

LO QUE LOS BRUJOS ANHELAN

Una aventura para La Puerta de Ishtar





LO QUE LOS BRUJOS ANHELAN

—Rihat, ¿por qué mi padre dedica tanto oro y esfuerzo a su biblioteca? ¿Acaso no es más importante ejercitarse para luchar y guiar tropas?

—Decís bien, joven Shelmaneser, pues esas son también labores de un gobernante. Pero vuestro padre sabe bien que su biblioteca guarda un arma capaz de hacer temblar ciudades.

—¡No te referirás a esas tablillas cubiertas de polvo!

—En efecto, a ellas, y a las palabras que albergan. Si no me creéis, quizá debierais invertir vuestro tiempo en aprender de ellas. Si os complace, os contaré la historia de un rey de ambición desmedida y poco juicio, que descubrió demasiado tarde uno de los tesoros de su antigua biblioteca...

SITUACIÓN INICIAL

La ciudad de Sippar, en la que tiene lugar esta aventura, ya se describe en *La Puerta de Ishtar* (páginas 138-139), pero vale la pena extenderse sobre algunas de sus características más interesantes.

Sippar es una ciudad dividida en dos por el caudaloso Buranum. Al este del río se halla la ciudad del mismo nombre, donde hacen su vida todos los habitantes, pero al oeste se encuentra la Ciudad Muerta, Sippar-Amnanum. Una plaga mortífera la cubre desde hace años por culpa de los caprichos y errores del Ensi Enmeduranki, que fracasó estrepitosamente al intentar crear una plaga

que sólo afectase a los cimmericos. Como consecuencia, el lugar fue arrasado y sellado. Nadie habita Sippar-Amnanum ahora, pues ningún ser humano podría sobrevivir mucho tiempo al miasma que aún cubre la ciudad maldita. Los Mushkenu y Uridimmu apenas llegan a ver un nuevo amanecer si respiran el aire emponzoñado, mientras que los Awilu, por su mejor constitución, pueden aguantar hasta dos o tres días, y los Wardu llegan a cinco.

E incluso aunque la muerte no alcance directamente a la víctima, es bastante probable que ésta quede poseída por un demonio de la enfermedad y muera más tarde, con el peligro añadido de propagar la plaga en el proceso, si visita algún lugar habitado. Por desgracia, sólo

los humanos han de temerla, pues no afecta a animales ni plantas.

Aunque la mayoría de los edificios de la Ciudad Muerta quedaron en ruinas o totalmente arrasados, muchos aún permanecen en relativas buenas condiciones, sin que el tiempo haya hecho aún estragos en ellos. Si se mira por las ventanas todavía pueden verse los enseres tal y como los dejaron sus habitantes, que ahora no son más que esqueletos que se blanquean lentamente bajo el sol.

EL ERROR DE ENMEDURANKI

Enmeduranki, el Rey Brujo de Sippar, se considera a sí mismo el segundo mejor alquimista del mundo; es una pena que la realidad no concuerde con su falta de talento. Es más, sólo es cuestión de tiempo que uno de sus irresponsables experimentos termine por matarlo, y es bastante probable que precisamente el más reciente sea el que lo haga.

Todo empezó hace poco, cuando el Ensi consiguió una dosis de una droga fabricada a partir del shushanu unqi, el extraño loto de color negro que vendían los middu cuando aún hacían sus visitas comerciales en Akkad. Es un ingrediente extremadamente raro y aún más caro, pero Enmeduranki no se detuvo hasta conseguirlo. El Ensi, en su imprudencia, fue el primero en probar la droga, y debido a ella su mente retrocedió en el tiempo; contemplando secretos de épocas pasadas que habían permanecido velados a los mortales. Pero fue demasiado lejos y llamó la atención de los Lunkalbu, los Sabuesos Insaciables, horrores de más allá del tiempo, que ahora lo persiguen.

El Ensi puso el gobierno en manos de sus consejeros de más confianza, se encerró en sus aposentos y dio orden de que los modificasen para eliminar cualquier ángulo que hubiese en ellos: retirando muebles, enyesando esquinas... Pues sabe bien que los sabuesos sólo pueden manifestarse en nuestro mundo a través de estas formas geométricas. Ahora permanece escondido, temiendo incluso caminar sin describir curvas sinuosas. De momento no ha ocurrido ninguna desgracia, pero sólo es cuestión de tiempo que esto cambie.

LOS HASHARU Y LA BÚSQUEDA DE IRKA-ARU

Pero la ignorancia de Enmeduranki no se limita a la alquimia. Se equivoca en muchas otras cosas, como por ejemplo en subestimar la habilidad de su hermana Irka-Aru: más inteligente y mejor alquimista que él. Además, sin ser consciente de ello, el Ensi le ofrece toda una caterva de servidores que trabajan fielmente para ella: los Hasharu.

Los Hasharu son experimentos alquímicos fracasados, que el Ensi puso bajo las órdenes de su hermana con el objetivo de excavar bajo la ciudad, para así encontrar los textos antediluvianos que supuestamente se ocultan en sus profundidades. Pero Irka-Aru supo darles mejor uso, excavando túneles por encargo de nobles para todo tipo de asuntos turbios: espionaje, asesinatos, romances secretos, contrabando...

Ahora Irka-Aru se ha decidido a alcanzar su objetivo final, y para ello está dispuesta a lo que sea. Gracias a las confidencias de un amante de Enmeduranki, que estaba presente cuando éste tomó el shushanu unqi, ha averiguado la verdadera situación del Ensi. Oficialmente se le ha declarado enfermo y la situación real se lleva con el mayor de los secretos, incluso (quizá especialmente) para su propia hermana. Además, gracias a su posición como adoradora de Kogu-Shogtossu, Irka-Aru también ha averiguado dos cosas muy interesantes: una es la fórmula de un incienso con el que alejar a los espíritus malignos del aire de la Ciudad Muerta; la otra es que precisamente en el corazón de Sippar-Amnanum, en las profundidades de la antigua Gran Biblioteca, se oculta un conjuro con el que podría controlar a los Lunkalbu que atormentan a su hermano (Nublar la Visión del Perseguidor).

Irka-Aru no quiere matarlo, pues eso la dejaría sin un acceso fácil al poder, así que su verdadera intención es controlar a los sabuesos y con ello chantajear al Ensi, de forma que sea ella la que gobierne desde las sombras los destinos de Sippar. De hecho, ya ha conseguido excavar el túnel hasta la biblioteca, pasando incluso por debajo del lecho del río, pero los Hasharu no saben luchar y la biblioteca es peligrosa, por lo que necesita la ayuda de mercenarios.

LA CÓLERA DE NETTU-IMASH

Lo que la bruja no sospecha es que no es la única que busca el conjuro. También está tras su pista otro adorador de Kogu-Shogtossu: Nettu-Imash, un antiguo consejero de Enmeduranki que cayó en desgracia por culpa de difamadores y arribistas, contra los que alberga un profundo deseo de venganza, que incluye al propio Ensi.

Nettu-Imash fue desterrado hace tiempo por las intrigas que estos nobles, liderados por la propia Irka-Aru, tendieron contra él. No obstante, aún mantiene una tupida red de contactos, espías y aliados en la ciudad: nobles menores advenedizos u oportunistas, grupos criminales que quieren sacar tajada, y antiguos acólitos de Kogu-shogtossu.

Ahora, ayudado por ellos, y con el apoyo de un misterioso culto con el que se ha asociado, se dirige hacia la Ciudad Muerta. Además, él también conoce la situación del Ensi, el secreto de la biblioteca y cómo preparar el incienso que mantiene a raya a los demonios del aire de la ciudad. Ha averiguado todo esto gracias al mismo dios que Irka-Aru, al que poco importa favorecer a uno u otro mortal.

LO QUE OCULTA LA BIBLIOTECA

El grandioso edificio de la Gran Biblioteca de Sippar era antaño un centro de saber y cultura, antes de la plaga. Pero en su interior se amontonan miles de tablillas que ya nadie lee,

sus salas de lectura están pobladas de bancos en los que ya nadie se sienta, en su gran patio ya nadie escribe, y no queda nadie en los aposentos de los escribas ni en las dependencias de los esclavos. La biblioteca está tan muerta como el resto de la ciudad a ese lado del río, salvo por las ratas y las arañas.

En otro tiempo no era así, pues la biblioteca era conocida como una fuente de conocimiento para los hombres. Pero lo que pocos sabían es que incluso entonces su corazón era oscuro: la Gran Biblioteca también servía como santuario de Kogu-Shogtossu y era dirigida por sus fieles, que poseían secretos que no estaban dispuestos a compartir con nadie más. Estos secretos se encontraban en la llamada sección prohibida, vigilada por guardias día y noche. Era allí donde los brujos ponían en práctica su saber, ocultaban sus tablillas más preciadas e inscribían en los muros sus conjuros más poderosos, lejos de los ojos incautos de los demás mortales. Pocos entraron en ella, y ni siquiera el mismísimo Ensi sabía a ciencia cierta qué tramaban los retorcidos alquimistas.

Ahora que los hombres han abandonado el lugar a su suerte, estos secretos quedan a disposición de cualquiera que vaya a reclamarlos. Aunque para ello será necesario sortear a las siniestras creaciones que surgieron de terribles experimentos, pues el lugar es suyo y acechan entre las sombras y el polvo. Entre los anaqueles y las bancas. Entre los muros y las columnas.

RUMORES

Rumores relativos al módulo



RUMORES

3-4	Irka-Aru es la mujer más bella de Sippar, y se casará con quien contemple su rostro.
5-6	La enfermedad de la Ciudad Muerta sólo afecta a los Mushkenu.
7	La Ciudad Muerta está poblada por serpientes gigantescas, cuyo veneno mata en 3 días.
8	Los experimentos deformes de los alquimistas no llegan a vivir un año.
9	La enfermedad de la Ciudad Muerta afecta antes a los Mushkenu.
10	El Ensi está muerto, pero lo ocultan por ahora.
11	Los experimentos deformes de los alquimistas son seres traicioneros, en los que no se puede confiar.
12	Hay espías en la corte del Ensi, que se hacen pasar por sus fieles para hacerse con el poder.
13	La biblioteca de la Ciudad Muerta oculta tesoros incalculables y conjuros que cualquier brujo anhelaría.
14	La biblioteca de la Ciudad Muerta oculta objetos malditos y conjuros que volverán loco a quien los lea.
15-16	El Ensi se ve atormentado por demonios.
17-18	La biblioteca de la Ciudad Muerta ya estaba maldita antes de la plaga.

ACTORES

IRKA-ARU

Irka-Aru es baja incluso para ser una Awilu, algo regordeta y con el rostro siempre cubierto por un velo que oculta sus facciones. Su cara está terriblemente deformada desde su nacimiento y nada teme más que dejarse ver descubierta en público. Irka-Aru compensa con gran habilidad el hecho de ir tapada: su vestido siempre está pensado para dar imagen de majestad, estudia cada gesto y siempre se mueve con seguridad. Su voz parece hecha para dar órdenes, como a menudo hace, en un tono que rara vez deja impasible a quien la oye.

Pero Irka-Aru es, ante todo, muy inteligente y está dotada de una gran habilidad para la alquimia. Domina casi cualquier campo del saber en el que ponga interés. Además, es capaz de extraer todo tipo de conclusiones de una persona observándola detenidamente, lo que la ayuda a reforzar su autoridad y trazar planes cada vez más complicados y ambiciosos. Algunos podrían pensar que ver tan lejos le ha vuelto algo loca y excéntrica.

Presentarse ante ella de forma brusca y autoritaria no ayudará a granjearse su aquiescencia, y mucho menos su confianza, pues está acostumbrada a ser obedecida y no desea que nadie ponga en duda su autoridad. Por otro lado,

aunque rechazará una adulación demasiado exagerada, siente cierta debilidad por las alabanzas, así como por la diligencia y prontitud a la hora de cumplir sus órdenes.

Siente un profundo rencor hacia su hermano Enmeduranki, pues la ha pisoteado desde que eran niños: insultándola, maltratándola, despreciándola y cohibiéndola tanto que tuvo que aprender brujería a espaldas de él. Enmeduranki la desprecia por su deformidad, pero en el fondo está celoso de ella.

Si Irka-Aru acabó a la cabeza de los Hasharu fue porque su querido hermano deseaba humillarla, pero ahora el destino ha brindado a Irka-Aru una oportunidad de oro para vengarse. No es que tenga especial aprecio por la vida de su hermano, pero manipularlo usando los Lunkalbu le seduce, y así podría controlar Sippar desde las sombras a través de él. No siente afecto hacia los Hasharu, aunque tampoco los odia, mucho menos sabiendo que todos comparten el mismo odio acérrimo hacia su hermano. Los considera herramientas especialmente útiles en su urdimbre de planes y por ello intenta dirigirlos con su propia idea de la justicia y teniendo el cuidado necesario para no perderlos mientras sigan siendo valiosos.



Irka-Aru

Awilu Hermana rencorosa			AGUANTE	DESTREZA	FORTALEZA
			8	3	2
VA	VD	VM	INGENIO	PERCEPCIÓN	
2	2	2	7	6	
EC	ABSORCIÓN	MORAL	CARISMA	VOLUNTAD	
2	0	13	4	3	

Objetivo: Encontrar el conjuro para controlar a su hermano.

Carácter: Astuta, Manipuladora, Autoritaria.

Lema: Vivo rodeada de inútiles.

Profesión: Bruja (3).

Característica distintiva: Cara cubierta por un velo.

Esta dama de hierro también tiene sus debilidades, a pesar de que se esfuerce en ocultarlas tanto como su rostro. Una de estas debilidades se ha vuelto especialmente molesta últimamente y tiene la forma de Ligish, el joven copero de Enmeduranki, que parece haber tomado el corazón de Irka-Aru, muy a su pesar, pues demasiado a menudo se ve actuando contra su voluntad suavemente presionada por el efebo.

LIGISH

Ligish es un copero de Enmeduranki. El Ensi gusta sobremanera de jóvenes esbeltos de cara aniñada como él, a los que obliga a teñirse el pelo de colores brillantes para su disfrute, pues llenar la copa del Rey Brujo no es la única función del joven Mushkenu. Estos placeres, junto con la sangre y la pasión por la brujería, son una de las pocas cosas que Irka-Aru tiene en común con su hermano, pues Ligish, aunque oficialmente amante de Enmeduranki, también tiene sus encuentros a escondidas con la Awilu, a la que ha ido seduciendo poco a poco.

Ligish era el ayudante que estaba presente y asistiendo a Enmeduranki cuando éste tomó el shushanu unqi, y el que escapó junto a Irka-Aru para informarla del incidente con los horrendos perros, pues confiaba en que ella pudiera llevarle hasta una cura para los males de su señor, voluntariamente o mediante algún engaño.

Irka-Aru no lo aparta de su lado, pero su pasión por el joven le impide darse cuenta de que él no la corresponde y que sus objetivos le son contrarios: Ligish ha asistido a Enmeduranki en sus experimentos desde hace mucho y posee un gran talento natural, por lo que es un brujo muy poderoso, de modo que, compinchado con el Ensi, pretende adelantarse para conseguir el conjuro (con la involuntaria asistencia de Irka-Aru y sus Hasharu) y así liberar a su señor. Empleará cualquier medio que sea necesario.

Para cualquiera que no sepa esto, Ligish se presenta como un joven de lo más simpático y encantador: siempre sonriente, de conversación agradable y buenas maneras. Lo normal es que sólo hable cuando otra persona se dirija a él primero. La excepción es Irka-Aru, a la que siempre acompaña y aconseja de forma suave,



pero intentando encaminarla de una forma u otra a sus fines. A Ligish le es más propio hablar con la mirada, y no dudará en insinuarse de esta forma a alguno de los personajes para atraer su atención, incluso para seducirlo si esto lo acerca más a su objetivo.

Nada lo incomoda más que la brusquedad y las malas maneras, por lo que probablemente evite a personajes especialmente toscos, dirigiéndoles una velada condescendencia. Condescendencia que nunca se atreverá a hacer patente del todo, al no ser demasiado ducho en el combate, además de un tanto cobarde.

Ligish

Mushkenu Copero enamorado			AGUANTE	DESTREZA	FORTALEZA
VA	VD	VM	7	4	2
2	2	3	INGENIO	PERCEPCIÓN	
EC	ABSORCIÓN	MORAL	5	3	
2	0	13	CARISMA	VOLUNTAD	
			6	2	

Objetivo: Hacerse con el conjuro antes que Irka-Aru para liberar a Enmeduranki.

Carácter: Jovial, Embaucador.

Lema: Haré lo que sea para liberar a mi señor.

Profesión: Espía (2), Brujo (3), Copero (1).

Característica distintiva: Un hermoso joven con el pelo teñido de colores brillantes.

NETTU-IMASH

Nettu-Imash es un Awilu mayor, aunque no demasiado, cosa que parecen querer desmentir su aspecto desaliñado, su larga barba blanca suelta (contra la costumbre habitual de recogerla con adornos), su capa de lana basta con capucha y de color sucio, sus dedos negros por la práctica de la magia... Esta suciedad contrasta con sus blancos dientes, que muestra a menudo en una sonrisa inquietantemente amigable.

Aunque realmente no tiene demasiadas razones para sonreír. Antaño fue el principal consejero de Enmeduranki, dirigiendo su política en prácticamente todos los sentidos. Pero Irka-Aru empezó a desconfiar de él y la posición que ocupaba junto a su hermano, por lo que empezó a mover sus hilos para que se alzaran rumores contra el consejero, incluso en boca de los más poderosos nobles de la ciudad.

Pronto el influenciable Enmeduranki empezó a sospechar de todo tipo de traiciones por su parte y fue despojándolo de sus privilegios hasta terminar desterrándolo. Nettu-Imash vagó durante unos dos años por parajes inhóspitos, meditando e investigando, sin perder jamás realmente el contacto con Sippar. Finalmente, con ayuda de las visiones de Kogu-Shogtossu y de un culto que le ofrecía apoyo humano y logístico, decidió volver a Sippar para llevar a



cabo el mismo plan que Irka-Aru y coronarse él mismo como Ensi de la ciudad.

A pesar de todo es un hombre tranquilo, jovial y simpático. Llama a menudo “amigo” o “sobrino” a la gente y gusta de contar batallitas. Como es lógico, le gusta ser correspondido con la misma familiaridad. Las personas distantes lo vuelven suspicaz y hacen que susurre entre dientes.

Sólo hay dos cosas con las que no juega: la magia y la superstición. Es un hombre temeroso de los dioses y los Uttuku, y hace todo lo que puede para ganarse el favor de unos y alejar a los otros. Por ello, es un gran conocedor de todo tipo de exorcismos, purificaciones y conjuros de protección. El ligero tintineo que acompaña sus pasos se debe a la cantidad de amuletos de protección que siempre lleva consigo. Como cumbre de su poder como exorcista está el conjuro Trazar el Círculo Escarlata, que aprendió en la lejana Fenicia.

Nettu-Imash no tolera la deslealtad, pues es incapaz de olvidar cualquier traición. Guarda en un rincón oscuro y venenoso de su corazón el nombre de todos aquellos que alguna vez le han fallado para devolvérselo con intereses (Enmeduranki y su hermana encabezan esta lista). Su actitud cambiará radicalmente hacia cualquier atisbo de deslealtad o traición, pudiendo llegar a montar en una cólera terrible y difícil de aplacar.

Nettu-Imash

Awilu <i>Ex-consejero con ambiciones</i>			AGUANTE	DESTREZA	FORTALEZA
VA	VD	VM	10	3	3
2	3	2	INGENIO	PERCEPCIÓN	
7		3			
EC	ABSORCIÓN	MORAL	CARISMA	VOLUNTAD	
2	0	11	2	4	

Objetivo: Hacerse con el conjuro para vengarse de Enmeduranki.

Carácter: Rencoroso, Supersticioso, Amigable.

Lema: Casi todo se arregla hablando.

Profesión: Brujo (3), Consejero (3).

Característica distintiva: Sucio, pero sonriente.

SHELANKI

Shelanki es un Hasharu, fruto de los experimentos de Enmeduranki, y más concretamente aquel en el que intentó comprobar si un Mushkenu con cuatro brazos trabajaría el doble de rápido. El experimento fracasó, pero al menos salió lo suficientemente bien para que Shelanki y algunos como él sobrevivieran. Gracias a este don y a su especial capacidad de organización, Irka-Aru rápidamente lo nombró capataz jefe y él asumió la responsabilidad con gusto.

Sin embargo, se siente culpable de cada Hasharu que muere en los túneles o por no poder seguir viviendo en su cuerpo deforme. Y, aunque está agradecido a Irka-Aru, en general desprecia a todos los Awilu tanto como ama a los que considera sus hermanos, por los que intenta velar en la medida de lo posible.

Es duro y autoritario, pero no con la firmeza y lejanía de Irka-Aru, que a veces parece tomarse a sí misma como una reina o una diosa. Él es un hombre de acción y, aunque tosco, sabe cómo tomar decisiones, organizar a la gente y conseguir que el trabajo se haga cuando se tiene que hacer y como se tiene que hacer; aunque para ello tenga que recurrir a continuos gritos, golpes y amonestaciones.

Respeto la decisión y el trabajo bien hecho, pero no dejará que nadie entorpezca su trabajo y mucho menos la forma que tiene de hacerlo,



con la única excepción de Irka-Aru. Es fácil que alguien que se crea más duro que él le ofenda, pero lo que más le irrita es estar entre aquellos a los que considera ineptos, haraganes y amanerados, como Ligish. Desprecia profundamente a este tipo de personas.

Shelanki

Mushkenu Capataz en jefe Hasharu			AGUANTE	DESTREZA	FORTALEZA
VA	VD	VM	12	2	3
3	4	3	INGENIO	PERCEPCIÓN	
EC	ABSORCIÓN	MORAL	3	1	
4	0	9	CARISMA	VOLUNTAD	
			2	6	

Objetivo: Que sobrevivan tantos de sus hombres como sea posible.

Carácter: Paternal, Desconfiado, Terco.

Lema: El trabajo es sagrado.

Profesión: Excavador (2), Capataz (3).

Característica distintiva: Un quinto miembro que le surge de la espalda. Siempre serio.

KURIBASHTU

Al igual que Shelanki, Kuribashtu es un Hasharu, además del segundo al mando de aquel. Enmeduranki le hizo desarrollar una cola prensil de medio metro de longitud, con la que es capaz de agarrar y mover objetos no demasiado pesados. Eso sí, las modificaciones necesarias para ello torcieron su espalda y lo dejaron irremediabilmente jorobado.

Pero su mente está más retorcida que su cuerpo pues, a pesar de lo ocurrido, considera que su mutación es un verdadero regalo, y está sinceramente agradecido a Enmeduranki por haberlo escogido. Como es lógico, no deja traslucir este pensamiento debido al lugar en el que está, donde pocos comparten su devoción al Ensí.

Kuribashtu es lo suficientemente listo para eso y para mucho más. Razón por la que, a pesar de su evidente incapacidad física, Irka-Aru lo escogió como segundo capataz de los Hasharu y además lo puso expresamente al cargo de la



expedición de la Gran Biblioteca, por lo que será su labor acompañar a los personajes cada vez que se internen en ella.

A pesar de ser algo tímido al principio, no es difícil tirarle de la lengua para que empiece a hablar de lo maravillosa que sería la vida si no tuviese que pasarla constantemente en túneles, exponiendo su vida, y de que le gustaría poder tener una casa y una familia.

Si se le da conversación puede que acabe dejando caer que los demás Hasharu son unos ingratos o lo agradecido que él mismo está al

Ensi. Por supuesto, en este último caso evitará que otros Hasharu lo oigan.

No es demasiado difícil deducir que Kuribashtu desea con todas sus fuerzas una vida mejor que la de esclavo y, al mismo tiempo, es plenamente leal a Enmeduranki. Por eso, Ligish no tuvo problemas en aproximarse a él pidiéndole ayuda para hacerse con el conjuro. Le aseguró que sería recompensado como él ansía. Kuribashtu no tuvo que pensárselo demasiado y ahora cumple las órdenes de Ligish sin que nadie más lo sepa.

SIPQU

Sipqu es un esclavo Mushkenu viejo y bajo como un Awilu, pero listo como una rata. Su amo pertenece a la organización clandestina que colabora con Nettu-Imash, y lo ha puesto al cargo de los otros esclavos y la intendencia de la expedición a la Ciudad Muerta. Recibió este cargo por sus habilidades administrativas y por su capacidad como rastreador, que Sipqu adquirió en su juventud mientras participaba en las cacerías de su señor.

Los Mushkenu no tienen demasiadas oportunidades de llegar a viejos, y cuando eso ocurre suele deberse a una enorme suerte o a un sexto sentido, para evitar estar en el lugar equivocado en el momento equivocado. Sipqu posee lo segundo, y ese instinto no deja de decirle que algo no va a salir bien en esta expedición.

Kuribashtu

Mushkenu Hasharu leal			AGUANTE	DESTREZA	FORTALEZA
			12	3	2
VA	VD	VM	INGENIO	PERCEPCIÓN	
3	3	1	5	6	
EC	ABSORCIÓN	MORAL	CARISMA	VOLUNTAD	
2	0	11	3	4	

Objetivo: Ayudar a Ligish para conseguir una oportunidad.

Lema: Tiene que haber una vida mejor.

Carácter: Reservado, Soñador.

Profesión: Excavador (2), Capataz (1).

Característica distintiva: Cola prensil con la que puede agarrar objetos y pronunciada joroba.



Debido a esto, aunque sigue ocupándose de organizarlo todo con rectitud y presteza, no deja de pensar la forma de escapar de lo que considera una trampa mortal. Eso sí, con el máximo beneficio, a ser posible. Por ello, si Nettu-Imash se lleva al grueso de los esclavos y señores, dejándolo solo con los personajes, Sipqu empezará a urdir un plan que en gran medida implica buscar cualquier cosa de valor en la Ciudad Muerta y, sobre todo, escapar de ella cuanto antes. Estas dos cosas podrá hacerlas sólo o con aquellos a los que convenza de que le acompañen, esclavos o personajes, tanto da. No obstante, no dudará en recurrir al engaño y el asesinato para acabar con cualquiera que se le ponga por delante.

Aunque es el encargado de proveer de todo lo necesario a los personajes si éstos sirven a Nettu-Imash, no tiene obligación explícita de acompañarlos al interior de la biblioteca, aunque tenga potestad para enviar a alguno de los

otros esclavos. Convencerlo de que entre sería una tarea difícil, aunque no imposible, sobre todo si se pone sobre la mesa la posibilidad de un buen botín.

Sipqu

Mushkenu Secuaz superviviente			AGUANTE	DESTREZA	FORTALEZA
VA	VD	VM	6	1	1
1	4	1	INGENIO	PERCEPCIÓN	
			4	2	
EC	ABSORCIÓN	MORAL	CARISMA	VOLUNTAD	
1	0	15	3	2	

Objetivo: Lograr el mayor beneficio posible.

Carácter: Cobarde, Amargado, Rebelde.

Lema: Nada importa más que el propio pellejo.

Profesión: Intendente (2), Rastreador (1).

Característica distintiva: Siempre está moviendo la boca como si masticase algo.

DESARROLLO

Los PJs pueden verse implicados en esta aventura por dos vías: o bien contratados por Nettu-Imash o bien trabajando para Irka-Aru. En ambos casos la aventura toma rumbos paralelos, aunque no idénticos, y ambas direcciones pueden resultar interesantes por sus propias razones.

Además puede plantearse la tercera opción de que los personajes deseen entrar en la biblioteca por voluntad propia, en cuyo caso allí se podrán encontrar con cualquiera de los otros dos bandos, que harán lo posible por conseguir sus objetivos. Si ocurre esto, los PJs deberán encontrar su propia vía de entrada a la biblioteca y una forma de evitar que la plaga acabe con ellos casi en el acto. Explicado esto, pasamos a detallar las escenas.

CONTRATADOS

Opción 1, Irka-Aru: Si los personajes empiezan en la ciudad y tienen (o quieren ganarse) cierta fama de aceptar trabajos que requieran músculo y discreción, lo más probable es que

acaben contratados por Irka-Aru. Aunque no directamente, por supuesto, pues primero enviará a alguno de sus agentes para tratar el tema. Éste no dirá nada especialmente revelador hasta que los personajes acepten, pero asegurará que el trabajo es sencillo y la paga grande. Dejará caer que tiene que ver con la Gran Biblioteca de Sippar-Amnanum, cosa que probablemente los jugadores relacionen con los rumores que conozcan. No será necesario presionar demasiado al agente para que revele que su patrón es un noble de buena posición, que además se ofrece a pagar una parte por adelantado.

Debería ser una oferta atractiva para los PJs, sobre todo si están en algún tipo de apuro, como suele ser lo habitual. Es una buena idea que este agente sea alguien conocido por los personajes o, mejor aún, Ligish, para que así vayan conociendo al joven.

Si aceptan, podrán entrevistarse directamente con Irka-Aru, que les dará detalles más concisos sobre su misión: entrar en la biblioteca

perdida de Sippar, adentrarse en la sección prohibida al este y encontrar la cámara donde está el conjuro que la hermana del Ensi busca (aunque evidentemente no les dirá para qué). Además, y esto es muy importante, Irka-Aru dejará claro a los personajes que no deben leer ellos el conjuro, sino dar la vuelta una vez éste sea localizado y guiar una expedición mayor, en la que irá la propia Irka-Aru, para reclamar el conjuro. Si preguntan por qué no pueden traérselo de vuelta, su patrona les explicará que el conjuro está grabado en una pared, haciendo esta tarea imposible.

De paso, también les indicará que deberán despejar el camino eliminando cualquier peligro que pueda surgir. Irka-Aru no sabe de ninguna amenaza concreta, aunque hace bien en sospechar que puede haber alguna.

En este momento también estará presente Shelanki, que protestará enérgicamente cuando Irka-Aru ofrezca a alguno de sus Hasharu para que acompañen a los personajes, de los que el propio Shelanki no se fía en absoluto.

A pesar de las protestas, los PJs acabarán siendo acompañados hasta la Gran Biblioteca por Ligish, Shelanki y Kuribashtu, y entre 1 y 6 (1D) Hasharu que puedes generar utilizando el perfil y la tabla que aparecen en las páginas 292-294 de *La Puerta de Ishtar*.

Si los personajes se echan atrás llegados este punto, esto no será del agrado de Irka-Aru, que no dudará en ordenar a los Hasharu que los retengan y se libren de ellos. No es bueno dejar cabos sueltos.

Si aceptan serán conducidos a un barrio especialmente lóbrego de Sippar, cerca del río. En uno de sus edificios está la entrada al túnel que

cruza el Buranum hasta la Ciudad Muerta, además de otras herramientas y provisiones que la expedición podrá encontrar de utilidad.

Si los PJs empiezan la aventura sirviendo a Irka-Aru, entrarán en la Gran Biblioteca por la sección 1. Siempre se quedarán al menos dos esclavos en esta localización, para cuidar de los quemadores que se detallan en la siguiente escena.

Opción 2, Nettu-Imash: Si los personajes no están en la ciudad se encontrarán con Nettu-Imash (al que quizá ya conozcan), que casualmente se dirige en este momento hacia Sippar para llevar a cabo su plan. Intentará reunirse con ellos y ofrecerles trabajo como escoltas y algo más... Debería mostrarse amigable y tan generoso como Irka-Aru, asegurando que su ascenso al poder será meteórico una vez su plan se haya puesto en marcha, y que los personajes tendrán un puesto importante junto a él en la nueva Sippar. No debería privarse de hablar sobre el rencor que siente hacia el Ensi y sus allegados.

Su plan es, a grandes rasgos, el mismo que el de Irka-Aru, con la salvedad de que en su caso Nettu-Imash esperará a que los personajes vuelvan a su campamento, por lo que la segunda expedición será inmediata. Quizá incluso decida acompañarles, haciendo innecesario volver a entrar en la biblioteca. Además, Nettu-Imash no les ocultará para qué quiere el conjuro. Le interesa que los PJs sepan que si tiene éxito ostentará una posición de poder y podrá recompensarlos.

Si aceptan, seguirán un camino tan accidentado como gustes hasta Sippar, pero entrarán directamente por la ciudad muerta, en cuya muralla les estará esperando algún sirviente

No te prives de describir la sensación de desolación y muerte que rodea a la Ciudad Muerta y la Gran Biblioteca. Todo fue hermoso antaño, pero ahora no es más que una ruina y una sombra. Describe cómo la decoración se cae a pedazos, la sensación del polvo que lo cubre todo y se pega a las sandalias de los personajes, el sonido de las alimañas correteando, incluso los esqueletos humanos de los que antes fueron los habitantes de Sippar-Amnanum. Puedes recurrir a adjetivos como: desierto, desolado, polvoriento, solitario, devastado, arruinado, asolado, silencioso o inquietante.

que los conducirá a las puertas de la biblioteca, donde los seguidores de Nettu-Imash han establecido un pequeño campamento, en el que esperan para que el brujo en persona abra el sello con el que están cerradas las puertas de la biblioteca. Realmente el sello no tiene ninguna maldición concreta, pero temen la mala suerte que acarrearía romperlo sin más.

Nettu-Imash cuenta con 7 hombres (uno de ellos Sipqu), de los cuales entre 1 y 6 (1D) acompañarán a los personajes, y el resto se quedarán con su amo en el campamento, cuidando de los quemadores que se detallan en la siguiente escena. Utiliza para ellos el perfil de Guardia Mushkenu de la página 285 de *La Puerta de Ishtar*.

Si los PJs empiezan la aventura sirviendo a Nettu-Imash, entrarán en la Gran Biblioteca por la sección 13.

◀EXPLORANDO LA BIBLIOTECA.

Esta “escena” es, en realidad, un conjunto de varias escenas durante las cuales los PJs recorrerán la biblioteca. Puede intercalarse con otras escenas al entrar y salir los personajes del edificio.

Debido a que este módulo está fuertemente basado en una ubicación geográfica (la Gran Biblioteca), en esta escena no se describe “lo que puede pasar”, sino “lo que hay”. Que los personajes descubran o no lo que se encuentra en la biblioteca ya depende de qué secciones decidan visitar y en qué orden. Apóyate en el mapa que encontrarás en la página siguiente, cuyos números corresponden con las descripciones de cada una de las secciones.

Es importante que tengas en cuenta que en el interior del edificio, a no ser que se diga lo contrario, estará oscuro y hará falta que los personajes lleven sus propias fuentes de luz.

Y, el que sin duda es el punto más importante de esta escena: para permanecer en la Ciudad Muerta sin riesgo, es indispensable un incienso que sólo los dos alquimistas (Irk-Aru y Nettu-Imash) saben preparar. Estos vapores alejan a los Utukku que provocan la plaga, por lo que es

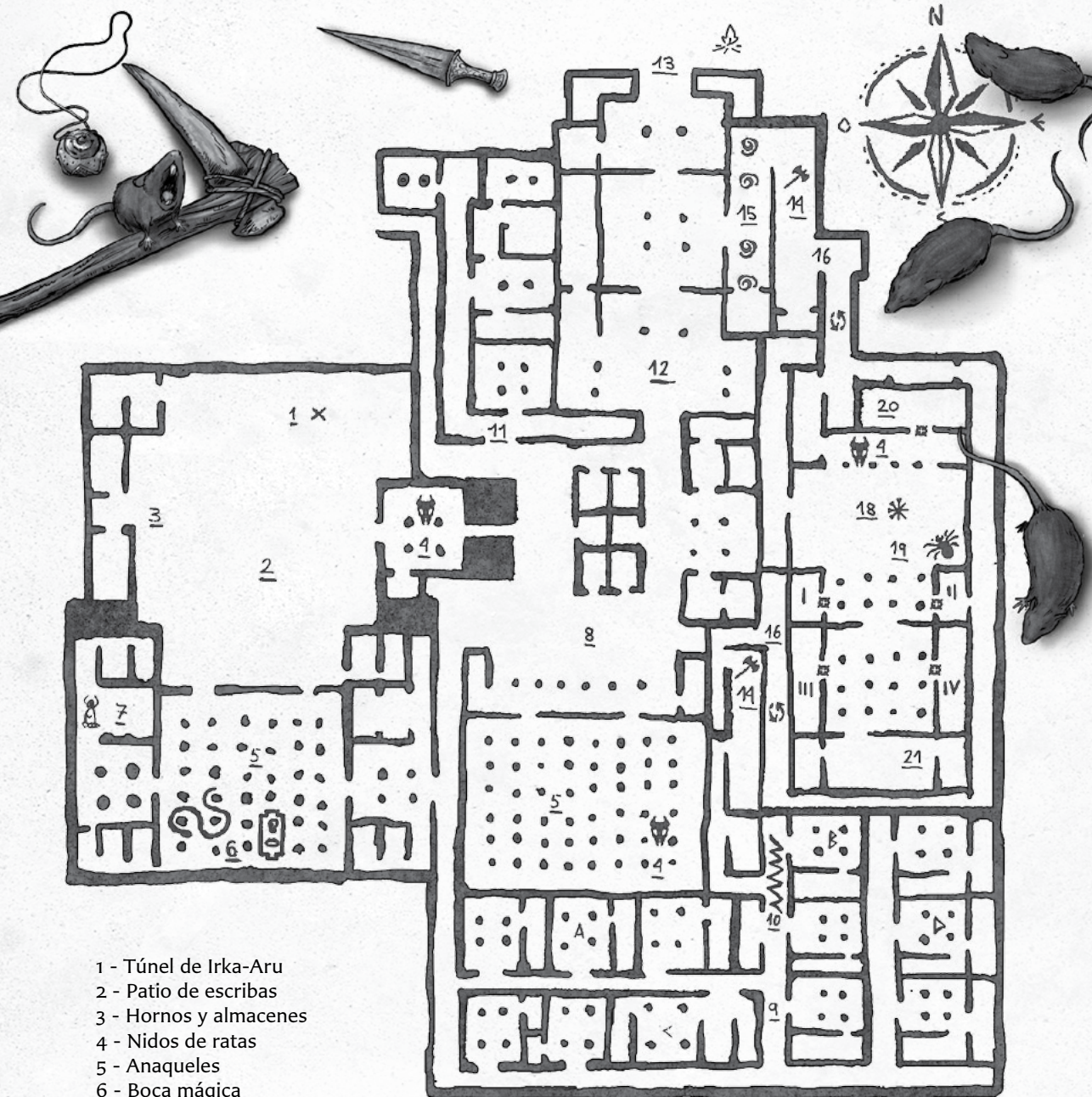
necesario que los personajes lleven constantemente una pequeña esfera de bronce al cuello, donde se quemará el incienso lentamente de forma que, al respirar el olor almizcleño, no les afectará la enfermedad del aire. El incienso que contienen estos colgantes no durará más de un danna, es decir, 2 de nuestras horas.

Ambos patrones pueden proporcionar a los PJs un suministro a efectos prácticos infinito de estas esferas. Eso sí, con la limitación de que tienen que acudir a la sección en la que esté el campamento (1 o 13) para poder recibir una esfera nueva, pues éstas se “encienden” practicando un ritual que precisa de unos grandes quemadores. Así, el tiempo siempre empezará a contar desde el momento en que abandonen dicha localización.


Si se termina el incienso o pierden el quemador, aunque sólo sea un minuto, la plaga les habrá poseído y empezará a hacerles efecto al cabo de pocas horas, manifestándose como malestar, dificultad para respirar y picores. Poco a poco el malestar irá convirtiéndose en un dolor general que les impedirá moverse, la dificultad para respirar irá acrecentándose y los picores darán paso a pústulas. En unos pocos días el PJ afectado morirá, salvo que de alguna forma milagrosa encuentre una cura. Dejamos esta posibilidad a la imaginación del DJ.

En el campamento de Nettu-Imash, grandes cantidades del incienso arden en quemadores que llenan el aire del mismo desagradable olor y lo convierten en una zona segura. El túnel de Irka-Aru es seguro a los pocos metros de internarse en él, pero aun así tienen varios quemadores en la boca del túnel.

Si los jugadores piden llevarse los quemadores grandes (que pueden durar varios días, mucho más de un danna) al interior de la biblioteca, déjales hacerlo, pero ten en cuenta que se moverán sumamente despacio con ellos, y que si se ven obligados a retirarse de cualquier peligro o a moverse con celeridad, tendrán que abandonarlos, lo que podría resultar catastrófico pues requieren de un ritual constante para permanecer encendidos. Es más, será casi imposible convencer a Shelanki o a Nettu-Imash de que lo permitan.



- 1 - Túnel de Irka-Aru
- 2 - Patio de escribas
- 3 - Hornos y almacenes
- 4 - Nidos de ratas
- 5 - Anaqueles
- 6 - Boca mágica
- 7 - Santuario
- 8 - Salas de lectura y de escribas
- 9 - Habitaciones de escribas
- 10 - Derrumbamiento
- 11 - Estancias de los esclavos
- 12 - Sala de recepción
- 13 - Campamento de Nettu-Imash
- 14 - Secciones de guardias
- 15 - Telarañas místicas

 Trampa de dardo

— 1 metro

- 16 - Conjuros de desorientación
- 17 - Pasillo de los horrores
- 18 - Sección prohibida
- 19 - Gran araña
- 20 - Cámara de la lanza
- 21 - Cámara de los Lunkalbu



Sin embargo, si los PJs tienen éxito y se produce una segunda expedición (normalmente con Irka-Aru o con Nettu-Imash), los esclavos sí cargarán con los grandes quemadores, pues se supone que la biblioteca está ya libre de peligros y además los brujos necesitarán muchísimo tiempo para poder aprender el conjuro.

1 - Túnel de Irka-Aru

La salida del túnel que usan Irka-Aru y los Hasharu para penetrar en Sippar-Amnanum y la biblioteca.

El túnel no es lo bastante grande para recorrerlo sin agacharse y en fila de a uno, pero es sólido y fiable.

2 - Pátio de escribas

Un gran patio a cielo abierto en el que se impartían clases y los escribas realizaban gran parte de su trabajo.

Es la única zona de la biblioteca que se encuentra al aire libre. Desde ella se puede acceder a la Ciudad Muerta sin usar las puertas principales, ya que al no tener techo el muro que las rodea puede treparse con un conflicto de Destreza difícil (15). Junto con las dependencias de los esclavos (zona 11) y la entrada principal (zona 12), es la única forma de salir al exterior.

Precisamente porque era el lugar de trabajo de los escribas, muchos de sus cuerpos aún permanecen aquí. Ahora son esqueletos descarnados, pero se adivina su profesión por los jirones de sus ropas y porque muchos aún sostienen tablillas que hace tiempo que se secaron al sol.

La Gran Biblioteca funcionaba además como escuela (Bet-tuppi en Akkadio), por lo que muchos cadáveres son de niños o jóvenes.

3 - Hornos y almacenes

Los almacenes de material de la biblioteca y los hornos usados para cocer las tablillas una vez terminadas.

Contienen mucho polvo, cenizas y arcilla seca, y dan muestras de haber sufrido un pequeño

incendio, pues están ennegrecidos y semide-rumbados. Si se registra a fondo, podrán encontrarse pequeñas cintas de plomo formando aros. Sobre ellos hay inscritas con mano temblorosa frases para alejar el mal y rogando por la destrucción de cierto brazalete (zona 9b). Parecen chamuscados, y es increíble que hayan sobrevivido intactos al fuego. Rodeaban el Brazalete de la Desdicha del escriba cuando intentó deshacerse de él, pero sobrevivieron tan mágicamente como el propio brazalete.

4 - Nidos de ratas

Hay que reconocerlo, en la biblioteca hay ratas por todas partes, pero en los sitios marcados como nidos de ratas son una auténtica horda y no se molestan en buscar escondite. Prácticamente no se puede pisar en ninguna parte donde no haya algo blando, caliente y peludo.

Estas ratas pensarán que los PJs son un almuerzo excelente y se lanzarán sobre ellos en masa (su perfil aparece en la sección Otros

Cómo gestionar el tiempo:

Los jugadores deberían sentir la ansiedad y prisa que sus personajes experimentan al saber que el incienso de sus esferas puede agotarse en cualquier momento.

Por tanto, es vital gestionar el tiempo que queda en estas esferas de forma que se consiga este objetivo. Hay tantos métodos para hacer esto como DJs, pero te recomendamos el siguiente sistema, que ha funcionado bien en nuestras pruebas de juego: simplemente pon la cuenta atrás de un cronómetro a 2 horas y deja que éste avance en tiempo real. Cuando la cuenta atrás llegue a cero, las esferas se habrán agotado. Vuelve a poner 2 horas cada vez que los PJs repongan su incienso.

Si quieres estresar **de verdad** a los jugadores, declara que una hora de tiempo real equivale a dos horas de tiempo de juego, y pon sólo 1 hora en la cuenta atrás. Te aseguramos que lo van a pasar muy mal.

Recursos). Cada nido contiene en un momento dado entre 1 y 3 (1D/2) Masas de Ratat.

Aunque los PJs despejen momentáneamente el lugar, las alimañas acabarán volviendo al cabo de un par de horas, bloqueándolo de nuevo.

5 - Anaqueles

Dos grandes salas llenas de columnas plagadas de nichos, en los que se guardan cientos de tablillas de arcilla que tratan los más variados temas: religión, mitología, historia, contabilidad, administración, arquitectura, astrología, ingeniería, derecho, aritmética...

Aquí no hay apenas información sobre brujería, pues son zonas de fácil acceso. Diversos orificios en el techo permiten el paso de luz natural.

En estas zonas abundan pequeñas serpientes y cada vez que los personajes entren en una de ellas habrá 2 posibilidades entre 6 (1 o 2 en 1D) de que se encuentren una Serpiente Cornuda venenosa (página 298 de *La Puerta de Ishtar*).

Aunque no todas son tan pequeñas: en la sección de anaqueles más occidental se oculta una Serpiente Constrictora (su perfil aparece en la sección Otros Recursos) entre las columnas, y es lo bastante grande para considerar a seres humanos como sus presas. Su estrategia será permanecer oculta al nivel del suelo o en el techo, lejos de la luz, y esperar a que alguien se acerque para atraparlo con los colmillos y empezar a rodearlo con el cuerpo. Si es posible, elegirá una víctima que se haya quedado separada del grupo.

Los anaqueles deben manipularse con cuidado pues los nichos donde se encuentran

las tablillas ahora son hogar de toda clase de fauna. Cada vez que un personaje busque alguna tablilla tira 1D, si sacas 1 le habrá picado un escorpión y deberá superar un conflicto de Fortaleza de dificultad media (13) o será Envenenado.

6 - Boca mágica

En una pared al fondo de la zona más occidental de anaqueles hay tallados una oreja y una boca, sin ninguna otra indicación.

Están encantados de forma que cualquier cosa que se diga en Akkadio cerca de la oreja, resonará procedente de la boca traducido a la lengua del País de Sumer. No obstante, si se habla en la lengua del País de Sumer, la boca lo repetirá al revés, lanzando así una maldición sobre aquel que haya pronunciado las palabras: durante trece días entenderá lo contrario de cualquier cosa que escuche. Si alguien le pide algo, pensará que quiere dárselo; si alguien lo insulta, pensará que lo halaga. Hablar en cualquier otra lengua no producirá efecto alguno.

Los escribas lo consideraban una broma graciosa.

7 - Santuario

Pequeña sala reservada como santuario de Kogu-Shogtossu, en cuanto a su posición como patrón de la sabiduría.

En las cámaras externas se amontonan todo tipo de pequeñas ofrendas en forma de estatuas de todos los materiales y precios. Al fondo de la parte norte, en el sanctasanctórum, se puede encontrar una representación de la deidad en oro.

Dicha representación no es algo ideado para que un mero mortal lo contemple. No se trata de nada parecido a los ídolos que pueden verse en los santuarios mundanos del dios; sus formas son demasiado retorcidas como para determinar realmente su tamaño, y parece ocupar gran parte de la sala pero a la vez ser sólo tan grande como una cabeza. Si alguien alcanzase a describirla, diría que se trata de

Los peligros del veneno:

En este módulo hay muchas posibles fuentes de veneno. Si lo crees apropiado, recuerda a los jugadores que si un personaje que ya estuviera Envenenado vuelve a sufrir esa condición, morirá.

una colección de esferas concéntricas en la que cada una contiene a todas las demás y a sí misma. Al mirirlas, se es capaz de contemplar la superficie de todas y a la vez cada una de las esferas simultáneamente por ambos lados, hasta comprender que todo forma parte de una única superficie infinita que se extiende hasta rincones donde la mente no debería vagar.

Sí, da mucho miedo y es terriblemente desconcertante. Por eso, aquellos no iniciados que posen sus ojos sobre ella deberán superar un conflicto de Voluntad difícil (15) o quedarán Aterrorizados y bastante dispuestos a salir de ahí corriendo.

Aquellos que resistan podrán continuar contemplando la estatua y, pasado unos instantes, oirán cómo una voz los llama de cerca desde las profundidades y a la vez de lejos desde el interior de su propia cabeza. Si algún PJ decide seguirla, podrá trascender su cuerpo y alcanzar otro lugar y tiempo. Las criaturas que allí habitan, de apariencia indescifrable, estarán dispuestas a responder las preguntas

del observador de la estatua. Dirán la verdad siempre y cuando el observador les responda a otra pregunta (probablemente sobre él mismo) también con la verdad. Si las mintiese, las criaturas lo sabrían y le atacarían: aunque despertará antes de que le ocurra nada en la visión, quedará irremisiblemente loco si ha mentido.

El cuerpo de cualquiera que siga la voz permanecerá quieto y totalmente rígido durante el proceso, que dura apenas unos segundos reales.

8 - Salas de lectura y de escribas

Amplia sala iluminada con óculos en el techo para facilitar la lectura.

Usar una cuerda con un gancho para subirse o descolgarse de los óculos no debería ser complicado. La lectura solían realizarse sobre esteras en el suelo, pero esta zona también cuenta con soportes justo debajo de las columnas de luz, para hacer la actividad más cómoda.



Mientras que la escritura con tinta sobre papel, como la nuestra, se basa en el contraste del fondo claro con las letras oscuras, y por eso no se requiere una iluminación demasiado buena (aunque sea recomendable), el cuneiforme es tridimensional y se basa en la diferencia de relieve de los trazos, por lo que es indispensable una iluminación buena y constante para poder trabajarlo. Ésa es la razón de que la biblioteca contase con un gran patio que sirviese para este fin.

También hay aquí habitáculos en el centro y los laterales de la sala, con aún más comodidades como alfombras o cojines, para aquellos escribas más experimentados o importantes.

Pero ahora las esteras están podridas, hay tablillas rotas por el suelo, los muebles se han venido abajo, las pinturas de las paredes están desconchadas y muchos de los lectores son sólo esqueletos cubiertos de ratas y esparcidos por el suelo.

9 – Habitaciones de escribas internos

Aquí residían los escribas que trabajaban en y para la biblioteca.

Sus cadáveres y posesiones siguen aquí y no eran precisamente pobres, de modo que hay 2 posibilidades entre 6 (1 o 2 en 1D) por habitación de encontrar alguna pieza de joyería. Igualmente hay 4 posibilidades entre 6 (1 a 4 en 1D) de que aún se puedan encontrar tejidos que no se hayan echado a perder y que podrían venderse a alguien con pocos escrúpulos.

También hay aquí multitud de tablillas en distintos grados de finalización, alguna de las cuales podría contener información interesante, si el DJ lo cree conveniente.

Abundan los escorpiones venenosos, de modo que hay 1 posibilidad entre 6 (1 en 1D) de que cada vez que un grupo entre en la habitación el primer personaje en pasar sea picado por uno, y deberá superar un conflicto de Fortaleza de dificultad media (13) o será Envenenado.

En la **habitación a**, el cadáver del escriba aún yace en el suelo, sobre unas tablillas que detallan la ubicación de una misteriosa ciudad en mitad del desierto. El DJ elige a qué interesante región de su campaña llevará esta pista.

En la **habitación b**, su antiguo ocupante está ahorcado. En su brazo hay un brillante brazalete cubierto de hollín, excepto por algunos puntos en los que parece que tuvo algo enrollado y por los que puede verse que es de valioso oro. Cualquiera que lo coja se convertirá en su nuevo dueño hasta el momento de su muerte, por lo que resulta imposible deshacerse de él y sólo trae desgracias. Se trata del Brazalete de la Desdicha, del que puedes encontrar una descripción más amplia en la sección Otros recursos.

En la **habitación c** yace una Lámpara de Luz Oculta (sección Otros recursos) llena de grasa de niño.

En la **habitación d** acecha uno de los bibliotecarios, que sobrevivió realizando un rápido ritual que le hizo resistente a la plaga. Por desgracia su cuerpo quedó horriblemente mutado y su mente trastocada. Ahora es una criatura desnuda, de brazos bifurcados y piel correosa, que habla en siseos y se esconde en la oscuridad. Es capaz de hablar, pero sus pensamientos y recuerdos son erráticos, aunque conserva muchos de antes de la plaga. No es hostil y su perfil es el de un Hasharu (páginas 292-294 de *La Puerta de Ishtar*). Shelanki se negará a que se le haga daño.

10 – Derrumbamiento

El techo se ha venido abajo y ahora los escombros cubren la mayor parte de la altura del pasillo y no permiten el paso.

No son demasiados, aunque despejarlo llevaría al menos 1 danna (2 horas) a dos personas y la mitad del tiempo a cuatro. Además, hacer un trabajo de este estilo provocará mucho ruido, por lo que se deberá tirar en la tabla de encuentros aleatorios cada 15 minutos en lugar de cada media hora.

11 – Estancias de los esclavos

Antiguas dependencias del servicio, en las que se amontonan útiles de mantenimiento y algún camastro, ya que no todos los esclavos que trabajaban en la biblioteca residían en ella.

El lugar es más oscuro y está mucho menos decorado que el resto de la biblioteca. Aún quedan unos cuantos esqueletos: uno en el pasillo, que parece haber muerto mientras trataba de escapar, y otros en las cámaras, tumbados. Los esclavos utilizaban el pasillo lateral, ya que estaba mal visto que entrasen por las puertas principales. Ésta sigue siendo una entrada practicable de la que ninguno de los brujos tiene conocimiento.

12 – Salas de recepción

Salas por las que entraban los visitantes de la biblioteca y eran agasajados, ya que normalmente se trataba de nobles Awilu.

Bastante similares a las salas de lectura, no contienen nada especialmente destacable.

13 – Campamento de Nettu-Imash

Los hombres de Nettu-Imash están acampados frente a las puertas de la biblioteca, lo suficientemente cerca para que sea difícil espiarlos desde ellas sin ser visto. En caso de que los personajes sirvan a Irka-Aru habrá aquí 4 hombres (Guardias Mushkenu, página 285 de *La Puerta de Ishtar*). Están dirigidos por Sipqu, que quizá (2 entre 6 posibilidades, tira 1D) no se encuentre en el campamento, sino explorando. También cabe la posibilidad (3 entre 6, tira 1D) de que Nettu-Imash se encuentre supervisando cómo avanza su proyecto.

14 – Secciones de guardias

Secciones de pasillos antaño vigiladas por los guardias de la biblioteca, para proteger la sección prohibida de miradas indiscretas.

Otra de sus funciones era evitar que los experimentos de los bibliotecarios se diesen a la fuga. Aún quedan aquí algunas lanzas, cascos y escudos, oxidados y carcomidos.

15 – Telarañas místicas

Una de las secciones de guardias está cubierta por una gran cantidad de telarañas fractales, de patrones extraños y perturbadores. Observarlas de cerca no es buena idea, ya que los patrones repetidos hasta el infinito empezarán a hipnotizar al observador, que tendrá que superar un conflicto de Voluntad difícil (15) para evitar dejarse caer sobre la tela. Si tiene éxito, sólo quedará Aterrorizado. Si falla, la tela empezará a tragárselo lentamente, asimilándolo a su geometría. Si ocurre esto todavía cabe la posibilidad de que la víctima pueda ser rescatada tirando de ella, y en caso de no hacerlo se perderá para siempre.

Las telarañas absorben cualquier objeto o energía, por lo que si se les intenta prende fuego, empezarán a brillar y a emitir calor. Si son perturbadas, de ellas surgirán Arañas Místicas (ver Otros recursos).

16 – Conjuros de desorientación

Pasillos indistinguibles del resto pero hechizados con un conjuro protector.

Todo aquel que los recorra en cualquier dirección se dará la vuelta a la mitad del pasillo, pero sin percatarse de ello, de tal forma que si sigue caminando volverá hasta el lugar en el que empezó. Las paredes de los dos fondos han sido diseñadas para ser idénticas. Aunque se trata de un conjuro muy sencillo, los minutos de confusión solían bastar para que los guardias dieran cuenta de los asaltantes. Librarse de esta trampa es tan sencillo como volver a darse la vuelta al llegar a la mitad del camino, pero darse cuenta de esto es la parte difícil. Además, el conjuro está pensado para que la víctima tampoco note que las otras personas que caminan junto a él también se vuelven.

17 – Pasillo de los horrores

Pasillo cuyas paredes están grabadas con horribles escenas de adoración a los Iguu.

Las escenas están detalladas por escrito y empleando imágenes bastante explícitas que incluyen, en el mejor de los casos, sacrificios

sangrientos, mutilaciones rituales, posesiones demoníacas, expolio de templos y representaciones de seres que no son de este mundo... Cualquiera que permanezca demasiado tiempo en él o se fije en las inscripciones deberá superar un conflicto de Voluntad difícil (15) o quedará Aterrorizado por los horrores que acaba de contemplar.

18 - Sección prohibida

La parte más secreta de la biblioteca, donde se llevaban a cabo terribles experimentos. Sus pequeñas habitaciones están llenas de material alquímico echado a perder, herramientas blasfemas y cadáveres de bestias horriblemente mutadas.

La gran sala del centro era usada para todo tipo de invocaciones y contactos con entidades inefables y aún retiene buena parte de esta capacidad.

Entre esta sala y la cámara de los Lunkalbu está la sala de anaqueles, más pequeña que las públicas, pero con el mismo uso de las columnas. En ésta las tablillas contienen textos de brujería teórica, de difícil comprensión e inútiles para los meros mortales, pero de las que un brujo formado podría obtener muy valiosa información. La mayoría de ellos tratan sobre el alma en sus diferentes manifestaciones; cómo controlarla, crearla o destruirla.

En las salas malditas que rodean los anaqueles pueden encontrarse seis conjuros. Uno de ellos se menciona en la sección de la cámara de los Lunkalbu y el otro en la cámara de la lanza. Los otros cuatro están en las cámaras laterales:

- I. Gema del Destierro Estático.
- II. Vestir la Piel del Engaño.
- III. Unión de Espíritus de Naat-zenu.
- IV. Sentencia de Obliteración.

Sus descripciones están en la sección Otros recursos. Todos ellos están grabados en las paredes de la sala correspondiente. Además, la puerta de cada habitación está guardada con una trampa: una piedra en el suelo sirve como interruptor de presión, de forma que al pisarlo se lanza un dardo venenoso desde cada uno de los lados de la puerta, a la altura del brazo

y de la pierna. Para esquivarlos es necesario tener éxito en un conflicto de Destreza difícil (15); de lo contrario la víctima deberá superar un conflicto de Fortaleza también difícil (15) o será Envenenada. La trampa debe reinstalarse manualmente, de forma que sólo funcionará una vez y, de hecho, por el tiempo transcurrido hay 2 posibilidades entre 6 de que uno de los dardos no funcione, reduciendo la dificultad de ambos conflictos a 13. Cualquiera que mire específicamente en el suelo que rodea las puertas se percatará de la trampa, sin necesidad de tirada alguna.

Por último, en el pasillo ciego de la parte occidental de la sección prohibida podrán verse muchos textos y grabados que hacen referencia a los experimentos alquímicos de los antiguos bibliotecarios. Estaban especialmente obsesionados con las arañas, por lo que se muestran complicadas fórmulas para la creación de monstruosidades arácnidas, entre las que se incluyen las Arañas Místicas y la Araña Gigante que se describe a continuación. Probablemente estos dos sean los únicos experimentos que lograron salvarse de la destrucción de la biblioteca.

19 - Gran araña

Una Araña Gigante especialmente grande (página 298 de *La Puerta de Ishtar*, pero con Aguante 40) merodea por la sección prohibida. Subsiste a base de ratas, por lo que estará deseosa de probar presas mayores.

A pesar de su hambre, es posible que no ataque inmediatamente, sino que esperará el momento idóneo. Esta araña no teje telas, sino que acecha en el techo esperando para saltar sobre cualquier incauto. Cada vez que alguien pase por esta zona tira 1D; si el resultado es 5 o 6, la araña atacará. Suma un punto a esta tirada cada vez que la hagas. Si hay un gran estrépito, como el de un combate, se pondrá nerviosa y atacará igualmente. Si el arácnido permanece escondido, será necesario superar un conflicto de Percepción muy difícil (17) para detectarlo, aunque la dificultad bajará a 13 si los personajes especifican que miran al techo. Si huye, lo hará a otra parte de la biblioteca, elige la que prefieras o determínala al azar.

20 – Cámara de la lanza

En esta habitación al norte de la sección prohibida puede encontrarse el conjuro Prisión de la Niebla Tenebrosa (página 187 de *La Puerta de Ishtar*). En el centro hay un pequeño altar donde se encuentra la Lanza de Shamash (descrita en Otros recursos). Las dos columnas que lo flanquean tienen grabados textos e imágenes que advierten sobre los Shulak. La puerta de esta sala está guardada con una trampa de dardo idéntica a las de la zona 18.

21 – Cámara de los Lunkalbu

Los muros de las dos salas laterales de esta cámara están cubiertos con dibujos y textos que hablan sobre los Lunkalbu y cómo los Fenicios conocen un conjuro para expulsarlos. Los muros de la sala tienen patrones que permiten aprender el conjuro Nublar la Visión del Perseguidor. La puerta de entrada está guardada con una trampa de dardo idéntica a las de la zona 18.

ENCUENTROS

A continuación tienes una tabla de encuentros aleatorios que pueden darse en la biblioteca. Tira en ella por cada media hora que los personajes pasen en el edificio, o si crean un alboroto excesivo, ya sea con ruidos o luces.

Encuentro aleatorios en la biblioteca	ENCUENTROS	
	3-4	Un Lunkalbu.
	5-6	El otro grupo, con su líder.
	7	El otro grupo, sin su líder.
	8	Cadáver reciente, del otro grupo
	9	(1D/2) Masas de Ratas.
	10	1 Masa de Ratas.
	11	Nada.
	12	Escorpión (Fortaleza 13 o Envenenado).
	13	1 Serpiente Cornuda.
	14	(1D/2) Serpientes Cornudas.
	15-16	Telarañas Místicas.
	17-18	La Araña Gigante.

Encuentros con el otro grupo

Es probable que en el transcurso de la exploración de la biblioteca los personajes coincidan con el otro grupo, ya sea porque se ha obtenido ese resultado en la tabla de encuentros aleatorios o por decisión del DJ.

Si sirven a Nettu-Imash pueden toparse con los Hasharu y si trabajan para Irka-Aru pueden encontrarse con los esclavos del brujo. Una de las cuestiones más importantes de esta escena es qué causa que uno o ambos grupos sean conscientes de la presencia del otro.

En principio, y si los jugadores van con cuidado, es posible que puedan evitar ser descubiertos al encontrarse con el otro grupo y puedan observarlos en silencio o incluso emboscarlos. Si, por el contrario, van con un relativo descuido o apresuradamente, no sería raro que se encontrasen con ellos de frente. Finalmente, si hacen mucho ruido seguramente sean los otros los que puedan observarlos sin ser vistos y, si la situación es propicia, incluso podrían atacarlos por sorpresa para terminar con el problema o seguirlos para averiguar quiénes son, en función de las posibilidades que los PNJs crean tener de vencer a los personajes.

Además, los PJs podrían encontrar el campamento base contrario, ya sea el túnel de Irka-Aru o el campamento de Nettu-Imash.

Lo que hagan los personajes si saben que tienen competencia es cosa suya. En lo que al otro grupo respecta, con toda probabilidad se retirarán para avisar a su amo y éste actuará en consecuencia. Nettu-Imash se inclinará por tomar una decisión más bien expeditiva, buscando erradicar una posible amenaza, mientras que Irka-Aru seguramente adopte métodos más sutiles, informándose primero de quiénes son y qué hacen en la biblioteca.

Matando PNJs:

Los encuentros pueden ser mortales. Por eso, puedes decidir que de vez en cuando la víctima de algún peligro sea uno de los PNJs en lugar de los PJs a los que acompañan. Esta estrategia permite mostrar el peligro del lugar y podría forzar a que los PNJs se rebelasen.

Cabe la posibilidad de que los personajes sean reducidos y capturados. De hecho, probablemente sea la primera intención de sus oponentes si se produce un combate. Si esto ocurre serán llevados al campamento base correspondiente para ser interrogados.

TRATANDO CON EL ENEMIGO

Los personajes pueden acabar en presencia del líder del otro grupo, que empezará por preguntarles qué hacen en una biblioteca en ruinas en mitad de una ciudad azotada por la plaga.

La reacción de los personajes dictará qué ocurre. Puede que el enemigo esté dispuesto a subir la oferta del actual patrón de los PJs y contratarlos para que terminen el trabajo, que decida torturarlos hasta hacerlos hablar, o simplemente encerrarlos. Todo dependerá de los personajes y el talante de sus captores, tal y como se describe en la sección Actores.

SUSURROS CON LIGISH

Si los personajes sirven a Irka-Aru y demuestran en algún momento ser dignos de su confianza, Ligish intentará aproximarse a ellos (a todos o sólo a algunos) para explicarles que es leal al Ensi, detallarles la situación de Enmeduranki, y darles a entender que su recompensa será mucho mayor si lo ayudan a él en vez de a Irka-Aru. Su objetivo es adelantarse a Irka-Aru y aprender el conjuro él mismo, para así poder ayudar al Ensi.

Como es lógico, Ligish exigirá la mayor discreción, y podría tomar medidas incómodas aunque sutiles contra aquellos que no parezcan dispuestos a guardar su secreto. Por esta misma razón, es posible que si los personajes deciden aliarse con Ligish, éste haga todo lo posible para mantener este hecho oculto a los Hasharu que, en realidad, tampoco saben demasiado sobre lo que está pasando en realidad.

LA NEGATIVA DE SHELANKI

Si los personajes sirven a Irka-Aru y la situación empieza a ponerse peligrosa, el carácter de Shelanki se agriará en proporción. Se quejará siempre que los personajes sean descuidados y

pongan en riesgo a sus hombres. Sus protestas estarán dirigidas a Ligish, que las considerará exageradas, aunque si se repiten demasiado podría intentar tomar cartas en el asunto.

Si Shelanki comprueba que sus hombres sufren un peligro real constante acabará por negarse a permitir que acompañen a los personajes, incluso aunque ello implique violar las órdenes de Irka-Aru.

Si Shelanki llega a un punto en el que decide que es preferible rebelarse contra Irka-Aru y escapar con los Hasharu, intentará fugarse a través de la Ciudad Muerta aprovechando un momento entre expediciones. Para evitar que los sigan echarán a perder las reservas de incienso restantes, forzando así a los PJs a retirarse por el túnel.

Otra posibilidad es que si el grupo ha tenido contacto con Nettu-Imash, los Hasharu intenten contactar con él para ponerse de su lado. Tampoco es que el brujo fuera a ser un amo ejemplar, pero si se sienten especialmente maltratados poco tienen que perder.

OBTENIENDO EL CONJURO

Cuando los personajes localicen la cámara de los Lunkalbu, aún será necesario que guíen al brujo al que ayuden y su cohorte hasta el lugar, con las complicaciones derivadas de conducir a un importante grupo de personas por la biblioteca.

Además, si los PJs no lo han impedido, hay 2 posibilidades entre seis (1 o 2 en 1D) de que el otro brujo también haya encontrado para entonces el camino a la cámara y se encuentren en algún punto intermedio, lo que sin duda acabará desembocando en una batalla en la que los personajes se verán inmersos.

Por último, es necesario proteger al brujo mientras aprende el conjuro. Afortunadamente, si los PJs optan por trasladar los quemadores hasta la cámara (la opción más sensata), la combinación de los vapores, los esfuerzos previos de los PJs y el gran número de acompañantes hará que, salvo el otro grupo (y quizá un Lunkalbu), no se produzca ningún encuentro aleatorio. Deja de tirar en la tabla cada 30 minutos.

ENCERRADOS

Los personajes harían bien en tener cuidado con Nettu-Imash, si es a quien sirven, pues sus planes para no dejar cabos sueltos incluyen distraerlos de alguna forma para se queden en el interior de la biblioteca y cerrar las puertas desde el exterior, dejándolos encerrados.

Si ocurre esto, la supervivencia de los PJs pasará por encontrar el túnel de Irka-Aru (zona 1), salir trepando por los muros del patio de

escribas (zona 2), escapar por los óculos de la zona de lectura (zona 8), o usar la salida de las dependencias de los esclavos (zona 11). Deberán salir de la Ciudad Muerta antes de que se agote el incienso.

Ten en cuenta que también pueden haber quedado Hasharu u otros miembros del bando de la hermana del Ensi encerrados con ellos.

Y eso si Nettu-Imash tiene éxito en sus planes, claro está.

TABLA RESUMEN DE ESCENAS

NOMBRE	OBLIGATORIA?	PNJs PARTICIPANTES	PRERREQUISITOS
Contratados	Sí	Irka-Aru, Ligish, Shelanki / Nettu-Imash	
Explorando la biblioteca	Sí	Hasharu, Shelanki / Hombres de Nettu-Imash	Contratados
Encuentros	Sí	Hombres de Nettu-Imash / Hasharu, Shelanki	Explorando la biblioteca
Tratando con el enemigo	No	Nettu-Imash / Irka-Aru, Ligish	Encuentros
Susurros con Ligish	No	Ligish	Contratados. <i>Que Ligish los considere de confianza.</i>
La negativa de Shelanki	No	Shelanki	Explorando la biblioteca. <i>Que Shelanki considere la situación peligrosa.</i>
Obteniendo el conjuro	No	Irka-Aru, Nettu-Imash, Ligish	Explorando la biblioteca
Encerrados	No	Nettu-Imash	Obteniendo el conjuro. <i>Que Nettu-Imash haya conseguido el conjuro.</i>

ADAPTAR ESTE MÓDULO A TU CAMPAÑA

A continuación se indican una serie de aspectos que deberías considerar al incluir este módulo en tu campaña.

Para empezar, necesitas que los personajes sean contratados para introducirse en la biblioteca o, en su defecto, que tengan algún motivo para acceder a Gran Biblioteca por su cuenta, como puede ser la búsqueda de alguno de sus conjuros o de la legendaria lanza que alberga. Si algún PJ está siendo perseguido por un Shulak tienes la excusa perfecta.

Los anaqueles que tratan temas más mundanos son un lugar perfecto para poner cualquier tipo de información crucial que no pueda ser

hallada en otro sitio y por la cual los personajes quieran arriesgar sus vidas. Y ya no hablemos de la sección prohibida, que además de los conjuros también alberga gran cantidad de información que sería muy útil a brujos y alquimistas. Además, la biblioteca tiene otros atractivos: la estatua de Kogu-Shogtossu, las Arañas Místicas o las pertenencias de los escribas.

En caso de que el grupo no tenga patrón, tendrás que pensar en revelarles de alguna forma la fórmula del incienso. Seguro que se te ocurre algo, y si te falla la inspiración siempre puedes recurrir a Kogu-Shogtossu. Aunque es un Igigu especialmente lejano y desapegado, puede llegar a desempeñar un papel crucial

Resumen de elementos de Lo que los Brujos Anheñan

	ENMEŠURANKI	IRKA-ARU	LIGISH	NETTU-IMASH	SIKLANKI	KURIBASHITU	SIPQU
Emmeduranki	-	Quiere tenerlo bajo su control usando los Lunkabū	Quiere liberarlo	Quiere matarlo para hacerse con el poder en Sippar	Lo odia y está gustoso de ayudar a Irka-Aru	Lo idolatra y le está eternamente agradecido	-
Irka-Aru	La subestima	-	Finge ser su amante y espiar a Emmeduranki para ella	Le guarda rencor por haber provocado su caída en desgracia	Está gustoso de ayudarla en su plan contra su hermano	La sirve, pero a regañadientes	-
Ligish	Le es leal, pase lo que pase	Se siente atraída y confía en él	-	-	No se fía de él y lo considera afeminado	Es su aliado secreto	-
Nettu-Imash	Lo desterró de Sippar por rumores falsos	Consiguió que lo desterraran de Sippar	-	-	-	-	Lo sirve en la expedición por orden de su amo
Shelanki	Lo dejó ir, considerándolo un experimento fallido	Le tiene aprecio como capataz	No se fía de él y lo considera poco menos que un animal	-	-	Aunque es su subordinado, lo desprecia	-
Kuribashitu	Fue responsable de sus mutaciones	Lo desprecia, pero le mantiene cerca por su sagacidad	Lo manipula y lo considera poco menos que un animal	-	Es su capataz, lo desprecia y maltrata	-	-
Sipqu	-	-	-	Se lo prestaron para organizar la expedición	-	-	-
Lunkabū	Es perseguido por ellos	-	-	Sabe exorcidarlos con el conjuro Trazar el Círculo Escarlata	-	-	-
Hasharu	Son sus antiguos experimentos, que ahora le odian	Es su líder	Le repugnan	-	Es su capataz, que intenta mantenerlos a salvo	Es su segundo capataz, que los desprecia por desagradecidos	-
Hombres de Nettu-Imash	-	-	-	Forman parte de la expedición para hacerse con el conjuro	-	-	Es su capataz, e intenta ganarse su confianza

en la aventura. Puede que sea él quien inspire a los personajes acciones como ayudar a uno u otro bando, traicionar a su patrón o simplemente marchar hacia o desde Sippar; cualquier cosa que sirva a sus insondables objetivos.

Ten en cuenta que el dios puede ser un importante aliado si los personajes deciden entrar en Sippar-Amnanum por su cuenta. Por supuesto, también puedes usar cualquier otro dios que encaje en tu campaña. O incluso puede que los brujos sirvan a dioses distintos y enfrentados.

Otra forma de involucrar a los personajes es que éstos cometan algún crimen en la ciudad, sean atrapados e Irka-Aru los saque del atolladero a cambio de sus servicios.

También puedes tomar a un brujo que ya exista en tu campaña y pueda tener interés en el conjuro para sustituir a Nettu-Imash o Irka-Aru. Reemplazar a Nettu-Imash implicará menos cambios en la estructura del módulo.

El punto más importante que no se trata en este módulo es el culto que está ayudando a Nettu-Imash. Este personaje y el culto aparecerán en un módulo futuro (*La Muerte de un Ruiseñor*), pero siéntete libre de inventar el tuyo propio si así lo deseas, o simplemente deja la identidad de la organización en el aire.

También es buena idea buscar alguna relación entre los personajes y los actores de la aventura. ¿Han estado antes en Sippar? Si es así y forman parte de la nobleza, es probable que ya conozcan a Irka-Aru y Nettu-Imash. Quizá incluso pertenecieran al grupo de conspiradores que ayudaron a desterrar al brujo o fueran de los pocos que lo defendieron.

El joven Ligish también es un personaje muy interesante. Fácilmente podría ser el familiar desaparecido de alguno de los personajes: un hermano o un hijo.

Sippar, además, está en una situación privilegiada geográficamente hablando. Es una de las ciudades más cercanas a Akkad, la capital, y también a Kish. Además, al estar al oeste, es un buen lugar de paso si los personajes vienen del gran desierto de Eria o se dirigen hacia él.

Así, será fácil presentar este módulo a grupos de personajes que vengan de otros ya publicados, como *Esclavos de sus Deseos* o *Belleza Ebúrnea*.

Por último, este módulo puede dar fácilmente pie a toda una campaña. Independientemente de qué brujo venza, es probable que éste intente acabar con aquellos que se le opusieron, entre los que estarían los personajes si eligieron el bando perdedor. Se convertirían en fugitivos y se verían forzados a abandonar Sippar cuanto antes.

En cambio, si los PJs apostaron por el caballo ganador, disfrutarán de favores y alguna recompensa que bien podría ser un regalo envenenado. Si consiguieron escapar a la encesta de Nettu-Imash, probablemente quieran venganza, incluso si ahora el brujo es el nuevo Ensí de Sippar. Hasta podrían llegar a incitar una guerra civil en la ciudad.

OTROS RECURSOS

CRATURAS

Arañas místicas

Son arañas de naturaleza arcana. Fueron creadas por los alquimistas de la biblioteca, pero escaparon y medraron fuera de la supervisión del hombre. Tejen y viven en telarañas fractales (zona 15). A simple vista parecen arañas corrientes, lo bastante grandes para verlas fácilmente.

El aspecto más perturbador de estas arañas es que tejen sus telas en más de tres dimensiones, consecuencia del verdadero objetivo con el que fueron creadas; abrir portales a otras esferas.

Solas no representan una amenaza lo bastante grande como para necesitar un perfil propio, y si son encontradas en masa, lo más probable es porque se las haya molestado e intenten escapar lo más rápido posible. Con todo, un personaje que se encuentre cerca de ellas mientras huyen recibirá una picadura si no supera un conflicto de Destreza de dificultad 13, viéndose afectado por el veneno de las arañas.

Este veneno no mata, sino que hace a la víctima sentir cómo cae en un abismo durante 1 hora hasta llegar al fondo y contemplar tres cosas: un único objeto, probablemente bastante mundano, que encontrará en algún momento del futuro; el rostro de una persona muerta; y un mundo lejano más allá de las estrellas y cubierto de hielo. Entonces despertará, pues su cuerpo físico habrá permanecido el mismo tiempo en Kishar, rígido y casi sin constantes vitales.

El significado de estas visiones escapa a los mortales comunes, pero sólo se puede experimentar una vez. Una segunda dosis del veneno de las arañas será mortal.

Lunkalbu

Estos seres son horribles sabuesos flacos y sedientos, habitantes de una era anterior a la de los Anunnaki. Habitan en los ángulos del tiempo, desde donde envidian y ansían lo que sólo los seres terrenales, que residen en las curvas del tiempo, poseen.

Se trata de grandes perros descarnados, de larga lengua, aspecto horripilante y cubiertos de un extraño pus azulado. Este pus daña a todo ser viviente sobre el que caiga, actuando como un veneno hasta que sea limpiado. Su horripilante lengua, más temible aún que sus garras, agujerea la carne de sus víctimas.



Invocarlos es tan sencillo que no requiere de ningún ritual. De hecho, lo más probable es que ocurra por accidente. Si una persona usa algún artefacto, hechizo o droga (como la que vendían los Middu en pequeñas cantidades cuando aún venían a Akkad) que permita que su mente se remonte atrás en el tiempo para contemplar secretos del pasado, cabe la posibilidad de que vea a uno de los Lunkalbu y de que el Lunkalbu lo vea a él.

El temor producido por el encuentro seguramente haga volver al desdichado mortal al presente, pero ahora el sabueso lo perseguirá incansablemente. Tarde o temprano se materializará en cualquier ángulo de menos de 120° que se halle cerca de su objetivo, atacándolo e intentando devorarlo por completo. Si son ahuyentados lo habitual es que no vuelvan, pero lograr esto es complicado.

Lunkalbu

Sabuesos de más allá del tiempo			AGUANTE	DESTREZA	FORTALEZA
VA	VD	VM	20	6	8
6	8	4			
EC	ABSORCIÓN	MORAL		INGENIO	PERCEPCIÓN
-	3	6		4	5
				CARISMA	VOLUNTAD
				1	6

Desde los ángulos del tiempo: Un Lunkalbu no es capaz de moverse por nuestro espacio, pero es capaz de saltar de ángulo en ángulo si éstos tienen menos de 120°, haciendo que su VM aumente en 1 por cada ángulo de estas características a menos de 10 metros de distancia.

Monstruoso: Un Lunkalbu puede hacer dos acciones por asalto durante una contienda. Cada una puede tener como objetivo a un oponente distinto.

Terror: Cada oponente que se enfrente a un Lunkalbu deberá superar un conflicto de Voluntad de dificultad 15 o estará Aterrorizado los dos primeros asaltos de una contienda. Sólo deberá superar este conflicto una vez, aunque luche contra varios Lunkalbu a la vez.

Veneno: Si un Lunkalbu logra mediante un ataque hacer perder 3 o más puntos de Aguante a un oponente, éste deberá superar un conflicto de Fortaleza de dificultad 13 o estará Envenenado.

Por estas razones, lo más apropiado si se quiere invocar voluntariamente a estas criaturas es emplear un señuelo, haciendo que sea otra persona la que sea vista por ellos. Una vez hecho esto podrán ser controlados mediante el conjuro Nublar la Visión del Perseguidor.

Una vez un Lunkalbu haya saciado su sed con aquel que se convirtió en su presa, el Utukku se calmará y volverá pacíficamente a su lugar de origen.

Masa de Ratas

Esta enorme marea de cuerpos peludos, calientes y hambrientos, se abalanzará sobre cualquier cosa a la que puedan hincar el diente. Una sola rata no representa por sí misma un peligro para el ser humano, pero muchas son una amenaza muy a tener en cuenta. Al ir juntas no son tan rápidas como por separado, pero el peso del número les permite abrumar a sus oponentes. Además, al ser una marabunta de cuerpos que no dejan de moverse, gran parte del impulso de los golpes se pierde.

Un número de ratas especialmente grande puede ser representada por varias Masas de Ratas actuando como contendientes individuales.

Masa de Ratas

			AGUANTE	DESTREZA	FORTALEZA
VA	VD	VM	10	4	3
6	1	5			
EC	ABSORCIÓN	MORAL		INGENIO	PERCEPCIÓN
5	1	10		4	4
				CARISMA	VOLUNTAD
				1	2

Enfermedad: Si una Masa de Ratas logra mediante un ataque hacer perder 3 o más puntos de Aguante a un oponente, éste deberá superar un conflicto de Fortaleza de dificultad 13 o estará Enfermo.

Masa de criaturas: Una Masa de Ratas puede hacer dos acciones por asalto durante una contienda y cada una de las cuales puede tener como objetivo a un oponente distinto, pero si hace esto su VA y VM se reducirán a 3.

Serpiente Constrictora

Esta serpiente es especialmente grande y poderosa, recurriendo a la fuerza de sus músculos en lugar del veneno para capturar a sus presas.

Serpiente Constrictora

AGUANTE			DESTREZA	FORTALEZA
18			3	6
VA	VD	VM	INGENIO	PERCEPCIÓN
4	2	6	4	4
EC	ABSORCIÓN	MORAL	CARISMA	VOLUNTAD
5	0	12	1	3

Constrictora: Si una Serpiente Constrictora realiza una acción de Inmovilizar y la maniobra tiene éxito, la Serpiente Constrictora se enroscará alrededor de la víctima, que se considerará bajo los efectos de Inmovilizar y Empeorar Posición. Si una Serpiente Constrictora consigue realizar con éxito un Ataque Implacable sobre un oponente que esté bajo los efectos de un Inmovilizar que la propia Serpiente Constrictora haya realizado, duplicará el Aguante perdido por su oponente.

CONJUROS

Con la excepción de Trazar el Círculo Escarlata, en ninguno de los conjuros que se presentan a continuación aparece el apartado relativo al aprendizaje. Esto es así porque la forma de aprenderlos es común a todos ellos. Es la siguiente:

Aprendizaje: El texto de este conjuro se encuentra esculpido en las paredes de las estancias ocultas de la biblioteca de la ciudad abandonada de Sippar-Amnanum. Si el brujo es capaz de dar con la sala deseada podrá observar un extraño patrón de curvas y cenefas dibujado en sus paredes. Tras dar con estas hendiduras deberá cerrar los ojos y poner las manos sobre ellas, trazando su recorrido. Este proceso llevará como mínimo un día y medio, durante el cual el brujo no podrá parar de seguir los surcos aunque así lo quiera y estará poseído por una profunda obsesión, obviando detalles como alimentarse o prestar atención

a su entorno. Al final de este proceso habrá aprendido el conjuro.

Gema del Destierro Estático

Nivel: Brujería 3.

Efecto: El alma de la víctima (debe ser un humano) de este conjuro quedará atrapada en un intersticio entre Kishar y el mundo de los Uttuku. Esto producirá a la víctima una intensa congoja y sufrimiento, pues en un lugar donde el tiempo no significa nada, sentirá los tormentos de toda una eternidad cada instante. Su cuerpo permanecerá en este mundo, sumido en un profundo coma, además de congelado en el tiempo y totalmente invulnerable; será imposible afectarlo de ninguna forma o moverlo del lugar en el que se encuentra. Su tacto es como el de la roca y golpearlo con armas es una tarea fútil. Está incluso más allá del alcance tanto de la brujería como del propio destino.

Lo que mantiene separados el cuerpo y el alma es una gema que el brujo ha preparado previamente. La única forma de reunir el alma y el cuerpo es cortar dicha gema en dos mitades mediante un único corte limpio. Si la gema se rompiera de cualquier otra forma, el conjuro se rompería igualmente, pero el alma sería incapaz de regresar al cuerpo, que moriría.

Lanzamiento: El brujo necesita una gema cortada, pulida y de muchas facetas. Deberá ser del mineral más puro que pueda conseguir y estar trabajada por dos artesanos: uno que no tenga ojos y otro que no tenga manos, que la pulirán durante el decimotercer mes, el mes maldito que no tiene nombre.

A continuación el brujo llevará a cabo un ritual, que sólo podrá realizarse en el día exacto del cumpleaños de aquel cuya alma se desea atrapar. La víctima deberá haber pasado los últimos tres días alimentándose de gusanos vivos y su cabello habrá sido rasurado por completo. El ritual comenzará con dicha víctima en el centro de un círculo de intrincados patrones excavados en un suelo de piedra. Estos patrones formarán pequeños canales llenos de la sangre de un toro. Excavar este círculo llevará una semana.

El brujo, desnudo y cubierto de pinturas rituales, deberá proceder a encender siete incensarios en orden, cada uno con un incienso determinado (el último de los cuales solo puede hallarse en la lejana Fenicia); y a hacer sonar siete pequeñas campanas. Esto hará que la víctima, si han seguido los preparativos correctos, entre en un profundo trance.

Sólo entonces el brujo podrá ejecutar la última fase del ritual. Deberá clavar, con la mano derecha, un cuchillo en el corazón de la víctima. Pero el arma no atravesará la carne, sino que cortará directamente hasta el alma y el brujo podrá así tirar de ella, extrayéndola como si fuese un halo de luz. Cuando el alma haya abandonado por completo el cuerpo, el brujo podrá golpear el pecho de la víctima con la gema, cerrando la herida, encerrando el alma y concluyendo el ritual.

Nublar la Visión del Perseguidor

Nivel: Brujería 3.

Efecto: Al usar este conjuro un Lunkalbu queda sometido a las órdenes del brujo hasta la próxima luna nueva. Está obligado a cumplir todo lo que se le ordene y el brujo puede concentrarse para comunicarle órdenes a distancia. No obstante, los sabuesos son inteligentes e intentarán retorcer las órdenes que se les den y devorar a todo humano que puedan.

Lanzamiento: Mientras el Lunkalbu esté devorando a una de sus víctimas, el brujo dibujará con sal en el suelo un círculo mágico alrededor del Utukku, que le impedirá moverse a través del tiempo y escapar. El brujo esperará pacientemente a que la víctima haya sido devorada por completo y entonces procederá a pronunciar palabras de poder y cánticos que acabarán por atraer la atención del Lunkalbu.

En ese momento, ni demasiado pronto (pues no tendría efecto) ni demasiado tarde (pues el sabueso escaparía y atacaría), el brujo deberá atravesarse los ojos con unas agujas de hueso humano. Así, el Lunkalbu quedará desorientado (pues se dice que no es capaz de ver a aquellos que no lo ven a él) y el brujo podrá pronunciar la parte final del conjuro, que atará definitivamente al sabueso.

A causa de estas mutilaciones el brujo quedará ciego, por lo que perderá 2 puntos de Percepción y 1 de Carisma de forma permanente y se considerará afectado por la condición Herido (no permanentemente). Si este conjuro se ejecuta más de una vez, el brujo no volverá a sufrir estas penalizaciones; ya estaba ciego antes.

Sentencia de Obliteración

Nivel: Brujería 3.

Efecto: La víctima, que deberá ser humana y puede ser el propio brujo, quedará maldita y será susceptible a una palabra (o palabras) de poder. Cuando la víctima pronuncie ciertas palabras concretas, fijadas en el momento del ritual, tanto él como todas las personas que puedan oír la morirán en el acto. No habrá signos de violencia, ya que las almas abandonan los cuerpos en el acto. Aparte de los cadáveres, lo único que delata el efecto del conjuro es que los ojos de la persona maldita brillan con fuerza instantes antes de que el conjuro tenga efecto.

Lanzamiento: Es preciso que la víctima, voluntaria o no, sea tratada de una forma especial: a lo largo de un año, exactamente durante la primera noche de los meses pares, deberá pasar por seis ritos.

Durante el primer ritual, el brujo, usando herramientas fabricadas por los Middu, tatuará en el rostro de la víctima intrincados patrones que asegurarán el efecto del conjuro. A partir de ese momento la víctima solo podrá dormir sobre tierra en la que se hayan enterrado muertos, sus ropas estarán hechas con mortajas, su comida estará mezclada con cenizas y nadie, bajo ningún concepto, podrá hablarle ni reconocer directamente su presencia, tratándolo como a un fantasma.

Durante los cuatro rituales siguientes, la víctima será ungida con sangre de carnero mezclada con aceite, para luego ser ahogada en agua (segundo ritual), quemada viva (tercer ritual), enterrada (cuarto ritual) o despeñada desde muy alto (quinto ritual). La víctima saldrá indemne de todas estas circunstancias.

Durante el sexto y último ritual, el brujo deberá limpiar con dulzura el cuerpo de la víctima, vestirla ricamente, ofrecerle un banquete y darle la bienvenida de vuelta al mundo de los vivos. Finalmente le susurrará al oído la palabra o palabras que actuarán como detonante. En ese momento la preparación habrá concluido.

Trazar el Círculo Escarlata

Nivel: Brujería 2.

Efecto: Una vez trazado el círculo, el brujo debe colocarse en él y atraer al sabueso a su interior, así que probablemente dentro del círculo también se encuentre la víctima. El Lunkalbu podrá entrar sin problemas, pero una vez dentro del círculo no será capaz de dañar a nada ni a nadie en forma alguna, por lo que su impulso será el de escapar. Para evitar esto el brujo deberá darse prisa en atraparlo y sujetarlo. Dada la naturaleza del interior del círculo escarlata y de los propios Lunkalbu, ésta es una tarea más mental que física, por lo que el brujo deberá mostrar gran coraje (Voluntad con dificultad 15). Si consigue retener al Utukku el tiempo suficiente, el Lunkalbu recurrirá a la única vía de escape que le queda: volver al lugar de donde vino.

Si el círculo no se ha ejecutado correctamente o se ha degradado de alguna forma, el brujo se llevará una sorpresa muy desagradable; viscosa y mortal.

Lanzamiento: Para lanzar este conjuro hará falta sangre humana en grandes cantidades. Ésta sólo puede extraerse de trece hombres adultos a la luz de una luna llena, escogidos por su fortaleza física (Fortaleza de 5 o más). No es necesario que mueran. El brujo deberá trazar en el suelo, utilizando sus manos desnudas y esta sangre, una circunferencia rodeada de complejos símbolos arcanos. La sangre deberá estar aún caliente cuando toque el suelo y, dado que el proceso es arduo y los símbolos y pictogramas complejos, el brujo necesitará al menos tres días para completar el círculo. El dibujo mantendrá sus propiedades hasta la próxima luna llena si sus signos permanecen sin dañar.

Aprendizaje: Algunos Fenicios conservan los secretos necesarios para trazar los símbolos escarlata y solo ellos pueden enseñarlos: tan complejo es el conocimiento arcano requerido, que aquel que quiera aprenderlo debe retirarse a estudiar con el Fenicio durante ocho días, durante los cuales le serán transmitidos los secretos sin mediar palabra alguna. Un contacto tan intenso y prolongado con la mente de un Fenicio puede destruir por completo la estructura de una mente humana, por lo que el brujo deberá tener éxito en una prueba de Voluntad de dificultad 15 o se volverá irremisiblemente loco. Al terminar este proceso, el brujo sabrá cómo trazar el círculo.

Se cuenta que los fenicios no inventaron estos círculos, sino que los aprendieron en lugares lejanos, de los que nunca se ha oído hablar en Akkad. También se dice que este conjuro es el último resto de un saber que procede de civilizaciones ancestrales, ya perdidas. Si esto último fuera cierto, este conocimiento también podría obtenerse viajando mentalmente hacia atrás en el tiempo, mediante la droga shushanu unqi.

Nettu-Imash conoce este conjuro, pero no es capaz de enseñarlo.

Unión de Espíritus de Naat-Zenu

Nivel: Brujería 2.

Efecto: Las dos víctimas humanas de este conjuro intercambiarán una mitad de su alma entre ellas. No habrá ningún cambio físico aparente en ellas, pero a partir de ahora cualquier cosa que afecte al cuerpo de una de las dos se dividirá por la mitad y repartirá entre ambas. Por ejemplo: si una recibe daño, en su lugar ambas sufrirán la mitad de dicho daño, si una de las dos es Envenenada, las dos lo estarán a medias (dividiendo la penalización de la condición negativa a la mitad), si una de ellas disfruta de una comida, ambas estarán saciadas a medias.

Si una de los dos muere, la otra se convertirá en un Etemmu viviente, siempre torturado y sediento de sangre.

Lanzamiento: El brujo deberá crear un bebezido que incluya agua del Idigna y del Buranum a partes iguales, las raíces subacuáticas de una rara planta de los pantanos de Lagash, sal de las Cumbres de las Tormentas en el nacimiento del Diyala, madera del árbol más solitario del mundo (que crece en algún lugar del Gran Desierto), un cuchillo forjado en Sippar a la luz de la luna llena y unas gotas de sangre de las dos víctimas que van a participar. Todos estos ingredientes deberá dejarse hervir en un fuego encendido con maderos en los que se ha inscrito el nombre de ambas personas durante el mes de Simanum, cuando los ríos crecen y rige la constelación de los Gemelos.

Finalmente, ambas beberán el preparado, intercambiarán sus vestidos y volverán a beberlo. Será entonces cuando el conjuro empiece a surtir efecto.

Este conjuro es utilizado por los brujos más paranoicos, que se protegen empleando a personas fuertes y saludables, a las que mantienen siempre bien cuidadas, pero celosamente escondidas.

Vestir la Piel del Engaño

Nivel: Brujería 2.

Efecto: El brujo, al llevar la piel desollada y tratada de la víctima (deberá ser humana), podrá adoptar su forma exacta.

Tendrá su mismo rostro, su mismo cuerpo, su misma altura y su misma voz; sólo mediante la brujería podrá reconocerse el verdadero aspecto del brujo. Si se concentra, el brujo podrá dejar que el disfraz tome hasta cierto punto el control sobre su cuerpo, de forma que también será capaz de imitar los movimientos de la víctima, e incluso su forma de hablar, pensar y actuar. De hecho, cuanto más se deje llevar, mayor será su capacidad para imitar a la persona cuya piel viste. Aunque se debe tener cuidado, pues la personalidad del propio brujo puede llegar a diluirse poco a poco.

Los pocos brujos que conocen este conjuro suelen terminar abusando de él, de forma que se vuelven erráticos y dislocados, siendo

incapaces de saber si los pensamientos que albergan son suyos o de una de las muchas formas que han adoptado.

Se rumorea que este hechizo es conocido y empleado por diversas organizaciones secretas de espías y ladrones, que actúa en todo el imperio, pero sobre todo en Assur y Akkad, la propia capital. Nunca ha podido hallarse prueba alguna, pero muchos aseguran haber encontrado pieles humanas abandonadas en callejones o sótanos.

Lanzamiento: Es necesario que la víctima muera tras haber consumido el veneno negro como la noche de una serpiente acuática que nada en las aguas del Buranum, cerca de la ciudad maldita de Barsippa.

Una vez la víctima haya fallecido, el brujo deberá separar poco a poco la piel del cadáver, realizando un único corte a lo largo de la espalda. Después tratará dicha piel con ungüentos de hierbas recogidas a medianoche, mezcladas con la grasa de corderos ciegos. Este proceso es laborioso y llevará un mes, tras el cual el disfraz estará listo para ser vestido.

El brujo deberá echarse la piel sobre el cuerpo, introduciendo los miembros por los de la víctima, que se irán ajustando mágicamente a los suyos propios, por muy dispares que sean, y servirá incluso si el brujo o la víctima carecía de alguna extremidad. Notará como la segunda piel se pega a la suya, le aprieta y le quema, pero es necesario resistir hasta que el proceso termine.

Quitarse la piel es igualmente doloroso, pues el brujo debe concentrarse, clavarse los dedos en la piel que ahora cree propia y tirar, luchar y retorcerse hasta que ésta se vaya desprendiendo. Quedarán para siempre marcas de quemaduras en la piel del propio brujo, en aquellos lugares de los que se vio obligado a tirar para quitársela. Como mínimo a lo largo de la espalda (siguiendo el corte original), pero dependiendo de la habilidad del brujo también en otros lugares; normalmente alrededor de los ojos y la boca. Por eso es recomendable sacar el disfraz de una sola vez.

OBJETOS DE PODER

Lanza de Shamash

Ésta es una lanza larga hecha completamente de metal. Aunque el mástil es de bronce, la punta es de hierro. Pero su verdadero valor va mucho más allá de sus nobles materiales.

La lanza fue forjada en Fenicia como encargo de un noble de Akkad que jamás llegó a blandirla. Fue robada y desde entonces su historia se difumina en rumores, habladurías y cambios de mano. Es un misterio cómo ha acabado en la Gran Biblioteca de Sippar.

La lanza fue forjada usando, de alguna forma, el poder del mismo sol, Shamash, dios de la justicia, y su poder perdura en ella. Las criaturas de la noche la temen, pues es un arma especialmente pensada para herirlas. Toda criatura que sea débil a la luz del sol será especialmente débil contra la lanza de Shamash, perdiendo 2 puntos de Aguante adicionales.

Además, todos los Utukku normalmente inmunes a otras armas (como los Implacables Devoradores Nocturnos, los Shulak) se verán afectados por ella con normalidad.

Por último, cada vez que esta lanza golpee a un objetivo que haya cometido una injusticia por la que no ha sido castigado o a un Utukku, emitirá una potente luz que cegará a los contendientes que puedan verla si no tienen éxito en un conflicto de Voluntad difícil (15). Los seres verdaderamente justos tienen éxito en este conflicto de forma automática, y quien empuñe la lanza nunca se verá afectado por esta luz.

La lanza no puede ser blandida por alguien que haya cometido una injusticia y no haya sido castigado por ello. Al tocarla emitirá un fuerte brillo y estará muy caliente al tacto, aunque las quemaduras no serán graves si la suelta a tiempo (1D de Aguante cada 10 segundos).

Esta lanza, además, no causará pérdida de Aguante alguna a un oponente al que sea injusto atacar. Simplemente lo atravesará como la luz del sol atraviesa el aire.

Brazalete de la Desdicha

Se trata de un brazalete dorado, bastante bonito y en apariencia muy valioso. Fue creado por un malicioso brujo cuyo nombre se ha perdido, que lo diseñó para acabar con uno de sus enemigos. Urdió en él los peores encantamientos de los que fue capaz para luego enviárselo en prenda de paz.

Una vez se toma posesión del brazalete, es imposible desprenderse de él: si se pierde, regala o vende, vuelve a aparecer al poco tiempo entre las pertenencias de su dueño. Además, es imposible destruirlo mediante medios naturales.

El brazalete comenzará a susurrar en la mente de su dueño ideas a todas luces insensatas, que no le traerían más que problemas, pero que de pronto parecen tentadoras: insultar a alguien claramente más fuerte, dormir con la pareja de quien ostenta una posición de poder, entrar en sitios donde no gustan de los extraños...

Es necesario superar un conflicto de Voluntad para sobreponerse a las tentaciones del brazalete. Al principio la dificultad será 9, pero cada vez que el portador falle un conflicto, el brazalete se hará más poderoso y la dificultad subirá en 1 punto, hasta un máximo de 19.

Si se falla el conflicto de Voluntad, el personaje hará lo que el brazalete sugiere (aunque nunca sabrá realmente de dónde viene la idea). Si el DJ lo juzga apropiado, el grado de dificultad podría bajar si alguien intenta hacer entrar en razón al personaje.

Un experto en arte podría señalar al desgraciado propietario del brazalete que éste fue forjado en Fenicia. También podría decirle que el encantamiento por el que el adorno no abandona a su dueño es obra del artesano que lo creó, y no del brujo que maldijo el brazalete. Se sabe de varias prendas Fenicias que poseen esta propiedad para evitar ser robadas.

Por tanto lo "único" que hay que hacer para librarse del objeto es encontrar a un Fenicio capaz de romper el encantamiento que fuerza al brazalete a permanecer siempre al lado de su dueño.

Lámpara de Luz Oculta

Este objeto es una lámpara de aceite de aspecto común, hecha de bronce y con la imagen de un infante tocando el arpa.

Si se trata de encenderla utilizando un combustible común (como aceite) no arderá de ninguna manera, por lo que si esta lámpara cae en manos de alguien que desconozca su naturaleza probablemente la descarte, pensando que está ante un objeto maldito.

Lo que realmente sucede es que esta lámpara sólo se encenderá si se usa como combustible la grasa de un niño muerto por causas naturales o la de alguien ejecutado por un crimen que no hubiera cometido. En ambos casos el resultado será el mismo: una llama que arderá constante, pero que sólo aquel que la haya encendido podrá ver. Así, si el que la ha encendido lleva la lámpara podrá pasar totalmente desapercibido en la oscuridad pero no por ello dejar de ver su camino. Además, la llama estará fría al tacto y no se podrá quemar nada con ella.

Aunque hay un par de excepciones a esta regla: si la lámpara fue encendida con grasa de niño, éstos podrán ver la luz. El límite de edad no está claro, pero ronda los diez años.

Si la lámpara fue encendida con grasa de ajusticiado, los Etemmu que vaguen por la tierra no sólo verán la luz, sino que se sentirán

fuertemente atraídos hacia ella y sentirán rabia contra el portador de la lámpara, al que atormentarán hasta que la llama se extinga. A la luz de la lámpara, los Etemmu serán visibles como si estuvieran hechos de carne y hueso, pero sólo para aquel que ha encendido la lámpara. Los Etemmu pueden ver la luz (o quizá sentirla) a más distancia de la que la propia llama ilumina, incluso a través de paredes.

Nótese que el portador de la lámpara no tiene por qué ser aquel que la ha encendido.

La luz también puede verse de otras formas, como por ejemplo la percepción sobrenatural que otorga el conjuro Mirada Auténtica de Lummu-Kuzaku (página 183 de *La Puerta de Ishtar*). Se dice, aunque probablemente sean sólo rumores, que los felinos no pueden ver la luz de la lámpara, pero sí sentir su calor.

La mecha no podrá retirarse nunca de la lámpara y resistirá todos los intentos de extinguir su llama. La única forma de apagarla es esperando a que el combustible se consuma o mojándola con leche o sangre humanas.

No es fácil encontrar uno de estos objetos, pero se oyen rumores de que se han visto en manos de los sacerdotes de Lummu-Kuzaku, ladrones especialmente dedicados, o misteriosas figuras que recorren las calles de la ciudad de Akkad de noche, ataviadas con largas túnicas y máscaras.

Autor: José Carlos Domínguez

Corrección: Rodrigo García Carmona, José Manuel Sánchez

Maquetación: Rodrigo García Carmona

Portada y mapa: Christian Granero

Ilustraciones: Christian Granero, Luis Míguez, Diego Menéndez

Pruebas de juego: Tantos que es imposible nombraros a todos. ¡Muchas gracias!

Editor: Rodrigo García Carmona

ISBN: 978-84-945899-5-9

Depósito Legal: M-783-2017

Copia Electrónica:

Con la compra de este libro tienes derecho a una copia en formato electrónico del mismo.

Para conseguirla escribenos a la dirección de email contacto@other-selves.com y te explicaremos todo lo que necesitas saber.

Impreso en Imprenta Taravilla S.L.



SUPLEMENTOS DE LA PUERTA DE ISHTAR

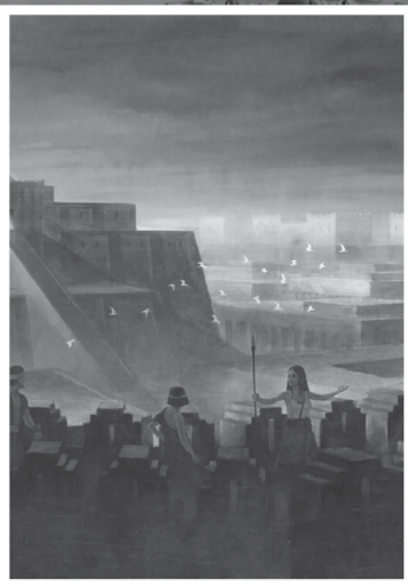
SECRETOS ENTERRADOS

Un tratado sobre Seso-Tej y sus seres



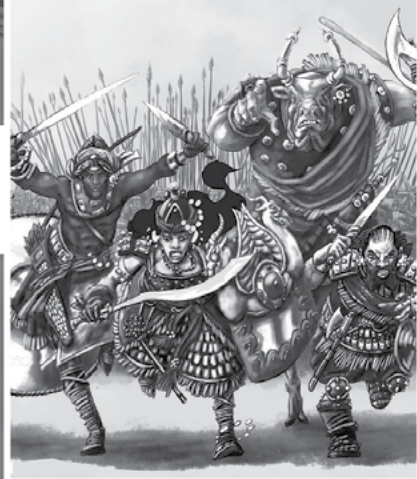
Secretos Enterrados
0,95€ (Digital)

Pantalla del DJ y Belleza Ebúrnea
19,50€ / 5€ (Digital)



LOS ROMPEASEDIOS

Una campaña masacrante para La Puerta de Ishtar



Los Rompeasedios
0,95€ (Digital)

Enmeduranki, el Rey Brujo de Sippar y autoproclamado segundo mayor alquimista vivo, ha ido demasiado lejos en sus experimentos; ha probado la droga de los Middu, ha contemplado los secretos del pasado y ahora le persigue un Lunkalbu, uno de los horribles Sabuesos Insaciables de más allá del tiempo. Se ha encerrado en sus aposentos y ha mandado eliminar cualquier ángulo que hubiera en ellos, mientras espera que sus siervos le saquen del atolladero.

Su única oportunidad de salvación es un poderoso conjuro, que se rumorea puede controlar a estos seres. El problema es que dicho conjuro se encuentra tras los muros de la Gran Biblioteca, un lugar maldito y plagado de horrores que, además, se encuentra en mitad de la Ciudad Muerta de Sippar-Amnanum, totalmente abandonada desde hace mucho por una plaga fallida obra del propio Rey Brujo.

Dos (¿o quizá tres?) poderosos brujos planean internarse en ella con el objeto de encontrar el conjuro, aunque sus planes no son precisamente ayudar al Rey Brujo...

En este módulo encontrarás una descripción completa de la Gran Biblioteca, así como de las criaturas que la habitan y los poderosos conjuros y objetos de poder que se encuentran en su interior. Los personajes podrán explorarla por iniciativa propia o servir a uno de los ambiciosos patrones que anhelan hacerse con el conjuro: Irka-Aru, la hermana del Rey Brujo y comandante de los Hasharu, o Nettu-Imash, un antiguo noble despedido y con ansias de venganza.

PVP: 9,5€

ISBN 978-84-945899-5-9



9 788494 589959



www.puertaishtar.com
www.other-selves.com

MOTOR DE
ΣMOCIONES

