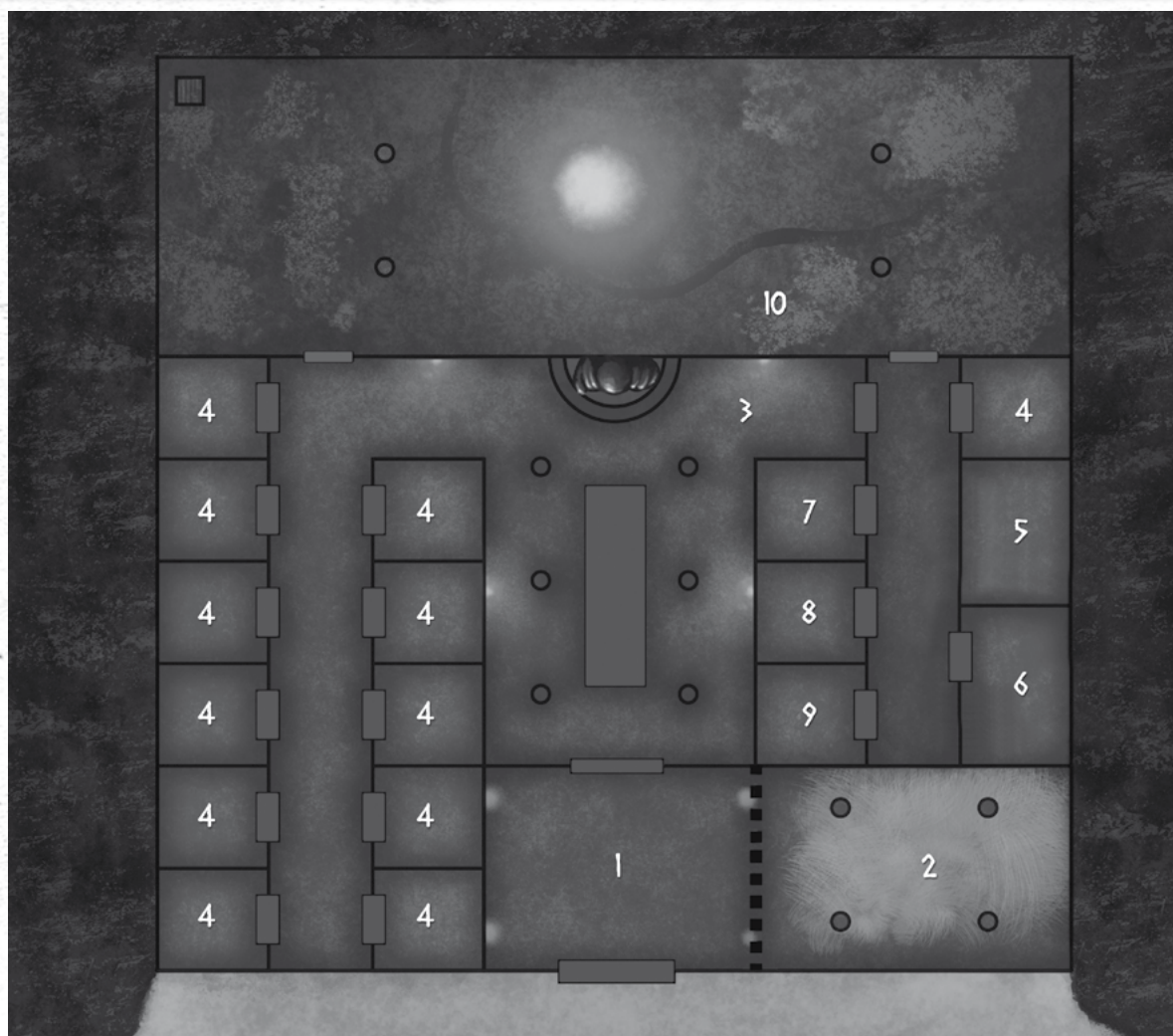
Ujak prepara la Sombra Púrpura, unos almacenes (7 y 8) abandonados, una sucia letrina (9), y el horripilante jardín (10) del que se obtienen los ingredientes para preparar el veneno. En la esquina noroeste del jardín, oculta tras unos arbustos, se encuentra una trampa que conduce a un subterráneo en el que se encuentran los últimos monjes de la orden y el resto de víctimas de Ujak, todas ellas aún vivas, aunque en un estado tal que desearían no estarlo.

EL TEMPLO NEGRO

- 1 Entrada: braseros para iluminar y agua para asearse.
- 2 Establos: enganches para los animales en las columnas.
- 3 Salón: sólida mesa de piedra. Ídolo tapado con una lona.
- 4 Celdas: para pasar la noche. Velas, estera y bacinilla.

- 5 Cocina reconvertida en laboratorio.
- 6 Despensa: trozos de plantas y barriles de ícor púrpura.
- 7 Almacén: togas y sombreros polvorientos.
- 8 Almacén: tablillas con oraciones cubiertas de polvo.

- 9 Letrina.
- 10 Jardín: plantas de extraña apariencia compuestas de partes humanas. Techado, iluminado por una luz rosácea suspendida en el aire en el centro. Trampilla a un subterráneo en una esquina.





UJAK Y ULDARRU

La historia del Templo Negro, que hoy en día no es más que una ilusión bajo el control de Ujak, es trágica. Hace muchos años vivía en él un grupo de monjes, ataviados con túnicas rojas como la arena de la planicie de Izdrel, que llevaban vidas ascéticas y brindaban hospitalidad a quien la solicitaba. Su líder, el abad Uldarru, era un hombre santo y piadoso. Sin embargo, una fatídica noche, Uldarru se rindió a las tentaciones de las lamias del desierto, demonios con la forma de atractivas mujeres, dejándose seducir por una de ellas. De su unión impía nació un niño, llamado Ujak, al que Uldarru, movido por la compasión, no pudo sino acoger en el templo.

Al principio parecía que el alma de Ujak, a pesar de ser mitad Utukku, podría salvarse. Pero el buen comportamiento de Ujak no era en realidad más que un engaño, y aprovechó la confianza que los monjes le

brindaron para, con ayuda de un demonio de lejanas esferas, enterrarlos vivos bajo el propio templo. Fueron sepultados en una cámara sobre la cual Ujak, con la ayuda del Utukku representado en el ídolo, construyó el jardín más extraño y repugnante que cabría imaginar; un huerto que a cambio de la carne y la sangre de hombres producía un potente extracto púrpura a partir del cual se podían confeccionar peligrosos venenos. Los seres vivos entregados a la siniestra floresta acababan convirtiéndose en parte de ésta, alcanzando así una horrible forma de inmortalidad, con sus corazones latiendo por toda la eternidad en una agonía inmóvil.

Tras plantar este jardín el Utukku abandonó Kishar, dejando a Ujak al cargo de gestionar su terrible creación. Tarea que, aunque el último tomó muy en serio, era de gran dificultad, pues pocos viajeros se aventuran en la planicie de Izdrel. En esta responsabilidad le asiste el ladino Hazim, al que

recompensa con viales del veneno producido a partir de la savia de las plantas, algo que para Ujak no tiene ningún valor. El único deseo del monje es mantener y cuidar de la floresta, por lo que no le importaría tratar con otros comerciantes, mientras le proporcionen cuerpos para su jardín. Tanto se preocupa Ujak por la vegetación que ha descuidado el mantenimiento del templo y ahora es poco más que unas ruinas. Por ello, Ujak ha recurrido a sus poderes como demonio de las sombras para crear una ilusión que representa el templo en su antiguo esplendor.

Esta ilusión no es meramente óptica, sino que incluye los cinco sentidos, por lo que alguien que toque los muros del templo o se alimente de la comida servida por el monje negro sentirá la solidez de la piedra bajo sus manos y el sabor de

los manjares en su boca, a pesar de que en realidad esté apoyando sus manos en el aire e ingiriendo arena del desierto. Lo único real de todo el Templo Negro son la horrible floresta, los muros que la rodean, las catacumbas y el ídolo que representa al Utukku que trajo las primeras semillas del jardín. Por tanto, Ujak puede controlar la estructura física del templo a voluntad.

Pero hay algo que Ujak desconoce, y que podría resultar su perdición. En lo más profundo de las catacumbas en las que encierra a sus víctimas, sobre el cuerpo todavía vivo de su padre, Uldarru, se encuentra un amuleto llamado La Piedra de Toque. Este objeto puede destruir con su mero contacto las ilusiones creadas por Ujak, tanto sus sombras como la imagen del templo.

EL JARDÍN DE UJAK

El jardín, separado por el techo metálico de las esferas del cielo, está iluminado únicamente por un extraño globo ardiente, de naturaleza y origen desconocidos, que cuelga en su centro en medio del aire. Dwerulas, el Utukku que se lo regaló, le dijo a Ujak que había salido de los infiernos de un mundo lejano, que levita debido al poder infernal, y que se alimenta de las incesantes llamas de aquel clima en que los frutos adquieren un tamaño fuera de lo normal y un sabor encantado. Despide una luz sanguínea en la que el jardín tiembla y se agita, como visto a través de una luminosa neblina de sangre. Incluso en las lúgubres noches de invierno, el globo despide un fuerte calor y nunca se aparta de su extraña suspensión, a pesar no tener ningún soporte visible; bajo él, el jardín florece malignamente, lozano y exuberante como cualquier parterre del círculo profundo.

Indudablemente, ningún sol terrestre podría haber producido los frutos de aquel jardín, y Dwerulas afirmó que sus semillas tenían el mismo origen que el globo. Hay troncos pálidos y bifurcados que se lanzan hacia arriba como queriendo desgajarse del suelo, desplegando hojas inmensas como las oscuras y nervudas alas de los dragones. Hay flores del color del amaranto, tan anchas como bandejas y sostenidas por tallos del grueso de un brazo que tiemblan continuamente. Y hay muchas otras plantas diversas, extrañas como los siete niveles del Irkalla y sin otra característica común que los antinaturales injertos que habían surgido aquí y allá. Aquellos injertos son diversos miembros y partes de seres humanos, y sobre ellos gotea una savia parecida al ícor de los demonios. Sobre los troncos de palmeras, bajo el follaje plumoso, cuelgan en racimos cabezas de hombres de pobladas barbas, como enormes dátiles oscuros. Una desnuda enredadera sin hojas tiene por flores orejas adornadas con brillantes pendientes. Cactus deformes tienen como fruta pechos de mujeres, o sus cabellos como hojas. Extremidades o torsos completos han sido unidos con monstruosos árboles. Algunas de las gigantescas hojas, del tamaño de una bandeja, portan corazones palpitantes. Ciertas flores más pequeñas tienen en el centro ojos que todavía se abren y cierran entre las pestañas. Otros injertos son demasiado obscenos o repelentes para ser relatados.

Y todo aquello se alimenta de carne y sangre, la de aquellos enterrados bajo el jardín, enredados en sus raíces, mantenidos eternamente con vida para alimentar a la infernal vegetación.

RUMORES

A continuación tienes una tabla con los rumores relevantes para el módulo. Antes de comenzar, tira en ella una vez por cada PJ y entrégale al jugador correspondiente el rumor que se ha obtenido como resultado. Si obtienes el mismo rumor dos veces, vuelve a tirar o coge el inmediatamente anterior o posterior si no ha salido aún. Es más divertido cuando cada personaje sabe (o cree saber) algo

distinto. Verás que en la tabla hay dos columnas, una con un resultado para tirar 3 dados, y otra para 1. La de un único dado es para Mahir, pues al ser Uridimmu algunos rumores no tienen sentido para él. La de tres dados es para el resto de personajes. Es recomendable que Mahir tire en primer lugar, ya que así es menos probable que tengas que repetir alguna tirada. Si no juegas con los personajes pregenerados haz que los PJs Uridimmu tiren usando un dado, como en el caso de Mahir.

Tabla I: Rumores de Belleza Ébúrne

RUMORES		
3-4	1	Los Cimmerios no tienen honor y jamás respetarán una promesa.
5-6		Los Uridimmu entrenan mujeres Mushkenu para que se infiltren en la sociedad Akkadia y asesinen a sus líderes.
7-8	2	Una mujer de piel blanca como la nieve aparecerá en el desierto hablando lenguas extrañas. Es la reencarnación de una diosa y quien la mancille sufrirá su ira.
9		En la planicie de Izdrel habitan Demonios de Sombras. La forma de vencerlos es evitar las Sombras y atacar al propio Demonio.
10	3	Una orden de monjes de piel oscura habita en un templo de piedra en medio de Izdrel. Son famosos por su hospitalidad y acogerán a cualquier viajero cansado.
11	4	Las lamias tienen forma de Mushkenu, la piel blanca y los ojos azules. Son demonios que se valen de su belleza para atraer a los hombres y devorarlos.
12		En la planicie de Izdrel habitan Demonios de Sombras. La forma de vencerlos es evitar al Demonio y atacar las Sombras que produce.
13-14	5	Las tormentas de arena de la planicie de Izdrel son terribles, y han acabado con la vida de más de un viajero descuidado.
15-16		Las luchas de poder dentro de las tribus Uridimmu son frecuentes, y siempre hay alguien intentando ocupar el puesto del líder.
17-18	6	Un Cimmerio que rompa una promesa o falte a su honor deberá quitarse la vida.

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.

ASHRAF

Los que conocen a Ashraf afirman que es un Assur disfrazado de Uridimmu, y lo cierto es que sería difícil encontrar una definición mejor. Si Ashraf alguna vez tuvo una madre, la vendió, y probablemente sacando un considerable beneficio de la transacción.



Ashraf

(Mercader sin escrúpulos, Uridimmu)

AGUANTE

11

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	2	5	4	4	6
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
2	2	2	0	15	2

Objetivo: Obtener el máximo beneficio posible.

Carácter: Codicioso, Extrovertido, Traicionero.

Lema: Cada uno debe cuidar de sí mismo.

Profesión: Mercader (3), Mentiroso (2), Nómada (1).

Característica distintiva:

Habla muy deprisa y gesticula constantemente.

Aunque pequeño para ser un Uridimmu, Ashraf se hace notar. La velocidad a la que habla, su habilidad para tomar las riendas de la conversación y su tendencia a gesticular de manera exagerada hacen que llame la atención allá a donde va.

En lo que respecta a los negocios, Ashraf es implacable, y demuestra una voluntad de acero y una total falta de escrúpulos. No le preocupará en absoluto timar o incluso traicionar a un cliente si sabe que puede salirse con la suya sin sufrir represalias (aunque se cohibirá si éstas parecen seguras). Tampoco le importará sacrificar a un miembro de su tribu o incluso un familiar directo en aras del beneficio. Aunque Ashraf no tiene la menor intención de ofrecer a Ekurzakir un trato justo, esto no quiere decir que vaya a intentar engañarle durante la subasta. Ashraf sabe muy bien que el intercambio beneficioso para ambas partes de hoy es otra oportunidad en el futuro, por lo que intentará tirar de la cuerda todo lo que pueda, pero sin romperla.

LA BELLEZA

Una piel blanca como la nieve, de una suavidad extrema y sin ninguna imperfección; unos ojos de un azul intenso, de los que parece surgir una luz especial, y que brillan como el hielo puro de las más altas cumbres; una larga melena que fluye como el



viento y que se siente en la piel como la más cara de las sedas; un rostro amable y femenino que enmarca unos generosos labios; un cuerpo que invita tanto a la pasión como al descanso. Cualquier hombre (tanto Awilu como Mushkenu) que vea a esta mujer pensará que no es sino la belleza personificada. Y estará en lo cierto, porque la muchacha no ha nacido de la unión entre un hombre y una mujer, sino que es la encarnación de la hermosura femenina.

Aunque fue encontrada en las estribaciones más meridionales de las Montañas Gudabak por Shavleg el Cimmerico, la chica viajó hacia el sur y,

La Belleza

(Candidata a concubina, Mushkenu)

AGUANTE

7

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	1	3	3	7	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
1	1	1	0	18	0

Pacífica: La Belleza no luchará bajo ningún concepto.

Objetivo: Encontrar un lugar seguro.

Carácter: Curiosa, Femenina, Servicial.

Lema: Todos merecen piedad.

Profesión: Cantante (3), Seductora (3).

Característica distintiva: No articula palabra.

de alguna manera inexplicable, consiguió no sólo sobrevivir a las penurias de un viaje por el Gran Desierto, sino también dejar atrás al bárbaro que, perdidamente enamorado, partió tras ella. Cuando Shavleg consiguió encontrarla resultó que había sido capturada por un comerciante Uridimmu, Ashraf, que la ofrecía en venta.

Aunque la Belleza llegó con unos tristes harapos, Ashraf la ha hecho vestir con mejores prendas para realzar su hermosura y hacerla más atractiva a los posibles compradores. Estas ropas, si es que se les puede llamar así, están estratégicamente situadas para cubrir lo menos posible sin llegar a mostrar más de lo estrictamente necesario. El comerciante sabe bien que el secreto no está en enseñar, sino en insinuar. La Belleza parece en un principio muda, ya que se niega a hablar y no entiende el Akkadio o el Cimmerio, las dos lenguas con las que han intentado hablar con ella. Sin embargo, si se le consigue transmitir la idea mediante gestos o ejemplos, se descubrirá que la chica sabe cantar. Y bastante bien además. Eso sí, lo hace en una lengua extraña, que prácticamente nadie en el actual Imperio de Akkad reconocería en su forma hablada: la Lengua Antigua, o el Sumerio. Dónde la ha aprendido o de quién es un misterio.

BELTU-SIMMU

Beltu-Simmu es una Awilu algo entrada en años, proveniente de Assur y miembro de una casa comercial de tamaño mediano. Como hija segunda, contrajo matrimonio durante su juventud con un mercader de perfumes asentado en Eridu, con mejor posición social pero menos intelecto que ella. En poco tiempo Beltu-Simmu se puso al mando de los negocios de su marido, y decidió expandirlos a campos más lucrativos, como los venenos. Con el tiempo su fama ha ido creciendo, y tanto es así que se ha convertido en la persona con la que hablar en Eridu si se busca un perfume embriagador... o una muerte discreta.

Beltu-Simmu no se preocupa en absoluto de las implicaciones morales de comerciar con venenos y sus antídotos. Es una negociante implacable y considera que el cómo se usen sus productos no es su responsabilidad. En lo que a los demás



respecta, se muestra zalamera e interesada, aprovechándose de su edad para ofrecer una imagen de mujer indefensa. Beltu-Simmu siempre viaja sola y, sorprendentemente, nunca le ha ocurrido nada malo. Se rumorea que mantiene a sueldo a un pequeño grupo de nómadas, que le sirven como protectores desde la distancia.

Aunque lo oculta excepcionalmente bien, en el fondo Beltu-Simmu desprecia sobremanera a los Uridimmu, y le desagrade tratar con ellos. Tolerancia su compañía únicamente por los enormes beneficios que su comercio con Hazim le proporciona, pero su mayor afán es descubrir de dónde obtiene el

Beltu-Simmu

(Comerciante de incógnito, Awilu)

AGUANTE

10

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	3	5	4	5	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
3	3	5	0	13	3

Objetivo: Conseguir la fórmula para el veneno.

Carácter: Atenta, Cauta, Tenaz.

Lema: Ningún cliente es mejor que otro.

Profesión: Bruja (1), Comerciante (3), Herborista (2).

Característica distintiva: Mirada inquisitiva.

veneno el Uridimmu y así evitar comisiones yendo directamente a la fuente.

Beltu-Simmu ha desarrollado cierto interés por la brujería, aunque aún no conoce ningún conjuro.

HAZIM

Hazim es un caso muy extraño dentro de Dir al Qasy. Los goud, las tribus Uridimmu, son bastante cerradas, y no es normal admitir a un individuo de otra tribu a menos que sea una esposa, ya que en realidad lo que sucede es que ésta pasa a formar parte de la tribu del marido. Hazim, como cualquier Badawi podría atestiguar, no pertenece al goud de Ashraf, ya que sus prendas, el tono de su pelaje y su olor son distintos a los de los demás habitantes del poblado.

Hazim llegó a Dir al Qasy huyendo de los miembros de su propia tribu. Como cabría esperar, Ashraf no le acogió como acto de generosidad, sino por su beneficio. Además de su acceso a la deseada Sombra Púrpura, Hazim pronto demostró sus habilidades como administrador y hombre de negocios y se acabó convirtiendo en la mano derecha de Ashraf. Éste es un hecho cuando menos curioso dado que Ashraf debe, como mínimo, percibir la ambición y duplicidad de Hazim. Probablemente Ashraf guste de seguir la máxima que dice que se debe mantener a los enemigos aún más cerca que los amigos.

Hazim es, además de un hábil mercader, un brujo medianamente capaz. No es un Alrwh Alharsh, pero aun así cuenta con la forma de hacer que unos cuantos Djinn de bajo nivel en la jerarquía espiritual obedezcan sus órdenes. De hecho, fue gracias a sus pactos con estos seres como logró que Mahir no pasara con éxito la Prueba del Fuego y probara su inocencia. Además de todo esto, Hazim también hace sus pinitos con los venenos y es un hábil combatiente.

En lo que al trato personal se refiere, Hazim desprecia por defecto a cualquier interlocutor, salvo que éste tenga algo que le interese o le pueda servir de ayuda de algún modo, como es el caso con Beltu-Simmu o Ekurzakir. Habla con un acento



Uridimmu muy marcado, y gusta de reuniones en secreto y susurros. Es sumamente celoso de su privacidad, limitándose a revelar sólo aquello que otros necesiten saber. Al mismo tiempo, es una persona de recursos y ligeramente paranoica. Algo comprensible conociendo su tendencia a la traición.

Bajo ningún concepto Hazim hablará de su pasado, y protegerá el mapa al Templo Negro con su vida.

Hazim

(Nómada con ambiciones, Uridimmu)

AGUANTE

10

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	3	5	5	4	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
5	3	5	0	13	5

Con el sol a la espalda: Durante el primer asalto de una contienda Hazim tendrá una VA de 7 y sus oponentes sufrirán una penalización de -1 a su iniciativa.

Objetivo: Ocupar el lugar de Ashraf.

Carácter: Ambicioso, Implacable, Ladino.

Lema: Lo que arrebatas a los demás es tuyo por derecho.

Profesión: Brujo (1), Comerciante (3), Envenenador (1).

Característica distintiva:

Se frota constantemente las manos.

SHAVLEG

Shavleg es un hombre que no deja indiferente a nadie. Lo primero que llama la atención de él es su impresionante físico. Sus casi dos metros de altura, anchas espaldas, poderosos músculos (cruza con frecuencia los brazos) y postura confiada transmiten sensación de fuerza y poderío. Además, Shavleg es muy atractivo y rebosa confianza en sí mismo, por lo que es un líder natural. Su perpetua sonrisa seduce a mujeres y crea simpatía en los hombres.

Shavleg es sincero, de agradable trato y fácil conversación. Si es que a uno no le molesta oír hablar constantemente de las heroicas gestas y encarnizadas batallas que el líder Cimmerio ha librado, claro está. Porque si Shavleg tiene un defecto, ése es la vanidad. Nada le gusta más que él mismo, y debido a esto tiende a ver sus propias acciones con... otros ojos. Algunos ejemplos son su insistencia en comentar cómo ha saqueado Uruk y vencido en combate singular a su Rey Brujo (Enshakushanna), cuando lo que hizo en realidad fue arrasar un pequeño pueblo. O insistir en los enormes osos a los que derrotó para rescatar a la Belleza, a pesar de que no eran sino cachorros. Shavleg aprovechará cualquier oportunidad para demostrar su superioridad, y jamás rechazará un desafío ni se achantará ante un conflicto. Su confianza en sí mismo, sin embargo, le hace vulnerable a las derrotas. En caso de sufrir un fracaso o ser vencido en un duelo su ego se vería seriamente resentido.



Shavleg

(Bandido encaprichado, Cimmerio)

AGUANTE

18

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	6	2	3	5	2
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
6	3	5	1	7	6

Furia asesina: Durante una contienda Shavleg 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 8. 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.

Objetivo: Llevarse a la Belleza consigo.

Carácter: Enamoradizo, Sincero, Vanidoso.

Lema: Ninguna mujer puede resistirse a mis encantos.

Profesión: Bandido (2), Jueguista (3), Seductor (1).

Característica distintiva:

Una perpetua sonrisa de superioridad.

Otra de las características de Shavleg es su tendencia a enamorarse. Tiene muy poca resistencia ante los encantos del bello sexo, y no es especialmente monógamo. Se le ha metido en la cabeza, eso sí, que tiene que comprar a la Belleza para evitar que acabe en el harén de un pervertido Awilu, y será prácticamente imposible convencerle de lo contrario. Con todo, sus hombres le siguen sin dudarle, ya que el haberlo hecho no ha reportado hasta el momento más que éxitos, tesoros y victorias.

UJAK, EL MONJE NEGRO

Ujak, a pesar de en realidad ser un demonio, está atado a una apariencia física muy concreta en virtud de su ascendencia en parte Awilu. Su aspecto es el de un Awilu de piel muy oscura bastante voluminoso, que no alto. Va ataviado con una túnica de color rojo y un extraño gorro de múltiples picos y color amarillo que cubre su calva cabeza. No luce tampoco barba o bigote, pues carece por completo de vello en todo el cuerpo (sus cejas están pintadas).

Está permanentemente sonriendo, y al hacerlo muestra unos dientes algo descoloridos, a los que no ha dedicado los cuidados adecuados. Su redondo rostro está enmarcado por una papada arrugada y enorme, que hace juego con las gruesas bolsas que se encuentran debajo de sus pequeños ojos, muy juntos e inclinados, que parpadean con demasiada frecuencia. Las ventanas de su nariz, también grandes, se agitan con su respiración. Hace constantes pausas en su conversación para relamerse los gruesos labios, como si aún le quedara en ellos el sabor de su última comida. Su voz es grave, y suele estallar en carcajadas.

Ujak hace gala de cuidados modales y un desarrollado sentido del humor. Sus maneras transmiten amabilidad y cualquiera que lo viera pensaría que se encuentra ante un gordito bonachón. En conjunto, Ujak parece un eremita que ha dedicado demasiado poco tiempo a atender su propio cuerpo, quizá demasiado preocupado por cuestiones más espirituales y la buena comida, aunque en realidad sus verdaderos intereses son conseguir nuevas víctimas para su jardín.



Para engañar a sus invitados, y así lograr su meta, Ujak usa su poder como Demonio de Sombras para crear tantas copias de sí mismo como sea necesario y así aparentar que hay más monjes en el Templo Negro. Sin embargo, estos monjes levantarán sospechas ante un escrutinio detallado, pues son idénticos a Ujak y no proyectan sombra alguna (Ujak sí lo hace).

Ujak

(Monje negro, Utukku)

AGUANTE

30

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	8	5	5	3	2
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	4	4	0	11	-

Demonio de Sombras: Ujak puede dividirse a voluntad en hasta 12 Sombras, copias de él, al mismo tiempo. Durante una contienda no es preciso que Ujak invierta acciones en crear Sombras, pero sólo podrá hacerlo cuando sea su turno. El perfil de las Sombras se encuentra a la derecha. Si una Sombra es derrotada, Ujak perderá 2 puntos de Aguante.

Objetivo: Mantener el jardín.

Carácter: Amable, Manipulador, Optimista.

Lema: Nada hay más hermoso que el jardín.

Profesión: Monje (3).

Característica distintiva: Inmensa papada.

Sombra

(Hasta 12 al mismo tiempo, Utukku)

AGUANTE

2

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	6	-	3	-	1
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
3	3	3	0	-	-

Demonio de Sombras: Una Sombra puede reunirse con su creador a voluntad. Durante una contienda no es preciso que una Sombra invierta acciones en reunirse con Ujak, pero sólo podrá hacerlo cuando sea su turno.

Comunión: Una Sombra es parte de Ujak. No se retirará mientras éste siga combatiendo. La unión es tan fuerte que la Sombra morirá si muriera Ujak.

¡Nuestros ataques son inútiles!: Tanto el daño físico como el fuego son incapaces de dañar a una Sombra, sólo las armas bendecidas o el contacto con la Piedra de Toque pueden dañarlas.

DESARROLLO

A continuación tienes una descripción de las escenas de este módulo. Al final se encuentra una tabla resumen que indica si son **obligatorias** u **opcionales**.

EL VIAJE A DIR AL QASY

La aventura comienza cuando los PJs, dirigidos por Ekurzakir y guiados por Mahir, se disponen a viajar a Dir al Qasy. Siéntete libre de hacer los preparativos del viaje tan breves o extensos como gustes. Entre los posibles inconvenientes que podrían complicar el proceso se encuentran camellos de avanzada edad, provisiones inadecuadas o ropa poco apropiada. Aquí Mahir es el experto.

Los PJs podrán elegir hacer el viaje a un ritmo más pausado (5 días), o marchar continuamente y sin descansar (3 días). Si hacen las debidas paradas habrá más oportunidades para tener encuentros en el desierto, mientras que si viajan sin descansar todos los PJs deberán superar un conflicto de Fortaleza de dificultad 19 para no llegar exhaustos a Dir al Qasy (perdiendo tres cuartas partes de su Aguante Inicial). Para llegar a Dir al Qasy los PJs deberán recorrer, en este orden, un cuarto del camino a través de desierto de dunas y arena fina, la mitad a través de la planicie de Izdrel, y por último otra cuarta parte de nuevo a través de desierto de dunas. Insiste en el intenso calor y cansancio al que están sometidos. Para los PJs (con la excepción de Mahir), el desierto no es lo que esperaban, y costumbres como descansar a mediodía o buscar agua en los pozos deberían sorprenderles.

Si los PJs hacen alguna parada en la planicie de Izdrel y Zobaru monta guardia, dos lamias disfrazadas de mujer de piel pálida (con un aspecto muy similar al que tendrá la Belleza) le harán gestos desde unas rocas, intentando atraerle. Si lo consiguen y logran quedarse a solas con él intentarán darle un beso que le dejará inconsciente para así poder beberle la sangre. Si alguien más acompaña a Zobaru a investigar o éste se resiste, las lamias huirán. Sólo entablarán combate si se encuentran verdaderamente acorraladas y no pueden escapar. De suceder esto utiliza para representarlas el perfil

de *Galla* que encontrarás en el capítulo *Los Males del Hombre*. El objetivo de este encuentro es hacer a los PJs sospechar de la Belleza cuando la encuentren.

LLEGADA AL POBLADO

Cuando los personajes, cansados del viaje, lleguen a Dir al Qasy, serán recibidos por un efusivo Ashraf. El Uridimmu dará un fuerte abrazo a Ekurzakir, mientras le avasalla con preguntas sobre la travesía, le ofrece hospitalidad, y le pone los dientes largos hablándole de la muchacha que pronto podrá ver.

Será en medio de ese recibimiento cuando Ashraf hará un gesto a un Uridimmu que se encontraba algo más retirado, Hazim. Ashraf presentará a los PJs a su segundo, que ayudará a los viajeros a asentarse y les mostrará sus tiendas. Hazim y Mahir se reconocerán inmediatamente. Sin embargo, el primero no hará ningún gesto que indique que conoce al guía Uridimmu, aunque un observador astuto podría percibir (Percepción dificultad 19) cierta mira de odio. Que Mahir comente o no algo sobre su relación con Hazim al resto de PJs depende, por supuesto, de lo que decida su jugador.

Si Ekurzakir pregunta por la Belleza, Ashraf revelará un dato que había estado ocultando al eunuco hasta este momento: que la chica va a ser subastada, pues ha aparecido otro posible comprador, un bandido Cimmerio...

LA LLAMATIVA ENTRADA DEL CIMMERIO

Y justo en ese momento aparecerán, cabalgando desde el norte, y envueltos en una nube de polvo producida por los cascos de sus caballos, Shavleg y su banda de saqueadores Cimmerios. Descríbelos haciendo énfasis en su salvajismo y fiereza. Mahir, Zobaru y Kuthar se han cruzado con Cimmerios antes, pero para urbanitas como Ekurzakir o Ushkanni este encuentro puede representar todo un choque cultural. Shavleg, henchido de orgullo y sin bajarse de su montura, se dirigirá directamente al grupo de PJs y a Ashraf, deteniéndose a ayudar, con toda la cortesía de la que es capaz, a Ushkanni

a bajar de su camello. Le dedicará una mirada de respeto a Kushar, aunque despreciará el pequeño tamaño de Zobaru y se mofará del eunuco.

Shavleg aprovechará la situación para fanfarronear sobre sus conquistas (¡ha saqueado Uruk y matado a su Rey Brujo!), su encuentro con la Belleza (¡venció a tres osos!), y las enormes riquezas que posee producto de sus conquistas. Mientras tanto, el resto de Cimmerios montarán su campamento. Deja claro al jugador que controla a Ekurzakir que, a pesar de no parecer más que un fanfarrón presumido, el Cimmerio posee una enorme cantidad de riquezas, y sin duda ganará la subasta si ésta llega a realizarse.

LA OFERTA DE HAZIM

Poco después de la llegada del grupo, Hazim solicitará hablar un momento en privado con Ekurzakir y le hará una oferta: si el eunuco se “deshace” de Ashraf, Hazim le venderá la Belleza por un precio muy bajo, o incluso gratis si, como parte del plan, Mahir, el guía (y PJ), acaba muerto. Si el eunuco rechaza su propuesta, Hazim le sugerirá que mantenga la boca cerrada.

Hazim no intentará incluir a Shevlag en su conspiración, ya que percibe al Cimmerio como alguien demasiado honesto y transparente como para que le sea útil en sus planes.

El plan es, en esencia, sencillo, y consiste en inculpar a los Cimmerios. Si Ashraf aparece muerto a la mañana siguiente con una daga de los bárbaros clavada en su espalda, quedará claro quiénes son los culpables. Para que este asesinato sea posible Hazim se asegurará de que los guardias de la tienda de Ashraf mirarán a otro lado, pues son leales a Hazim. En caso de que se le acuse, Hazim negará toda implicación, y si es sometido a una Prueba de Fuego, tiene medios para evitar el mordisco de la llama y, por tanto, demostrar que es inocente.

Ni que decir tiene que Ashraf sabe de sobra que su segundo planea algo...

LOS SERVICIOS DE BELTU-SIMMU

Aprovechando que comparte tienda con Ushkanni, Beltu-Simmu tanteará a la ex-concubina para ver si ésta, o el eunuco, desean adquirir sus perfumes



o venenos. Si Beltu-Simmu consigue ganarse a Ushkanni intentará utilizarla para averiguar qué ha hablado Hazim con el eunuco (pues les ha visto hablar en privado) y, armada con dicha información, planear su siguiente movimiento.

En público Beltu-Simmu apoyará siempre a Hazim, ya que no quiere que éste sospeche de ella, pero si se presenta la oportunidad contribuirá a su caída, pues desea acceder directamente a la Sombra Púrpura. Si Mahir muriera, Beltu-Simmu registraría su cuerpo y su tienda en busca del conjuro para invocar la falsa tormenta de arena y el mapa que indica cómo llegar al templo. Si ocurre esto la astuta Awilu atará cabos y deducirá que Hazim utilizaba el conjuro para obligar a los viajeros a dirigirse al templo negro.

OTRAS ESCENAS EN DIR AL QASY

Éste es un módulo bastante abierto, y una vez lleguen los Personajes Jugadores a Dir al Qasy pueden ocurrir infinidad de cosas. Por tanto, es imposible (y además poco deseable) prever todas las escenas que podrían suceder. Una vez los jugadores conozcan la situación política en la que se encuentra el poblado sin duda querrán tomar la iniciativa.

Quizá quieran ayudar a Hazim, o a lo mejor prefieren denunciarle. Puede que deseen interactuar con los Cimmerios, o incluso planear su propia conspiración. De hecho, es probable que varios jugadores quieran llevar a cabo actividades en solitario, ya sea porque prefieren dividirse para abarcar más o porque quieran avanzar sus propios objetivos a costa de los de los demás Personajes Jugadores. Esto es normal, puesto que la lujuria de Zobaru y la envidia de Ushkanni juegan en contra de la misión de Ekurzakir de llevarse a casa una muchacha virgen.

Cómo lleves este tipo de escenas depende de los gustos de tu grupo de jugadores. Algunos grupos preferirán jugar todas las escenas en público, siendo lo bastante responsables y serios para interpretar a sus PJs como si éstos no conocieran la información privilegiada que ellos como jugado-

res sí que poseen. Por otro lado, habrá grupos que prefieran jugar determinadas escenas en privado, para evitar tentaciones o simplemente mantener la emoción y el misterio de los que la ignorancia de los actos de los demás provee. Cualquiera de los dos métodos es válido.

Para manejar información privilegiada podéis recurrir a notas escritas en papel entre los implicados o que éstos se marchen a otra habitación. Eso sí, en cualquier caso, no olvidéis que es necesario informar de cualquier acción de los PJs al Director de Juego. Como ejemplo de las escenas que podrían darse en el poblado Uridimmu, aquí tienes algunas que surgieron durante las partidas de prueba: examen de Ushkanni a la belleza para comprobar si es virgen, competición de beber cerveza con los Cimmerios, intento de seducción a Shavleg, incendio provocado en Dir al Qasy, intento de asesinato a Hazim por parte de Mahir, y así un largo etcétera.

Como DJ tendrás que estar preparado para crear escenas nuevas sobre la marcha y hacer que los PNJs importantes actúen según sus motivaciones e intereses. Es imposible predecir lo que sucederá, pero no te preocupes. Simplemente piensa en cómo reaccionarían los PNJs y actúa en consecuencia.

LA SUBASTA DE LA BELLEZA

Si nada extraño ha ocurrido (lo que parece poco probable) se acabará celebrando, al día siguiente de la llegada de los PJs al poblado, la subasta de la Belleza. En ella participarán Shavleg y el propio Ekurzakir. La Belleza es todo lo que Ashraf había prometido, e incluso más. Además, si se la fuerza a hablar la muchacha acabará cantando una extraña pero hermosa canción en una lengua desconocida por los asistentes (Sumerio). Sólo por esta capacidad para el canto ya sería una esclava muy valiosa.

Los PJs llevan las de perder en esta subasta. El Cimmerio cuenta con suficientes riquezas como para superar incluso el considerable tesoro que el eunuco ha traído desde Uruk. De hecho, si parece que va a ser sobrepujado Shavleg pondrá

absolutamente todo lo que tiene (salvo sus ropas, sus armas y su caballo) sobre la mesa. No puede aceptar la idea de perder a su “amor verdadero”. Así pues, si Ekurzakir no ha hecho nada para reducir la riqueza del Cimmerio o aumentar la suya propia, tendrá que volver a su ciudad con las manos vacías. Aunque siempre podría arrebatársela la Belleza al Cimmerio tras la subasta, claro, pero parece una opción menos segura.

LA TORMENTA DE ARENA

Una vez terminadas las escenas en Dir al Qasy, ya sea de forma pacífica o algo más accidentada, los PJs (o al menos algunos de ellos) querrán volver a Uruk. Para ello tendrán que cruzar de nuevo el desierto, pero si Hazim sigue vivo o Beltu-Simmu se ha hecho con las tablillas que contienen el conjuro Tormenta de la Mentira y el mapa, los PJs se llevarán una sorpresa.

El Uridimmu o la comerciante lanzarán el conjuro Tormenta de la Mentira y crearán una falsa tempestad que obligará a los Personajes Jugadores a refugiarse en el Templo Negro, en cuya puerta les estará esperando un sonriente Ujak. Esta escena es opcional porque depende de que Hazim siga vivo o Beltu-Simmu posea las tablillas.

NOCHE EN EL TEMPLO OCULTO

Ya sea porque se vean forzados a refugiarse en el templo por culpa de la falsa tormenta, o bien porque consigan el mapa de Hazim y decidan visitar el enclave por propia iniciativa, los PJs llegarán justo al atardecer y serán recibidos con amabilidad por Ujak. Éste los invitará a entrar y dejar sus monturas en los establos, mientras los agasaja con un opulento banquete servido por

varios monjes que no son sino sus sombras. Una tirada de Percepción de dificultad 15 revelará que todos los monjes son idénticos, y una de dificultad 19 que sólo Ujak proyecta sombra alguna. Sin embargo, este banquete no es más que una ilusión, y la comida es en realidad arena del desierto rociada con una versión diluida de la Sombra Púrpura que produce somnolencia. Los PJs que se alimenten de estos supuestos manjares sentirán cómo el sueño se apodera de sus cuerpos.

Ujak les ofrecerá pasar la noche en las celdas del templo, e insistirá en que las mujeres duerman en una celda separada, para preservar la santidad del lugar. De hecho, las celdas son tan pequeñas que en cada una sólo podrán dormir con comodidad hasta dos personas.

Durante la noche Ujak irá visitando las celdas una a una, empezando por las de las mujeres, atacando a los que se encuentren en ellas por separado. Tras entrar en las celdas Ujak utilizará su control sobre la ilusión que es el lugar para sustituir la puerta por un recio muro. El ruido del ataque a la primera habitación despertará al resto de PJs que se encuentren en las otras, pero no podrán entrar en la que se encuentra Ujak debido a que ya no habrá una puerta para hacerlo.

Cuando los PJs despierten oirán una voz en sus cabezas que les guiará hacia el jardín y, dentro de éste, a la trampilla que lleva a las catacumbas. Allí se encontrarán con el cuerpo inmóvil de Uldarru, a quien pertenece la voz, que les explicará lo que ocurre en realidad en el templo y les invitará a recoger la Piedra de Toque que cuelga de su cuello. Del buen uso de este objeto depende el que los PJs salgan o no con vida del trance en que se encuentran.

Tabla 2: Resumen de escenas de Belleza Oscura

NOMBRE	¿OBLIGATORIA?	PNJs PARTICIPANTES	PREREQUISITOS
El viaje a Dir al Qasy	Sí	-	-
Llegada al poblado	Sí	Ashraf, Hazim	El viaje a Dir al Qasy
La llamativa entrada del Cimmerio	Sí	Ashraf, Shavleg	Llegada al poblado
La oferta de Hazim	Sí	Hazim	La llamativa entrada del Cimmerio
Los servicios de Beltu-Simmu	Sí	Beltu-Simmu	La oferta de Hazim
La subasta de la Belleza	No	Ashraf, La Belleza, Shavleg	Los servicios de Beltu-Simmu
La tormenta de arena	No	Hazim o Beltu-Simmu	Todas las escenas en Dir al Qasy
Noche en el templo oculto	No	Ujak	La tormenta de arena

Tabla 3: Resumen de elementos de Belleza Ebúmea

	ASHRAF	LA BELLEZA	BELTU-SIMMU	HAZIM	SHAVLEG	UIAK	UIDARRU
Vegetación del jardín	-	-	-	De ella provienen la Sombra Púrpura y su antídoto.	-	La alimenta con los antiguos monjes y las nuevas víctimas que Hazim le trae.	La alimenta con su cuerpo. Le mantiene vivo.
La Piedra de Toque	-	-	-	-	-	Puede destruir las sombras de Ujak y sus ilusiones.	Está encima de su cuerpo. Se la ofrecerá a los PJs tras llamarlos.
Tormenta de la Mentira	-	-	Si Hazim muere le arrebatará el conjuro.	Lo usará con los PJs para llevarles al Templo Negro.	-	Hazim lo usa para traerle víctimas.	-
Ashraf	-	Se encontró con él vagando en el borde del desierto.	-	Planea sustituirle como líder de la tribu.	Está dispuesto a compartirle La Belleza.	-	-
La Belleza	Quiere subastarla por un alto precio.	-	-	La ofrecerá a bajo precio a cambio de que le ayuden.	La “rescató” de unos osos y está enamorado de ella.	Usará su joven cuerpo para alimentar el jardín.	-
Beltu-Simmu	Ha traído riqueza a su tribu al comerciar con Hazim.	-	-	Le cambia la Sombra Púrpura por objetos de valor.	-	La aceptará como aliada si Hazim muere.	-
Hazim	Ha traído abundancia a la tribu. Sospecha de sus intenciones.	-	Le cambia objetos de valor por la Sombra Púrpura.	-	-	Le ofrece Sombra Púrpura mientras le siga proporcionando víctimas.	-
Shavleg	Quiere que participe en la subasta.	Se encontró con él en las montañas.	-	-	-	-	-
Ujak	-	-	Descartaría comprarle directamente a él la Sombra Púrpura.	Le ofrece víctimas a cambio de Sombra Púrpura.	-	-	Es su padre. Le engendró al yacer con una lamia.
Uldarru	-	-	-	-	-	Es su hijo. Lo enterró en los subterráneos bajo el jardín.	-

OTROS RECURSOS

En esta sección encontrarás otros materiales que pueden ser necesarios para el desarrollo del módulo: un conjuro y dos objetos de poder.

CONJURO

Tormenta de la Mentira

Nivel: Brujería 1.

Efecto: Este conjuro creará un espejismo con la forma de una tempestad de arena en una ubicación que el brujo pueda ver. Esta falsa tempestad durará medio día, y el lanzador podrá controlar hacia dónde se dirige y con qué velocidad lo hace, no pudiendo superar ésta la de un hombre a caballo.

El espejismo parecerá completamente real a cualquiera que lo vea, que sentirá sobre su piel el azote del viento y oirá el rugir de la arena al ser arrastrada. Cualquiera que acabe en su interior, salvo el brujo, creará que su cuerpo está siendo destrozado por la tempestad y caerá inconsciente, despertando al finalizar el conjuro, con el recuerdo de haber sobrevivido milagrosamente y sin saber que todo era una ilusión.

Lanzamiento: Para lanzar Tormenta de la Mentira es necesario ofrecer una recompensa a un Djinn de las ilusiones, que será el que verdaderamente produzca la falsa tormenta. No hay nada que guste más a estos espíritus que el engaño, por lo que exigirán como pago por sus servicios una mentira.

Esta mentira puede ofrecerse de dos maneras distintas. La más sencilla, pero a la vez sumamente peligrosa, consiste en dejar que el Djinn cuyas atenciones se desea implante en la memoria del lanzador un recuerdo falso, o tergiversar uno de los ya existentes. Esta es la forma más rápida de ejecutar Tormenta de la Mentira, pues sólo es necesario invocar al Djinn y cerrar con él un pacto pronunciando las siguientes palabras: *tabbaax is-simm biyduu'u*, que en lengua Uridimmu significa “quien prepara el veneno también lo prueba”. El lanzador no sabrá cuál de sus recuerdos ha sido

añadido o modificado. Un brujo que recurra con frecuencia a esta forma de lanzar Tormenta de la Mentira acabará viviendo una existencia de mentiras, en la que todo lo que cree es falso. La otra forma de recompensar al Djinn por la Tormenta de Arena es haciéndole partícipe de un engaño a otro Djinn, pues no hay nada de la que disfruten más los espíritus de este tipo que el ver a sus congéneres atrapados en una mentira. Esta forma de lanzar el conjuro no tendrá ninguna repercusión negativa para el brujo, pero conseguir engañar a un espíritu no es tarea fácil.

Aprendizaje: La forma más ortodoxa de aprender este conjuro es a través de un Alrwh Alharsh de los Uridimmu, que deberá entrenar a su pupilo en el ritual de invocación al Djinn y la posterior ofrenda, un proceso sencillo que llevará tan sólo una hora, si el aprendiz tiene buena memoria.

Además, Hazim ha puesto por escrito este conjuro en una tablilla, que guarda en su tienda. Cualquiera que estudie esta tablilla durante una hora podrá ejecutar el conjuro. Eso sí, la tablilla está incompleta, pues sólo hace referencia a una de las dos formas de pactar con el Djinn, la que implica recibir un recuerdo falso, y además obvia mencionar este hecho. Por tanto, cualquiera que aprenda Tormenta de la Mentira a través de esta fuente creará que el conjuro consiste únicamente en llamar a un Djinn y pronunciar una simple frase. El pobre diablo no será consciente de lo que está haciendo.

OBJETOS DE PODER

La Sombra Púrpura

Si se hace un corte superficial a cualquiera de las extrañas plantas que se encuentran en el jardín interior del Templo Negro, un fluido viscoso surgirá de la incisión. Es de color púrpura y su consistencia no deja claro si se trata de savia o de sangre. La planta a la que se le haya hecho el corte se retorcerá y emitirá un extraño sonido que sin duda indica que está sufriendo. Cualquiera que tenga el más mínimo conocimiento sobre venenos (la profesión Envenenador, Herborista o similar a nivel novato (1) o superior) podrá producir

sin mayor problema (superando un conflicto de Ingenio dificultad 13) a partir de este extracto un veneno relativamente potente que además es completamente indetectable al gusto, así como su antídoto. Este veneno consiste en un líquido transparente, y un par de gotas en una bebida obligarán al que la beba a superar un conflicto de Fortaleza de dificultad 15 para evitar resultar afectado por la condición negativa Envenenado o directamente morir, según la importancia del personaje y lo que le parezca apropiado al DJ.

Este veneno recibe su nombre de las únicas marcas que deja en sus víctimas: una sombra de color púrpura en la piel que se encuentra encima del corazón.

La Piedra de Toque

La Piedra de Toque es un pequeño talismán cuyo centro es una piedra gris de forma ovalada en la que se halla representado un disco solar, sin más rasgos característicos y en apariencia de poco valor. Esta piedra está engarzada en un soporte de plata negra que se encuentra unido a una cadena del mismo material. El amuleto transmite solidez y “existencia”, como si aquello que lo rodeara fuera menos real que la piedra. El poder de la Piedra de Toque es destruir todo aquello que, por medio de un encantamiento, cobre la apariencia de un objeto real sin serlo. No sólo destruye ilusiones, sino también aquellos objetos o seres animados cuya forma física sea producto únicamente de la brujería o cualquier otro encantamiento.

A efectos de este módulo, la Piedra de Toque se encuentra colgando del cuello de Uldarru, y revelará el verdadero aspecto tanto del templo (poco más que ruinas) como de los alimentos que Ujak ofrece (arena del desierto). Para ello deberá aplicarse la Piedra de Toque sobre el objeto en cuestión. De hecho, en el momento en el que la piedra se aplica sobre cualquier pared del Templo Negro, éste desaparecerá por completo en poco tiempo, con la excepción del jardín y el ídolo. Así, será posible acceder con facilidad a la celda en la que se encuentre Ujak en ese momento, cuya entrada había sido bloqueada. Además, la Piedra de Toque también destruirá aquellas Sombras con

las que entre en contacto. No ocurrirá lo mismo con Ujak, ya que este último sí es real, como evidencia el hecho de que posee sombra.

CONVERTIR ESTE MÓDULO EN CAMPAÑA

Si tanto tú como el resto de jugadores habéis disfrutado con las aventuras de Ekurzakir y sus compañeros, estáis de enhorabuena, porque es muy fácil construir una campaña a partir de este módulo. Simplemente tenéis que hacer uso del resto de contactos del eunuco para ir en busca de más mujeres que incorporar al harén de Enshakushanna. Es una tarea llena de aventuras: ir recorriendo el Imperio y las tierras vecinas, de contacto en contacto, de ciudad en ciudad, siempre en busca de la belleza.

Un día podríais visitar a un general que acaba de tomar como prisionera a una princesa extranjera, y al siguiente desconfiar de una chica de gran belleza que se presenta voluntariamente para ser concubina. Podrías hacer de “auditores” del harén de un rey de Elam vencido, o visitar a un noble empobrecido que paga sus deudas cediendo a su esclava (¡o su hija!) más hermosa, que resulta tener ya un prometido especialmente tozudo y además empeñado en rescatarla...

Además, el mundo esconde muchos misterios, y ese cargamento de esclavas inusualmente bellas y extrañamente parecidas entre sí podrían no ser lo que parecen. Otra opción es adquirir buenos contactos, como el dueño de ese lupanar tan exclusivo, famoso por sus exóticas adquisiciones. Eso, o averiguar quién le suministra... Aunque se rumorea que es el propio burdel el que hace que las esclavas que en él sirven parezcan tan bellas.

Las aventuras que pueden afrontar un grupo así no tienen fin.



A continuación tienes un breve resumen para cada uno de los PJs. Entrégaselo al jugador correspondiente antes de empezar. Si tienen dudas consulta la sección *Situación Inicial* para resolverlas. En las páginas siguientes encontrarás las hojas de personaje.

«KURZAKIR

Ekurzakir es uno de los eunucos del Harén Real de Enshakushanna (el Ensi de Uruk) que, como la mayoría de sus compañeros, no conoce a sus familiares y sirve a su señor lealmente. Tremendamente ambicioso, Ekurzakir ha intentado durante años ascender en la jerarquía del harén. Su sueño es convertirse en un importante jugador en la política de Uruk, quizá incluso ocupando el codiciado puesto de Consejero Real. Dado que conoce la alta estima que tiene Enshakushanna por aquellos que demuestran competencia e iniciativa, Ekurzakir ha enfocado sus esfuerzos en sorprender al Ensi a base de mejorar el funcionamiento del Harén Real; en especial mediante la búsqueda de nuevas concubinas, cuanto más bellas mejor. Con este fin, Ekurzakir ha tejido una espesa red de contactos que cubre el Imperio de Akkad e incluso algunas zonas limítrofes. Estos conocidos proporcionan información de primera mano, y el eunuco recompensa generosamente a aquellos que le encuentran mujeres dignas del harén de su Ensi. Hace poco Ekurzakir recibió una misiva de uno de estos contactos, un comerciante Uridimmu llamado Ashraf, informándole de que tenía entre sus manos una preciosa joven Mushkenu.

Deseando aprovechar la oportunidad, el eunuco ha tomado sin preguntar a sus superiores una parte del tesoro real y ha reunido un pequeño grupo de viajeros con los que partirá hacia Dir al Qasy, el poblado en el que vive Ashraf. Está determinado a comprobar si la chica es tan bella como el comerciante afirma y, de ser así, hacerse con ella por el precio más bajo posible. Le acompañan una esclava del harén llamada Ushkanni, la responsable de la salud de las mujeres, pues sólo ella puede asegurar que la joven está sana y es virgen; dos soldados: Zobaru y Kushar, Mushkenu miembros de la Guardia Real que le debían un favor; y Mahir, un Uridimmu conocido por ser un hábil guía.

KUSHAR Y ZOBARU

Zobaru y Kushar son dos Mushkenu curtidos en batalla, soldados veteranos que han mirado numerosas veces a la muerte a los ojos y han sobrevivido para contarlo. Aunque sirven en unidades distintas son compañeros inseparables, tanto en combate como en las juergas que inevitablemente suceden a las victorias. Se conocen como si fueran hermanos. De hecho, es precisamente en estas fiestas donde se ha forjado su amistad, ya que a pesar de que ambos son soldados fieles a su Ensi Enshakushanna, cada uno tiene un defecto de carácter que tiende a meterles en serios problemas: Zobaru se deshace por las caricias de las mujeres hermosas, mientras que Kushar pierde la cabeza en cuanto está al alcance de un odre de vino o cerveza. Ambos tienen un pacto no escrito, mediante el cual uno hará lo posible por detener al otro antes de que se deje llevar por su vicio y haga algo de lo que pueda arrepentirse. Sin embargo, su plan no es infalible, ya que en ocasiones ambos han acabado en problemas. Especialmente notoria fue una noche en la que, tras repeler a unos bandidos, Zobaru acabó yaciendo con la esposa de un noble Awilu mientras Kushar roncaba sonoramente tras acabar con el alcohol más caro de las bodegas de dicho señor. Sólo la oportuna intervención de un eunuco llamado Ekurzakir pudo salvarles de un terrible castigo, quizá incluso de la muerte.

Ambos le debían un favor a este eunuco, que por fin ha decidido cobrárselo. Les ha pedido que le protejan en un viaje a través del desierto.

MAHIR

Mahir es un nómada Uridimmu con un pasado tortuoso, que ahora sirve de guía y asesino ocasional para quien pueda pagar sus servicios en la ciudad de Uruk. El último de sus patrones es un eunuco, llamado Ekurzakir, que acaba de contratarle como guía.

Originalmente Mahir formaba parte de una tribu Uridimmu, en la que ocupaba una posición de cierta importancia, al ser el único hijo de uno de los primos del líder de la misma. Era uno de los mejores cazadores de entre los jóvenes, aunque su carácter reservado no le granjeaba muchos amigos, uno de los cuales era su primo segundo Faraad, el primogénito del líder de la tribu. Ambos salían a cazar juntos con frecuencia, y el interés de Mahir por la hermana de Faraad, Nabilah, lejos de enfrentarles, les acercó más. Pero su amistad finalizó súbitamente cuando, durante una cacería, Mahir y Faraad fueron emboscados por el hermano menor de Faraad, Hazim, que acabó con la vida de Faraad mediante un cuchillo envenenado. Mahir consiguió huir indemne, pero cuando llegó de vuelta a la tribu se encontró con que Hazim había vuelto primero y le acusaba de asesinar a Faraad. Hazim afirmaba que, por un azar del destino, pudo ver cómo Mahir se aprovechaba de la confianza que tenía con el heredero para clavarle un puñal envenenado y acabar con su vida. Mahir, indignado, aceptó someterse a la Prueba de Fuego, en la que se aplicaría un metal al rojo vivo sobre las palmas de sus manos: si aparecían quemaduras, querría decir que era culpable; si no lo hacían, demostraría su inocencia. Mahir confiaba en que sería declarado inocente, pero mediante alguna brujería Hazim debió de alterar el resultado, ya que sus manos quedaron cubiertas de dolorosas ampollas. Ante tal resultado, no le quedó a Mahir más remedio que abandonar su tribu, exiliado. Nunca más vería a Nabilah, y mientras tanto Hazim heredaría la posición de líder. Desde entonces, Mahir ha llevado siempre un trozo de tela con el que cubre las heridas de sus manos.

USHKANNI

Ushkanni era, hasta hace un año, una de las 360 concubinas de Enshakushanna, el Ensi de Uruk. Más concretamente la del 22º día del 4º mes del año (cada concubina sólo sirve un día al año). Llevaba una vida feliz, pues amaba sinceramente a su señor, y esperaba con ansia cada año el día en que podría compartir lecho con el Ensi. Se enorgullecía de deleitarle no sólo con su cuerpo, sino también con sus hermosos cuentos. Durante 20 años, 20 noches, Ushkanni disfrutó de esta forma de vida, el periodo máximo que puede servir una concubina como tal, reservado sólo a aquellas pocas que disfrutan del sincero afecto del gobernante, que rara vez suele mantener a la misma mujer durante tanto tiempo. La última noche que pasaron juntos fue a la vez la más feliz y la más triste de la vida de Ushkanni. En deferencia a ella, el Ensi reservó a Ushkanni uno de los puestos de mayor honor dentro de su Harén Real, que le aseguraría una existencia de lujos y relativa libertad para ser una esclava: la responsable de la salud y el buen estado físico de las concubinas. Ushkanni, sin embargo, no estaba contenta con este cargo. Esperaba, ilusoriamente, que el Ensi hiciera una excepción con ella, y la permitiera seguir compartiendo una noche al año con él. Con todo, decidió servir como mejor pudiera a su señor.

O así fue hasta que se le encargó una nueva misión: comprobar que la siguiente concubina en unirse al harén era virgen y estaba en perfectas condiciones físicas. Para ello deberá viajar con Ekurzakir, un eunuco, y examinar a la candidata antes de comprarla. Es un trabajo que había hecho numerosas veces, pero esta vez es distinto. La mujer, al parecer de una belleza legendaria, va a ocupar su antiguo puesto: el 22º día del 4º mes. Ushkanni no puede permitirlo. Deberá acabar con la vida de la muchacha o evitar que sea válida para el harén, pero sin dejar ninguna prueba o testigo que pueda incriminarla. Enshakushanna debe recordarla sólo a ella cuando piense en esa noche del año.

LA PUERTA DE ISHTAR

NOMBRE: Ekurzakir CULTURA DE ORIGEN: Noble Awilu EDAD: 36
 ALTURA: 1,40 m PIEL: Pálida ROPAJES: Ricas prendas púrpuras
 PESO: 65 kg CABELLOS: Negros OJOS: Castaño Oscuro
 MARCAS DISTINTIVAS: Sin barba. Con una enorme panza SEXO: M
 JUGADOR: _____ CAMPAÑA: Belleza Ebúrnea EXPERIENCIA: _____

CARACTERÍSTICAS

DESTREZA

2

INGENIO

6

CARISMA

4

FORTALEZA

3

PERCEPCIÓN

5

VOLUNTAD

3

PROFESIONES

Eunuco

2

Comerciante

1

Político

1

CONDICIONES

AGOTADO



ENVENENADO



ATERRORIZADO



HERIDO



ENFERMO

Una: -2 / Dos: -3 / Tres o más: -4

CARÁCTER

RASGOS

Ambicioso

Locuaz

Trabajador

Tirar 4D

PUNTOS



Positivo: 3 mejores, -1 Punto

Fallo: +1 Pasión

Negativo: 3 peores, +1 Punto

Éxito: +1 Determinación

COMBATE

CUERPO A CUERPO

3

DISTANCIA

3

AGUANTE
10+FOR+VOL
INICIAL

16

DEFENSA

5

MANIOBRA

3

TEMPORAL



ARMAS

Vara de reprimir

(+1 Iniciativa, +1 Aguante perdido en ataque)

Piedras (arrojadas)

(Cambio de arma y estilo sin maniobra)

V. ATAQUE

3

V. DEFENSA

5

V. MANIOBRA

3

ARMADURA

ABSORCIÓN

PENALIZACIÓN

OBJETIVOS

OBJETIVO A CORTO PLAZO

+1 Determinación

+3 Determinación

OBJETIVO A LARGO PLAZO

Comprar la Belleza por el precio mínimo

y entregársela al Rey Brujo Enshakushanna

Convertirme en consejero del Rey Brujo

Enshakushanna

PASIÓN

Repetir y sumar los 6
Anunciar uso antes de tirar
Sólo se consume si sale algún 6



+1 Pasión

LEMA

*Llegarás tan lejos
como te propongas llegar*

DETERMINACIÓN

Repetir toda la tirada
Anunciar uso después de tirar
Se consume siempre



LA PUERTA DE ISHTAR

NOMBRE: Kushar CULTURA DE ORIGEN: Esclavo Mushkenu EDAD: 31
 ALTURA: 1,95 m PIEL: Negra ROPAJES: Armadura de bronce
 PESO: 110 kg CABELLOS: Negro OJOS: Castaño Oscuro
 MARCAS DISTINTIVAS: Constantes resoplidos, media sonrisa SEXO: M
 JUGADOR: _____ CAMPAÑA: Belleza Ebúrnea EXPERIENCIA: _____

CARACTERÍSTICAS

PROFESIONES

DESTREZA	INGENIO	CARISMA	<u>Soldado</u>	2
3	4	3	<u>Herrero</u>	2
FORTALEZA	PERCEPCIÓN	VOLUNTAD		
6	5	2		

CONDICIONES

CARÁCTER

AGOTADO	ENVENENADO	ATERRORIZADO	RASGOS	Tirar 4D	PUNTOS
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<u>Compasivo</u>		<input type="checkbox"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<u>Crédulo</u>		
HERIDO	ENFERMO		<u>Valiente</u>		
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
5	1	18	<u>Lanza y escudo</u>	4	6	1
			(+3 si Mejorar Posición / -3 si Empeorar Posición)			
DEFENSA	MANIOBRA	TEMPORAL	<u>Arco corto</u>	1	4	1
4	4		(+1 VA si INI superior / -1 VA si INI inferior)			
			ARMADURA	ABSORCIÓN	PENALIZACIÓN	
			<u>Armadura de cuero</u>	2	3	

OBJETIVOS

OBJETIVO A CORTO PLAZO	+1 Determinación	+3 Determinación	OBJETIVO A LARGO PLAZO
<u>Pagar mi deuda con el eunuco que nos salvó de ser castigados</u>			<u>Retirarme y vivir en un lugar tranquilo dedicándome a trabajar el metal</u>

PASIÓN

Repetir y sumar los 6
 Anunciar uso antes de tirar
 Sólo se consume si sale algún 6



+1 Pasión

LEMA

*Siempre hay tiempo
 para un buen trago*

DETERMINACIÓN

Repetir toda la tirada
 Anunciar uso después de tirar
 Se consume siempre



LA PUERTA DE ISHTAR

NOMBRE: Mahir CULTURA DE ORIGEN: Nómada Uridimmu EDAD: 27
 ALTURA: 1,62 m PIEL: Marrón claro ROPAJES: Thawb gris
 PESO: 55 kg CABELLOS: Marrón claro OJOS: Avellana
 MARCAS DISTINTIVAS: Manos quemadas SEXO: M
 JUGADOR: _____ CAMPAÑA: Belleza Eburnea EXPERIENCIA: _____

CARACTERÍSTICAS

DESTREZA **4** INGENIO **5** CARISMA **2**
 FORTALEZA **3** PERCEPCIÓN **6** VOLUNTAD **3**

PROFESIONES

Explorador **2**
Ladrón **1**
Asesino **1**

CONDICIONES

AGOTADO ☐ ENVENENADO ☐ ATERRORIZADO ☐
 HERIDO ☐ ENFERMO ☐

Una: -2 / Dos: -3 / Tres o más: -4

CARÁCTER

RASGOS Tirar 4D PUNTOS
Cauto
Despiadado
Jaciturno

Positivo: 3 mejores, -1 Punto Fallo: +1 Pasión
 Negativo: 3 peores, +1 Punto Éxito: +1 Determinación

COMBATE

CUERPO A CUERPO **4** DISTANCIA **2** AGUANTE **16**
10+FOR+VOL INICIAL
 DEFENSA **3** MANIOBRA **5** TEMPORAL

ARMAS V. ATAQUE V. DEFENSA V. MANIOBRA
Des dagas **4** **3** **6**
(+1 VA/VD, -1 VD/VA)
Daga (arrojada) **2** **3** **5**
(Cambio de arma y estilo sin maniobra)

ARMADURA ABSORCIÓN PENALIZACIÓN

OBJETIVOS

OBJETIVO A CORTO PLAZO +1 Determinación +3 Determinación OBJETIVO A LARGO PLAZO
Vengarme del asesino de Faraad Convertirme en el maestro de asesinos
del Rey Brujo Enshakushanna

PASIÓN

Repetir y sumar los 6
 Anunciar uso antes de tirar
 Sólo se consume si sale algún 6



+1 Pasión

LEMA

*La única justicia que existe
 es la que tú mismo impones*

DETERMINACIÓN

Repetir toda la tirada
 Anunciar uso después de tirar
 Se consume siempre



LA PUERTA DE ISHTAR

NOMBRE: Ushkanni CULTURA DE ORIGEN: Esclava Mushkenu EDAD: 35
 ALTURA: 1,65 m PIEL: Morena ROPAJES: Fino vestido de seda blanca
 PESO: 45 kg CABELLOS: Castaño claro OJOS: Avellana
 MARCAS DISTINTIVAS: Mirada inquisitiva, andar erguido SEXO: F
 JUGADOR: _____ CAMPAÑA: Belleza Ebúrnea EXPERIENCIA: _____

CARACTERÍSTICAS

DESTREZA 3 INGENIO 4 CARISMA 6
 FORTALEZA 2 PERCEPCIÓN 3 VOLUNTAD 5

PROFESIONES

Concubina 2
Administradora 1
Sanadora 1

CONDICIONES

AGOTADO ○ ENVENENADO ○ ATERRORIZADO ○
 HERIDO ○ ENFERMO ○

Una: -2 / Dos: -3 / Tres o más: -4

CARÁCTER

RASGOS Tirar 4D PUNTOS
Amargada ○
Envidiosa ○
Simpática ○

Positivo: 3 mejores, -1 Punto Fallo: +1 Pasión
 Negativo: 3 peores, +1 Punto Éxito: +1 Determinación

COMBATE

CUERPO A CUERPO 4 DISTANCIA 3 AGUANTE 17
10+FOR+VOL INICIAL
 DEFENSA 3 MANIOBRA 4 TEMPORAL ○

ARMAS V. ATAQUE V. DEFENSA V. MANIOBRA
Cuchillo 4 3 5
 (+1 Iniciativa)
Honda 3 3 4
 (+1 VA si INI superior / -1 VA si INI inferior)

ARMADURA ABSORCIÓN PENALIZACIÓN

OBJETIVOS

OBJETIVO A CORTO PLAZO +1 Determinación +3 Determinación OBJETIVO A LARGO PLAZO
Acabar con la vida de la mujer que quiere Recuperar el afecto del Rey Brujo
usurpar mi puesto como concubina Enshakushanna

PASIÓN

Repetir y sumar los 6
 Anunciar uso antes de tirar
 Sólo se consume si sale algún 6

○ ○ ○

+1 Pasión

LEMA

*El amor es la mayor felicidad
 y el mayor sufrimiento*

DETERMINACIÓN

Repetir toda la tirada
 Anunciar uso después de tirar
 Se consume siempre

○ ○ ○

LA PUERTA DE ISHTAR

NOMBRE: Zobaru CULTURA DE ORIGEN: Esclavo Mushkenu EDAD: 30
 ALTURA: 1,75 m PIEL: Pálida ROPAJES: Armadura de cuero ajustada
 PESO: 70 kg CABELLOS: Rubio OJOS: Verdes
 MARCAS DISTINTIVAS: Porte digno, silbido despreocupado SEXO: M
 JUGADOR: _____ CAMPAÑA: Belleza Ebúrnea EXPERIENCIA: _____

CARACTERÍSTICAS

PROFESIONES

DESTREZA	INGENIO	CARISMA	<i>Soldado</i>	<input type="text" value="2"/>
<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="5"/>	<i>Seductor</i>	<input type="text" value="2"/>
FORTALEZA	PERCEPCIÓN	VOLUNTAD		<input type="text"/>
<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="2"/>		<input type="text"/>
				<input type="text"/>
				<input type="text"/>

CONDICIONES

CARÁCTER

AGOTADO	ENVENENADO	ATERRORIZADO	RASGOS	Tirar 4D	PUNTOS
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<i>Lujurioso</i>		<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<i>Impetuoso</i>		
HERIDO	ENFERMO		<i>Sincero</i>		
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
<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="16"/>	<i>Cuchillo</i>	<i>1</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
			(+1 Iniciativa)			
DEFENSA	MANIOBRA	TEMPORAL	<i>Arco compuesto</i>	<i>6</i>	<i>3</i>	<i>3</i>
<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text"/>	(+1 VA si INI superior / -1 VA si INI inferior)			
			ARMADURA	ABSORCIÓN	PENALIZACIÓN	
			<i>Armadura de cuero</i>	<i>1</i>	<i>1</i>	

OBJETIVOS

OBJETIVO A CORTO PLAZO	+1 Determinación	+3 Determinación	OBJETIVO A LARGO PLAZO
<i>Pagar mi deuda con el eunuco que nos salvó de ser castigados</i>			<i>Vivir el día a día con intensidad, a ser posible entre los brazos de una hermosa mujer</i>

PASIÓN

Repetir y sumar los 6
 Anunciar uso antes de tirar
 Sólo se consume si sale algún 6



+1 Pasión

LEMA

*Una vida tranquila
 es una vida desperdiciada*

DETERMINACIÓN

Repetir toda la tirada
 Anunciar uso después de tirar
 Se consume siempre

