

LOS ROMPEASEDIOS

Una compañía mercenaria para La Puerta de Ishtar





LOS ROMPEASEDIOS

- Rihat, ¿por qué invertimos nuestras riquezas en pagar mercenarios?
- Es necesario que vayáis protegido, joven Shelmaneser, sois el futuro de Assur.
- Es lo entiendo, pero... ¿por qué mercenarios? ¿No sería mejor confiar en la guardia de palacio?
- Los guardias de vuestro padre serían más que capaces de protegeros y no existe hombre más leal que ellos, pero a veces la habilidad con las armas y la fidelidad no son lo único que importa.
- ¿A qué te refieres, Rihat?
- No siempre conviene jugar las mejores piezas, joven Shelmaneser, y quizá estos mercenarios hagan gala de algún don que ni siquiera vuestros mejores siervos posean. Si os complace podría hablaros de una compañía de mercenarios cuya habilidad para someter una ciudad no tenía igual...

En Akkad abundan las compañías de mercenarios: bandas de guerreros que, ya sea por riquezas, gloria o ansia de sangre, venden sus habilidades marciales al mejor postor.

Estos soldados, lejos de ser despreciados, son una visión habitual en los campos de batalla de Kishar, y no es raro que un Ensi o miembros de la nobleza Awilu recurran a ellos.

Quizá un Rey Brujo precise de más fuerzas de las que posee, pues Sargón impone un límite a los ejércitos que una ciudad puede acantonar, o puede que un ambicioso Awilu necesite castigar a un rival de forma que no se le pueda acusar formalmente de ello. Y, como es lógico,

todo comerciante respetable necesita viajar bien protegido por según qué rutas.

Sea por una u otra razón, los mercenarios se muestran imprescindibles. Consciente de esta realidad, el Emperador exige que toda fuerza mercenaria que opere dentro de las fronteras del Imperio deba poseer una sanción oficial. De lo contrario, se les considerará bandidos o saqueadores.

Dicha sanción, el Raksu-shalatu, es solicitada siempre por el líder de la compañía, que será quien responda del comportamiento de esta y que deberá ser siempre un Awilu. De esta forma, Sargón se asegura de que todo grupo

de combatientes que porte armas legalmente dentro del Imperio está comandado por un Awilu, al menos sobre el papel.

Esto no impide, como es lógico, que existan compañías mercenarias ilegales, pero menos de las que cabría esperar, pues los requisitos para solicitar una sanción son casi inexistentes, y no se impide que las compañías mercenarias cuenten entre sus filas con miembros de otras culturas, extranjeros o esclavos fugados.

Así, el Raksu-shalatu no es sino un formalismo, poco más que un inventario de quién vende su espada dentro del Imperio. Las únicas bandas mercenarias que no lo poseen son aquellas que no cuentan con ningún Awilu entre sus filas o que se niegan a registrarse por razones políticas o el simple orgullo.

ASEDIOS

Los Akkadios han convertido la ejecución de un asedio, tanto desde el punto de vista del asaltante como del sitiado, en todo un arte. Se han escrito innumerables tratados sobre este tipo de enfrentamientos y, lo que es más importante, se han desarrollado variadas técnicas y artefactos cuyo fin es someter o defender una ciudad.

Máquinas de guerra

Como las armas de un infante son totalmente incapaces de dañar los muros de una ciudad, los ejércitos Akkadios recurren a una gran variedad de máquinas de guerra, siendo la más importante el ariete (*shubu* en Akkadio). Este consiste en una enorme lanza, portada por varios hombres o por bestias de carga, que se clava en las murallas, haciendo que se desprendan fragmentos de estas y acaben derrumbándose.

Estos arietes, que se basan más en lo afilado de sus puntas que en una gran masa, son incapaces de dañar muros de piedra, pero como la gran mayoría de fortalezas están construidas usando adobe, esto no representa un gran problema. Para derribar las raras murallas de piedra se recurre a versiones más voluminosas del ariete: ya no lanzas sino troncos de grandes

árboles cuyas puntas han sido recubiertas de metal. Estos arietes, debido a su gran masa, necesariamente han de formar parte de máquinas de guerra más complejas.

En lo que a estas máquinas respecta, toman siempre la forma de torres de asedio (*kalbanu* en Akkadio): grandes estructuras de madera, en algunos casos más altas que las murallas de la ciudad asediada. Estas máquinas suelen construirse en el lugar del sitio, y siguen patrones definidos y diseñados para enfrentarse a construcciones concretas. Solo las torres de asedio más grandes (*lulimitu*) son “permanentes”, en el sentido de que son construidas una vez y reutilizadas en varios asedios, normalmente transportadas en barcos río abajo.

La mayoría de las torres de asedio se desplazan sobre ruedas (aunque se conocen algunas que flotan como barcos en los ríos), pero el método de propulsión puede ser humano, en el caso de las más pequeñas, o animal. Las torres más grandes del Imperio son unas *lulimitu* de 7 pisos de altura, tiradas cada una por 50 toros criados especialmente para esta tarea. Sólo un Turtam puede autorizar su uso, y cada uno de estos dos generales cuenta con 3 de estas torres. Forradas de bronce y con capacidad para 250 soldados, la mera visión de una de estas máquinas basta para hacer que una plaza se rinda sin plantar batalla.

Aunque el número de pisos de las torres de asedio varía, siempre poseen un mínimo de 3: el más bajo para la fuerza motriz (aunque a veces esta *empuja* literalmente la torre desde su parte trasera), el más alto para una pequeña fuerza de arqueros, y los pisos intermedios para alojar arietes, cuchillas de asedio (*nimgallu* en Akkadio), más arqueros o una combinación de los anteriores.

Las cuchillas de asedio son una variación del ariete, pero en este caso la punta ya no es la de una lanza, sino un filo curvo. Estas cuchillas se usan haciéndolas oscilar de forma horizontal, intentando que el filo penetre entre dos líneas de ladrillos y “corte” la muralla. Estas armas son sorprendentemente efectivas, capaces de derribar muros de adobe en muy poco tiempo.

Lo que no hacen las torres de asedio es transportar soldados. En su lugar, para superar las murallas se usan tanto escalas de cuerda como unas largas escaleras. Las primeras tienen el inconveniente de que son difíciles de utilizar mientras se carga con el equipo y armas de un soldado, mientras que las segundas pueden ser fácilmente derribadas por los asediados.

Técnicas militares

Los arqueros son básicos en un asedio, tanto atacando como defendiendo. Es más, la mejor forma de evitar que las escaleras sean derribadas y las escalas cortadas es recurriendo al fuego de arqueros, que pueden estar situados tanto en tierra como en lo alto de las torres de asedio. Este fuego es en muchos casos literal, ya que es práctica habitual el prender en llamas las puntas de las flechas, sobre todo si el objetivo de los disparos es más la propia ciudad que las almenas. De esta forma, se puede aterrorizar fácilmente a la población y, con un poco de suerte, provocar un incendio que obligue a destinar valiosos recursos a apagarlo.

El fuego también es una herramienta básica de un ejército defensor, pues las máquinas de guerra, al estar construidas en madera, arden con mucha facilidad. Para protegerse de estos ataques tanto los arietes como las torres

de asedio se cubren con gruesas pieles de animales que se mantienen húmedas. Es habitual encontrar esclavos cuya única función es cargar con cubos de agua y vaciarlos sobre los artilugios a proteger.

Por su parte, los soldados que operan desde tierra, especialmente los arqueros, se protegen con enormes escudos, tan altos como un hombre y cuya parte superior es curva. Estos escudos no los lleva el soldado o soldados protegidos, sino que existe un tipo de tropa, los portaescudos, cuya única labor es salvaguardar al resto de soldados de las flechas enemigas. Estos infantes cubren a menudo sus escudos con paja o pieles, de nuevo con el fin de evitar el fuego.

Los portaescudos también dan protección a los zapadores (*nappilu* en Akkadio), soldados cuyas armas son el pico y la pala. Su misión es doble: por una parte, construyen puentes y rampas para que las torres de asedio, que se desplazan sobre ruedas, puedan alcanzar las murallas de la fortaleza o ciudad asediada, y por otra avanzan hasta la base de esas mismas murallas, donde excavan con el fin de derrumbarlas al destruir sus cimientos o practicar túneles que las atraviesen. Como cabría esperar, la de zapador es una profesión muy arriesgada, y la esperanza de vida media de los miembros de este cuerpo es muy baja.

Otro tipo de tropa famoso por su arrojo son los *bekhru*, infiltradores que utilizando los ríos que casi indefectiblemente atraviesan toda ciudad, penetran sin ser advertidos hasta el corazón de las defensas enemigas, desde donde crean confusión o abren las puertas de las murallas a sus compañeros. Para lograr tal hazaña emplean pieles de cabra cosidas y rellenas de aire, de tal forma que los *bekhru* pueden aguantar bajo el agua el tiempo suficiente para no ser detectados. Estos infiltradores son además expertos en la guerra psicológica, el veneno y el asesinato. Echar a perder los almacenes de alimento o acabar con la vida de un Ensi rebelde son estrategias que, a la larga, no hacen sino ahorrar vidas.



LOS ROMPEASEDIOS

De entre todas las compañías de mercenarios que operan en Akkad, tanto legal como ilegalmente, ninguna domina el arte de sitiar una ciudad (o de liberarla) como los Rompeasedios. Tal y como su nombre sugiere, son famosos por su capacidad para acabar con un asedio en muy poco tiempo, ya sea conquistando una fortaleza que se resiste a ser dominada o forzando a retirarse a un ejército invasor.

Esta compañía mercenaria está compuesta por entre 200 y 300 hombres (el número exacto de efectivos varía), estructurados según el organigrama que aparece más abajo. Los Rompeasedios cuentan con 7 unidades:

- 4 unidades mixtas de hasta 50 hombres, equipados según la circunstancia con arcos, lanzas y/o escudos.
- 1 unidad de hasta 20 *bahiru*, tropas de choque especializadas en luchar de forma independiente, tras las líneas enemigas y armadas con hachas a dos manos.
- 1 unidad de hasta 20 *bekhru*, infiltradores.
- 1 unidad de hasta 50 jinetes.

En el organigrama aparecen en negrita los nombres de las personalidades más importantes de la compañía. Más adelante se proporcionan las hojas de personaje y un breve resumen de la historia y la personalidad de cada uno de ellos. Este material se ofrece para que los jugadores

puedan utilizar a estos personajes como sus PJs, de tal forma que ellos sean los mandos de los Rompeasedios y jueguen una campaña con ellos. Otra opción es que los Rompeasedios sean los oponentes o aliados de los PJs.

Eso sí, tanto si decidís que los Rompeasedios serán los PJs de vuestra campaña como si simplemente os cruzáis con ellos, tendréis que tener en cuenta que son personajes muy poderosos.

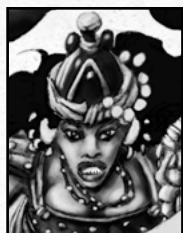
Y no estamos hablando de sus características (pues son poco superiores a las de un PJ recién creado), sino a los recursos de los que disponen. Con 300 hombres a su mando (literalmente un ejército) y una base de operaciones secreta en el centro del Imperio, los Rompeasedios no van a verse envueltos en el mismo tipo de aventuras que unos esclavos fugados.

Esto no quiere decir que tengan que ir siempre acompañados de su ejército, ni mucho menos. Es más, es habitual que los líderes de los Rompeasedios operen separados de sus tropas durante largos periodos de tiempo, sobre todo si están buscando un cliente, pero siempre pueden enviar a un mensajero que, en unos pocos días, hará llegar cualquier misiva a sus hombres.

Jugar una campaña con un grupo tan poderoso puede resultar muy divertido, pero hay que tenerlo en cuenta y saber que el tipo de aventuras será distinto al habitual.



Dizabni, la Intransigente



Dizabni, más conocida por su apodo “La Intransigente”, es la líder de los Rompeasedios. Esta Awilu, de rasgos severos pero hermosos y una larga melena negra, inspira en sus hombres una lealtad que raya en el fanatismo. La causa de tal fe, aunque parezca extraño, son los increíblemente altos niveles de exigencia que impone a sus compañeros de fatigas. Este hecho, que en cualquier otro Awilu incitaría a la rebelión en sus siervos, es tomado por los seguidores de Dizabni como una muestra de respeto, ya que nunca pide a sus soldados más de lo que pueden dar, ni más de lo que ella misma está dispuesta a ofrecer.

Además, Dizabni tiene el don de ver en los demás virtudes de las que ni ellos mismos son conscientes, de tal forma que, tras pasar un tiempo a su lado, hombres que se creían inútiles descubren en sí mismos talentos antes ocultos. Todos y cada uno de los Rompeasedios sienten que, de una forma u otra, son lo que son gracias a Dizabni.

Pero La Intransigente guarda un secreto que solo Amur-Yahati, el más antiguo de sus compañeros, y Marak, su guardián, conocen. Dizabni es la heredera de una familia antaño poderosa pero caída en la más absoluta de las desgracias. Su padre, Ensha-Rahamni, era uno de los generales más grandes del Imperio, el favorito para convertirse en el Turtam de la Izquierda, el puesto más alto al que un Akkadio podía llegar a aspirar en el ejército Imperial. Sus hazañas con las armas eran legendarias, y su genio estratégico estaba a la altura de los grandes héroes.

Sin embargo, su ilustre carrera se vio truncada por un único hecho: fue encontrado culpable de dirigir un complot para asesinar a Sargón. Sobra decir que aquella trama fracasó, y que Ensha-Rahamni fue duramente castigado: su cadáver fue incinerado, y toda su familia directa perdió sus posesiones y honor. Incluyendo a su única hija, Dizabni.

Tanto la mujer como el hijo varón de Ensha-Rahamni decidieron quitarse la vida, incapaces de asumir este giro en los acontecimientos, pero Dizabni solo fingió hacerlo, escapando en su lugar a las Montañas Gudabak, donde reapareció como una mercenaria bajo su nombre actual.

Así, Dizabni oculta su verdadero origen y nombre (Ensha-Dazabi). Pero no porque se avergüence de los actos de su padre, nada más lejos de la realidad. Ella sabe que su progenitor era inocente de tal crimen, pues su lealtad hacia el Emperador era fuerte como el oscuro hierro de los Saqueadores Grises. Ensha-Rahamni cargó con las culpas de un delito en el que no participó, y además Dizabni sabe quién es el responsable directo de la desgracia de su familia y la humillación para toda la eternidad de su amado padre: Naram-Sin, el nieto de Sargón, que poco después de la muerte de Amur-Yahatti ocupó el cargo de Turtam de la Izquierda, originalmente destinado a un hombre más noble, íntegro y capaz que aquel despreciable cobarde.

Desde aquel día Dizabni ejecuta con cuidado y paciencia su plan maestro, que la llevará a someter a Naram-Sin a la misma deshonra que sufrió su padre. No busca matarlo, sino demostrar ante todo Akkad la rata ambiciosa que es en realidad el familiar del Emperador. Porque Dizabni, aunque no tiene aún pruebas, está convencida de que el artífice final de la fallida trama para acabar con la vida de Sargón el Alquimista no era otro que Naram-Sin.

Amur-Yahati el Hermoso



Aunque Dizabni es, a efectos prácticos, la líder de los Rompeasedios, sobre el papel esta responsabilidad la asume Amur-Yahati, que es quien ha firmado el Rakshu-shalatu que da a la compañía licencia para actuar dentro del Imperio. Esto se debe al deseo de Dizabni de mantener un perfil bajo y a la, para qué negarlo, casi sobrenatural habilidad de Amur-Yahati para moverse en ambientes

cortesianos y, de esta manera, conseguir los mejores contratos para los Rompeasedios.

Amante de las armas decoradas y la ropa recargada, y revestido con una armadura pesadísima y un tremendo escudo, Amur-Yahati es todo lo que un joven noble Awilu aspira a ser. Su don de gentes (y su atrevido bigote) le hacen especialmente popular entre las damas, que escuchan encandiladas sus historias y acababan siendo sus más efusivas adalides.

Amur-Yahati era uno de los mejores amigos de Ensha-Rahamni, y en cuanto se enteró de lo ocurrido acudió a ayudar a lo que pudiera quedar de la familia del condenado: Dizabni. No le costó nada dejarse convencer por la persuasiva hija de su amigo, pues en ningún momento llegó a pensar que Ensha-Rahamni fuera un traidor.

De hecho, él es el principal confidente de Dizabni y quien sugirió la idea de formar una compañía de mercenarios. Siente un profundo aprecio por la líder de los Rompeasedios, a la que siente como su hija, y la protegerá cueste lo que cueste.

Aunque lamenta profundamente lo que le ocurrió a la familia de Dizabni, y hará lo necesario para que esta pueda cumplir con sus ansias de venganza, a Amur-Yahati no le desagradaba en absoluto la vida que se ha visto forzado a llevar. Es más, le encanta. Es verdaderamente feliz entre sus compañeros de armas, donde ha encontrado un lugar y un propósito.

Imbalayo el Salvaje



Imbalayo no nació en Akkad, sino en las Selvas del Sur. Creció en una tribu de salvajes, que se vestían con pieles de animales exóticos y se afilaban los dientes. Pero a pesar de su fiero aspecto e imponente físico,

Imbalayo no era un guerrero, sino un carpintero. Se encargaba de construir y mantener tanto las viviendas como las herramientas de su tribu.

Considerado un artesano excepcional en su hogar, decidió viajar a Akkad, pues había oído que allí los hombres construían edificios tan altos que tocaban el cielo. Y en el Imperio encontró a Dizabni, que supo reconocer su talento y le convirtió en el jefe tanto de los ingenieros como de los zapadores de los Rompeasedios, además de nombrarle responsable de la fortaleza.

Le costó poco destacar. En la campaña contra la ciudad de Der, Imbalayo consiguió someter la urbe sin pérdida de vidas. Se limitó a destruir tres presas, dos en el río Diyala y otra en el río Taban (afluente del Diyala), de tal forma que la ciudad quedó completamente inundada. Además, las torres de asedio diseñadas por Imbalayo no tienen igual en el Imperio.

Imbalayo es de naturaleza simpática. Lo único que le gusta más que las bromas (cuanto más pesadas mejor) es descubrir cosas nuevas. Esto le convierte en una persona quizá demasiado temeraria, que no duda en lanzarse bajo los cimientos de un muro para derribarlo y, ya de paso, aprender sobre él. Su curiosidad será su perdición.

Marak el Preciso



A veces las virtudes de uno no se hallan donde todos esperan encontrarlas. Eso exactamente fue lo que le pasó a Marak, un Wardu creado para servir como guardaespaldas que ha acabado convirtiéndose en uno de los estrategas más astutos del Imperio.

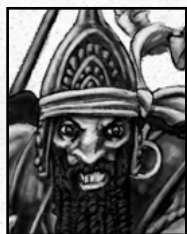
Marak era el guardaespaldas de Ensha-Rahamni, al que acompañaba en campaña. Debido a esta cercanía, Marak pudo observar cómo el padre de Dizabni desplegaba sus fuerzas y dirigía sus ejércitos. Pronto Marak descubrió que le fascinaba la estrategia, y empezó a hacer preguntas y comentarios a su amo. Este, lejos de sentirse insultado por el a todas luces impertinente comportamiento de su guardaespaldas, fue claramente consciente del talento innato que el Wardu poseía, y decidió educarle en estas lides.

Le liberó de sus tareas como guardián y le hizo estudiar con los mejores maestros. Le enseñó a leer y a escribir y acabó por darle el mando de gran parte de sus ejércitos.

Como es lógico, Ensha-Rahamni no hacía nada de esto abiertamente, para evitar la infamia y el castigo que esto podría suponer. Así, Marak desarrolló una profunda adoración por su amo, que había reconocido su vocación, y un inmenso desprecio por los generales del Imperio. Este sentimiento estaba motivado no por las habilidades de mando de los generales (o su ausencia), sino porque en el fondo Marak sabía que nunca le reconocerían como un estratega digno ni pasaría a la historia como un gran general.

Marak se encontraba lejos de Ensha-Rahamni cuando este murió, pues se encontraba dirigiendo uno de sus ejércitos, pero su amo había ejecutado el ritual de herencia y el Wardu se vio impelido a buscar a Dizabni, su hija, y servirla. Afortunadamente para él, esta acogió sus especiales dones con los brazos abiertos. Además, aunque Marak no puede desobedecer las órdenes de Dizabni, esta ejerce poco su dominio sobre el Wardu.

Isiratu de Samarra



Isiratu está loco de remate. Y lo peor es que, además, es absolutamente incapaz de estar quieto. No hay idea que le parezca mala ni plan que le resulte arriesgado. Esto hace que se ofrezca voluntario para cualquier misión, por arriesgada que sea. La combinación de su tendencia a ser el primero en enfrentarse al peligro con el profundo aprecio que siente por sus compañeros han convertido a Isiratu en el más popular entre los Rompeasedios. Su locura no consigue ocultar que, en el fondo, tiene un corazón de oro y saltaría bajo las ruedas de un carro para proteger a uno de los suyos.

Isiratu destacó como mensajero en el ejército de Ensha-Rahamni, por lo que no tardó en ser reclutado por los Rompeasedios, aunque

desconoce la verdadera identidad de Dizabni. Si conocía a Marak, al que le encanta hacer rabiar. La seriedad del Wardu le hace un objetivo muy apetitoso a los ojos del perturbado Isiratu.

En los Rompeasedios Isiratu cumple dos funciones, las de *Rab Bekhri* y *Rab Pirrani*, es decir, comandante de los infiltradores (*bekhru*) y de los jinetes. La dificultad de las misiones encargadas a estos dos cuerpos le atrae de forma natural. Aunque su locura pudiera generar dudas, Isiratu es un soldado tremendamente competente.

Kutsna el Kimmerio



Kutsna es el vivo retrato de lo que el común de los mortales entiende por un mercenario: un hombre alto, fuerte, duro, arisco y cubierto de cicatrices. Llama la atención el parche que lleva en el ojo izquierdo, producto de un combate en la arena de gladiadores. Es habitual que muchos luchadores de la arena acaben siendo mercenarios, pero la historia de Kutsna difiere bastante del guion establecido.

Kutsna fue a la vez el mejor y el peor gladiador que su amo había poseído. El mejor, pues su habilidad con las armas no tenía igual, pero también el peor, ya que carecía por completo de carisma y el público le odiaba. No solo vencía todos sus combates, sino que el público le odiaba por ello.

Su amo no podía permitirse mantener a un esclavo así, por lo que lo vendió en cuanto tuvo oportunidad. Su compradora fue Dizabni, que inmediatamente le ofreció el mando de un nuevo cuerpo que estaba desarrollando dentro de la compañía: los *bahiru*, tropas de choque armadas con pesadas hachas a dos manos que aterrorizarían al enemigo con su fiera. Kutsna entrenó personalmente a estos hombres, haciéndoles temidos en todo el Imperio.

Pero Kutsna no es tan violento ni tan antipático como parece. Simplemente es una persona tímida que desearía más paz de la que disfruta.

EL MURO DE SHULGI

Ur-nammu fue uno de los más grandes guerreros y genios militares de la historia. Gobernante de la ciudad de Ur cuando la tierra entre los ríos aún era conocida como el País de Sumer, llegó a conquistar un Imperio que quizá superara en tamaño al Akkad actual.

Desgraciadamente, los éxitos militares de Ur-nammu llegaron a su fin cuando este decidió abandonar el mundo de los vivos y llevar a cabo su campaña definitiva: la invasión del Irkalla. En dicha empresa participaron todos sus soldados, por lo que el ejército de la hasta entonces poderosa Ur se vio reducido a la nada. Ni Ur-nammu ni ninguno de sus soldados volvió nunca de las casas de polvo, lo que dejó a Shulgi, su heredero, en una posición muy poco envidiable; la de defender el imperio más grande que el mundo había visto sin un solo guerrero.

Es testamento del enorme genio de Shulgi el hecho de que, hasta cierto punto, consiguió este objetivo. El joven gobernante, famoso por su capacidad para correr largas distancias (pues sirvió como mensajero), decidió en primer lugar abandonar a su suerte gran parte de las conquistas de su padre. Consciente de que no podía aspirar a mantener el imperio que había heredado intacto, dio la orden de abandonar más de la mitad de las ciudades, las que se encontraban más al norte.

Además, los habitantes de dichas urbes dedicaron sus energías a la mayor construcción que los Awilu han creado jamás: el Muro de Shulgi. Esta obra arquitectónica consistía en una inmensa



muralla, de una altura superior a la de 3 hombres, que se extendía ininterrumpidamente desde la orilla oriental del Buranum hasta más allá del Idigna. Su extensión exacta no se recuerda, pero debió pasar cerca de la actual Sippar y protegió lo que quedaba del imperio de Ur de invasiones tanto desde el norte como desde el este, pues en aquel entonces no había enemigos en el Eria. A todos los refugiados de las ciudades del norte se les dio a elegir entre

cuatro destinos: patrullar la muralla, construirla, alimentar a los que lo hacían o servir de mortero para la misma.

La muralla de Shulgi aguantó numerosos envites, protegiendo los restos del imperio de Ur hasta que Amar-Sin, bisnieto de Ur-nammu, cayó en batalla defendiendo sus almenas. El último rey de la orgullosa dinastía de Ur-nammu fue Ibbi-Sin, que vio cómo su ciudad era arrasada por un ejército Elamita.

Aun hoy en día, miles de años después de aquellos combates, quedan en pie segmentos del irrepetible Muro de Shulgi. En una de sus torres de alerta y vigilancia, la llamada Shulgi-Nanna, tienen su base de operaciones los Rompeasedios. La compañía la ha restaurado y están acuartelados en ella. Como corresponde a unos soldados

que se ganan la vida en acciones de sitio, se trata de un bastión casi infranqueable, con numerosas defensas y provisiones para sobrevivir 2 años sin ayuda del exterior.



TÉRMINOS MILITARES AKKADIOS

Tipos de tropa

Armeros	Rabi Kakki	Jinetes con armadura	Kallapu
Arqueros	Sab Qashti	Lanceros auxiliares	Qurru
Artesanos del ejército	Kitkittu	Lanceros ligeros	Qurraiu
Caballería	Sab Pethalli	Lanceros medios	Sha-arriti
Centinelas	Naturu	Lanceros pesados	Azmare
Conductores de carro	Mukil Appati	Levas de campesinos (solo defensa de las ciudades)	Sab Sharri
Ejército de élite ("la guardia de Palacio")	Qurupti Sha Shepe	Portaescudos	Sab Ariti
Ejército regular ("los hombres del Emperador")	Kishir Sharruti	Soldados	Sab
Exploradores	Daialu	Infiltradores	Bekhru
Guardaespaldas	Sab Qurbuti	Tropas en carros	Sab Narkarti
Guardia personal del general	Girsequ	Tropas de asalto	Asharettu
Guardias	Sab Massarti	Tropas de choque	Sab Danni
Guardias de una puerta	Massar Babi	Tropas de desierto	Sab Seri
Guardias de palacio	Sab Ekalli	Tropas ligeras	Sab Qallati
Guerreros	Muqtablu	Tropas pesadas	Sab Kibiti
Honderos	Sadiu	Tropas regulares	Sab Tahazi
Infantería	Sab Shepe	Veteranos	Sab Paniu
Infantería de marina	Sab Eleppi	Zapadores	Nappilu

Tipos de unidad

1 hombre	Sab	Refuerzos	Kitru
10 hombres	Ashlatu	Reservas	Kutallu
1000 hombres	Hialu	Guarnición	Shulutu
200 hombres	Pirsi	Fuerza expedicionaria	Madaktu
50 hombres	Aliktu	Fuerza de auxilio	Hamati
Acuartelamiento	Ekar Masharti	Avanzadilla	Sagbu
Patrulla	Gerru Masshartu	Partida de incursores	Saddidua

Oficiales

Ayuda de campo	Radi Qati	Comandante de 1000 hombres	Rab Limi
Comandante supremo (sobre el campo)	Rab Ummanati	Jefe de avituallamiento	Rab Danibati
Líder de compañía mercenaria	Rab Raksi	Comandante de una fortaleza	Rab Birti
Comandante de 50 hombres	Rab Hanshe	Comandante de los exploradores a caballo	Rab Kallapi
Comandante de unidad de caballería	Rab Pirrani	Comandante de toda la caballería	Rab Pirrani
Comandante de los guardias	Rab Massiri	Responsable de las bestias de carga	Rab Asappi
Comandante de las puertas de la ciudad	Rab Abullati	Oficial	Rab Sabi
Comandante de 10 hombres	Rab Esherti	Supervisor de los carros	Sha Pan Mugirri
Comandante de 200 hombres	Rab Kisri	Responsable de los caballos	Musarkisu



Los principiantes dan importancia a la táctica.
Los veteranos dan importancia a la estrategia.
Las maestros dan importancia a la logística.

Marak el Preciso

Localizaciones

Almenas	Samtu	Fortificación	Birtutu
Armería	Bet Masharti	Fortificación defensiva	Halzu
Barracones	Bet Naptarti	Puesto avanzado con hoguera para alertas	Bazakhatu
Bastión	Birtu	Puesto fronterizo	Madgaltu
Campamento	Ushmannu	Tienda	Zarutua
Empalizada	Shupshutu	Torre	Namuru
Fortaleza	Dannutu	Torre de observación	Madgulu

Equipo

Arco	Qashtu	Escudo pesado	Kababu
Ariete	Shubu	Escudo redondo	Aritu
Armadura	Halluptu	Espada	Namsaru
Armadura de bronce	Irtu	Espada hoz	Zubi
Armadura de cuero	Tuttitu	Flecha	Elamku
Armadura de escamas	Sarianu	Hacha de batalla	Kalmakru
Botas	Shuhupattu	Honda	Mahnaqu
Carcaj	Azannu	Jabalina	Hutennu
Carro (de carga)	Ereqqu	Lanza	Shukurru
Carro ligero	Narbulu	Lanza corta	Shinnu
Carro pesado	Narkabtu	Lanza larga	Azmaru
Catapulta	Waspu	Maza	Patarru
Cuchilla de asedio	Nimgallu	Rampa de asedio	Arammu
Daga	Hangaru	Torre de asedio	Kalbanu
Escala	Simmilat Duri	Torre de asedio permanente	Lulimitu
Escudo de cuero	Tukshu	Tridente	Mazluku
Escudo para asedios	Mushezibtu	Vaina de espada	Takaltu
Escudo pavés	Sinnatum	Yelmo	Qurpissu

- ¿Cuál crees que el elemento de equipo más importante del ejército de Akkad, el que le hace el más poderoso del mundo?

- ¿Los carros?

- No.

- ¿Las torres de asedio?

- Tampoco.

- ¿Los arcos compuestos?

- En absoluto.

- ¿Entonces, qué es lo que nos hace invencibles?

- Las botas, Ensha-Dazabi. Mientras otros luchan con sandalias, nuestros soldados se mueven con la agilidad de un león en cualquier tipo de terreno mientras cargan con una pesada impedimenta. Son las botas, y no las flechas, las que ganan batallas.

Conversación entre Ensha-Rahamni y su hija.

Términos

Aliado	Resu	Héroe	Urshanu
Alianza	Salmutu	Licencia de compañía mercenaria	Raksu-shalatu
Archienemigo	Bel Dame	Línea de batalla	Sadirtu
Armisticio	Batal Kakkean	Masacre	Dabdu
Batalla	Anuntu	Mercenario	Raksu
Botín de guerra, prisioneros	Hubtu	Orden	Urtu
Campo de batalla	Naqrabu	Órdenes de marcha	Qibiat Rade
Canción de marcha	Kerretu	Reclutamiento	Pirru
Consejo de guerra	Bet-dini-gesai	Refugiado	Munnabtu
Derrota	Kamaru	Rehén	Mashkanua
Desertor	Mushtahalqu	Revuelta, motín	Nabalkattu
Ejército	Ummanu	Sanguinario	Tabik Damia
Enemigo	Za-yiranu	Servicio militar a cambio de tierras (solo Awilu)	Ilku
Guerra	Tuquntu	Vanguardia	Nuballu
Hazaña	Qurdu	Victoria	Irnittu

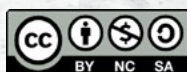


Acciones

Asedio	Lawitu	Invasión	Tibutu
Bloqueo	Isirtu	Maniobra de contención	Esaru
Encendido de las hogueras de alerta	Qidatu	Retirada	Suhhurtu
Expedición, campaña	Harrani	Rodear al enemigo	Usurtu
Incursión	Isshitum	Saqueo	Mishi-tu

Autor: Rodrigo García Carmona
Corrección: José Manuel Sánchez
Ilustraciones: Diego Menéndez,
Luis Míguez

Maquetación: Rodrigo García Carmona



LA PUERTA DE ISHTAR

NOMBRE: Dizabni la Intransigente CULTURA DE ORIGEN: Noble Awily EDAD: 72
 ALTURA: 1'35 m PIEL: Clara ROPAJES: Armadura práctica y cómoda
 PESO: 45 Kg CABELLOS: Negros OJOS: Negros
 MARCAS DISTINTIVAS: Larga melena negra SEXO: F
 JUGADOR: _____ CAMPAÑA: _____ EXPERIENCIA: _____

CARACTERÍSTICAS

DESTREZA

4

INGENIO

3

CARISMA

6

FORTALEZA

2

PERCEPCIÓN

3

VOLUNTAD

6

PROFESIONES

Mercenaria

2

Noble

1

Líder

2

CONDICIONES

AGOTADO



ENVENENADO



ATERRORIZADO



HERIDO



ENFERMO

Una: -2 / Dos: -3 / Tres o más: -4

CARÁCTER

RASGOS

Exigente

Calculadora

Optimista

Tirar 4D

PUNTOS



Positivo: 3 mejores, -1 Punto

Fallo: +1 Pasión

Negativo: 3 peores, +1 Punto

Éxito: +1 Determinación

COMBATE

CUERPO A CUERPO

4

DISTANCIA

3

AGUANTE
10-FOR-VOL
INICIAL

18

ARMAS

V. ATAQUE

V. DEFENSA

V. MANIOBRA

Espada y escudo

3

7

2

Maza de mando

4

5

1

ignora absorción, +1 iniciativa

DEFENSA

3

MANIOBRA

4

TEMPORAL



ARMADURA

Pesada

ABSORCIÓN

2

PENALIZACIÓN

3

OBJETIVOS

OBJETIVO A CORTO PLAZO

+1 Determinación

+3 Determinación

OBJETIVO A LARGO PLAZO

Vengar a mi padre

PASIÓN

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



+1 Pasión

LEMA

*En cada persona hay un
héroe que consagrar o un
villano que combatir*

DETERMINACIÓN

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



LA PUERTA DE ISHTAR

NOMBRE: Amur-Yahati el Hermoso CULTURA DE ORIGEN: Noble Awilu EDAD: 105
 ALTURA: 1'40 m PIEL: Pálida ROPAJES: Prendas ricas y a la moda
 PESO: 55 Kg CABELLOS: Negros OJOS: Negros
 MARCAS DISTINTIVAS: Elegancia al hablar SEXO: M
 JUGADOR: _____ CAMPAÑA: _____ EXPERIENCIA: _____

CARACTERÍSTICAS

DESTREZA

3

INGENIO

6

CARISMA

6

FORTALEZA

4

PERCEPCIÓN

3

VOLUNTAD

2

PROFESIONES

Mercenario

2

Negociante

2

CONDICIONES

AGOTADO



ENVENENADO



ATERRORIZADO



HERIDO



ENFERMO

Una: -2 / Dos: -3 / Tres o más: -4

CARÁCTER

RASGOS

Vanidoso

Persuasivo

Protector

Tirar 4D

PUNTOS



Positivo: 3 mejores, -1 Punto

Fallo: +1 Pasión

Negativo: 3 peores, +1 Punto

Éxito: +1 Determinación

COMBATE

CUERPO A CUERPO

4

DISTANCIA

3

AGUANTE
10-FOR+VOL
INICIAL

16

ARMAS

Espada y hacha
+1/-1 VA o VD

V. ATAQUE

4

V. DEFENSA

6

V. MANIOBRA

1

Hacha arrojadiza

3(4)

6

0

ignora absorción, +1 iniciativa

DEFENSA

4

MANIOBRA

3

TEMPORAL



ARMADURA

Pesada

ABSORCIÓN

2

PENALIZACIÓN

3

OBJETIVOS

OBJETIVO A CORTO PLAZO

+1 Determinación

+3 Determinación

OBJETIVO A LARGO PLAZO

Seguir haciendo lo que hago

PASIÓN

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



+1 Pasión

LEMA

*Nada puede resistirse
a mi sonrisa*

DETERMINACIÓN

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



LA PUERTA DE ISHTAR

NOMBRE: Imbalayo el Salvaje CULTURA DE ORIGEN: Esclavo Mushkenu EDAD: 28
 ALTURA: 1'80 m PIEL: Negra ROPAJES: Torso desnudo y joyas
 PESO: 90 Kg CABELLOS: Negros OJOS: Negros
 MARCAS DISTINTIVAS: Dientes afilados SEXO: M
 JUGADOR: _____ CAMPAÑA: _____ EXPERIENCIA: _____

CARACTERÍSTICAS

DESTREZA

4

INGENIO

5

CARISMA

2

FORTALEZA

4

PERCEPCIÓN

6

VOLUNTAD

3

PROFESIONES

Mercenaria

1

Carpintero

2

Zapador

2

CONDICIONES

AGOTADO



ENVENENADO



ATERRORIZADO



HERIDO



ENFERMO

Una: -2 / Dos: -3 / Tres o más: -4

CARÁCTER

RASGOS

Temeraria

Inquisitivo

Bufón

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

4

AGUANTE
10-FOR+VOL
INICIAL

17

ARMAS

V. ATAQUE

V. DEFENSA

V. MANIOBRA

Espada y cuchillo
+1/-1 VA o VD

3

2

6

Arco compuesto

+1/-1 si iniciativa superior/inferior

4

2

5

DEFENSA

2

MANIOBRA

5

TEMPORAL



ARMADURA

ABSORCIÓN

PENALIZACIÓN

OBJETIVOS

OBJETIVO A CORTO PLAZO

+1 Determinación

+3 Determinación

OBJETIVO A LARGO PLAZO

Ver los límites del mundo

PASIÓN

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



+1 Pasión

LEMA

La vida está llena de cosas maravillosas

DETERMINACIÓN

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



LA PUERTA DE ISHTAR

NOMBRE: Marak el Preciso CULTURA DE ORIGEN: Guardián Wardu EDAD: 35
 ALTURA: 2 m PIEL: Marrón claro ROPAJES: Pulcros y bien arreglados
 PESO: 140 Kg CABELLOS: Marrón OJOS: Negros
 MARCAS DISTINTIVAS: Se mesa el mentón SEXO: M
 JUGADOR: _____ CAMPAÑA: _____ EXPERIENCIA: _____

CARACTERÍSTICAS

DESTREZA

2

INGENIO

6

CARISMA

2

FORTALEZA

5

PERCEPCIÓN

4

VOLUNTAD

5

PROFESIONES

Mercenario

2

Estratega

3

CONDICIONES

AGOTADO



ENVENENADO



ATERRORIZADO



HERIDO



ENFERMO

Una: -2 / Dos: -3 / Tres o más: -4

CARÁCTER

RASGOS

Paciente

Orgullosa

Escrupuloso

Tirar 4D

PUNTOS



Positivo: 3 mejores, -1 Punto

Fallo: +1 Pasión

Negativo: 3 peores, +1 Punto

Éxito: +1 Determinación

COMBATE

CUERPO A CUERPO

2

DISTANCIA

4

AGUANTE
10-FOR+VOL
INICIAL

20

ARMAS

Lanza a 1 mano

+1 iniciativa, +3/-3 mejorar/empeorar posición

V. ATAQUE

2

V. DEFENSA

3

V. MANIOBRA

5

Lanza arrojada

cambio de arma sin coste

4

3

5

DEFENSA

4

MANIOBRA

6

TEMPORAL



ARMADURA

Ligera

ABSORCIÓN

1

PENALIZACIÓN

1

OBJETIVOS

OBJETIVO A CORTO PLAZO

+1 Determinación

+3 Determinación

OBJETIVO A LARGO PLAZO

Derrotar a Naram-sin en
una batalla justa

PASIÓN

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



+1 Pasión

LEMA

*Soy la persona más
inteligente de esta sala*

DETERMINACIÓN

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



LA PUERTA DE ISHTAR

NOMBRE: Isiratu de Samarra CULTURA DE ORIGEN: Esclavo Mushkenu EDAD: 32
 ALTURA: 1'75 m PIEL: Pálida ROPAJES: Falda de una armadura vieja
 PESO: 65 Kg CABELLOS: Negros OJOS: Castaños
 MARCAS DISTINTIVAS: Sombrero peculiar y dientes apretados SEXO: M
 JUGADOR: _____ CAMPAÑA: _____ EXPERIENCIA: _____

CARACTERÍSTICAS

DESTREZA

6

INGENIO

4

CARISMA

4

FORTALEZA

4

PERCEPCIÓN

5

VOLUNTAD

1

PROFESIONES

Mercenario

2

Mensajero

1

Infiltrador

2

CONDICIONES

AGOTADO



ENVENENADO



ATERRORIZADO



HERIDO



ENFERMO

Una: -2 / Dos: -3 / Tres o más: -4

CARÁCTER

RASGOS

Errático

Bondadoso

Hiperactivo

Tirar 4D

PUNTOS



Positivo: 3 mejores, -1 Punto

Fallo: +1 Pasión

Negativo: 3 peores, +1 Punto

Éxito: +1 Determinación

COMBATE

CUERPO A CUERPO

6

DISTANCIA

1

AGUANTE
10-FOR-VOL
INICIAL

15

ARMAS

V. ATAQUE

V. DEFENSA

V. MANIOBRA

Espada hoz y escudo

5

5

5

Lanza a 2 manos

8

2

4

+3/-3 mejorar/empeorar posición

DEFENSA

3

MANIOBRA

4

TEMPORAL



ARMADURA

ABSORCIÓN

PENALIZACIÓN

OBJETIVOS

OBJETIVO A CORTO PLAZO

+1 Determinación

+3 Determinación

OBJETIVO A LARGO PLAZO

Encontrar un objetivo a largo plazo

PASIÓN

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



+1 Pasión

LEMA

¡Espera! Se me acaba de ocurrir una cosa...

DETERMINACIÓN

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



LA PUERTA DE ISHTAR

NOMBRE: Kutsna el Cimmerio CULTURA DE ORIGEN: Hombre libre Cimmerio EDAD: 44
 ALTURA: 1,90 m PIEL: Morena ROPAJES: Descalzo
 PESO: 100 Kg CABELLOS: Blancos OJOS: Azules
 MARCAS DISTINTIVAS: Parche en el ojo izquierdo SEXO: M
 JUGADOR: _____ CAMPAÑA: _____ EXPERIENCIA: _____

CARACTERÍSTICAS

DESTREZA

6

INGENIO

4

CARISMA

2

FORTALEZA

6

PERCEPCIÓN

2

VOLUNTAD

4

PROFESIONES

Mercenario

2

Gladiador

1

CONDICIONES

AGOTADO



ENVENENADO



ATERRORIZADO



HERIDO



ENFERMO

Una: -2 / Dos: -3 / Tres o más: -4

CARÁCTER

RASGOS

Gruñón

Tezudo

Tímido

Tirar 4D

PUNTOS



Positivo: 3 mejores, -1 Punto

Fallo: +1 Pasión

Negativo: 3 peores, +1 Punto

Éxito: +1 Determinación

COMBATE

CUERPO A CUERPO

5

DISTANCIA

5

AGUANTE
10-FOR-VOL
INICIAL

20

ARMAS

V. ATAQUE

V. DEFENSA

V. MANIOBRA

Hacha a 2 manos

7(8)

3

1

Arco compuesto

5

4

1

+1/-1 si iniciativa superior/inferior

DEFENSA

3

MANIOBRA

2

TEMPORAL



ARMADURA

Ligera

ABSORCIÓN

1

PENALIZACIÓN

1

OBJETIVOS

OBJETIVO A CORTO PLAZO

+1 Determinación

+3 Determinación

OBJETIVO A LARGO PLAZO

Asentarme y vivir en paz

PASIÓN

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



+1 Pasión

LEMA

Esto va a ser desagradable...

DETERMINACIÓN

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

