



LOS MUCHOS ROSTROS DE KISHAR

- Rihat, ¿cómo es posible que conozcáis tantas historias?
- Eso, joven Shelmaneser, es porque siempre presto oídos a quien tiene algo que contar.
- Pero Rihat, la mayoría de la gente vive una existencia aburrida y sin interés.
- Quizá sea eso lo que parezca tras un primer vistazo, joven amo. Pero uno debe armarse de la paciencia necesaria para escuchar y aprender. Todos los hombres, desde el más humilde hasta el más poderoso, son los protagonistas de un relato que ha dado forma a sus vidas. Permittedme narraros algunas de estas historias, mis favoritas...

Los Muchos Rostros de Kishar es un suplemento muy especial, pues ha sido creado gracias a la colaboración de los mecenas que participaron en el *crowdfunding* de *La Puerta de Ishtar*. De no ser por su apoyo y aportación económica, este juego no existiría y, precisamente por eso, era justo permitirles dejar su huella en las arenas de Kishar.

Este suplemento es una colección de personajes, todos y cada uno de ellos fruto de la imaginación de algún mecenas. Sus nombres, rasgos, antecedentes, descripciones y estadísticas de juego son tal cual los concibieron sus creadores, con una pequeña ayuda por mi parte para darles esos toques finales que acaban de darles forma. El material que aquí aparece es la historia de sus vidas, tal cual ellos la contarían a alguien de la máxima confianza. Por

tanto, los hechos narrados pueden ser ciertos, falsos o cualquiera de los numerosos tonos de gris que se encuentran entre ambos extremos.

Precisamente por esta razón, los personajes han sido alterados lo menos posible, y siempre procurando respetar la intención original de sus creadores. Puede parecer que alguno de ellos “viola” la ambientación de *La Puerta de Ishtar* (¡como si algo así fuera posible!), pero no es el caso. Kishar es un mundo muy grande, y en alguna parte de él prácticamente todo puede ocurrir. Además, siempre hay una explicación alternativa para hechos en apariencia imposibles.

Sabiendo esto, siéntete libre para utilizar este amplio elenco de actores en tus sesiones de juego

de *La Puerta de Ishtar*, ya sea como meros extras, como importantes villanos o quizá incluso como Personajes Jugadores. Tómalos tal cual están, modifícalos cuanto desees, o simplemente inspírate en ellos para crear nuevos rostros. Quita lo que no te gusta y toma lo que sí. Al fin y al cabo, es lo que los autores de estos personajes querrían que hicieras.

Y, sin más dilación, aquí tienes a los muchos rostros de Kishar.

Adad

Alberto Vera Luis (Viden)

Adad es un varón Awilu de poco más de veinticinco años, mpequeño y de complexión delgada; un conjunto más bien poco imponente. Su pelo, que por supuesto es del negro más oscuro, y sus también negros ojos contrastan con su blanca piel. Suele llevar el cabello peinado de forma clásica y espartana, sin ningún tipo de florituras. Lo mismo ocurre con su vello facial, que suele ser corto y

Índice

Adad	2	Emmpu	23	Krauron	44
Adrasto	4	Enmerkar	23	Krorummu-Hosh	45
Ahati la Pálida	4	Enni, hija de Rorge	24	Kuri el archivista	46
Ahati la Roja	5	Farouk	26	Lanik	47
Aishimmu Daesh	6	Gaszru	27	Lugulbanda	48
Anatannu	7	Ghanazt	28	Lukhum	48
Arashi	8	Giga	29	Malik “Lágrima Negra”	49
Arhuna la Tigresa	9	Gotsha	30	Menekku-Ratesh el vinatero	50
Asdrúbal	10	Hafsa	30	Mohmab	50
Ashur-Don	11	Ibna, hija de Solo	31	Monnutesh-Kiu	51
Assad-Edu	12	Ibbi	33	Nabur-Nasham	52
Athanos	13	Inkunik	34	Nebocadrezar	53
Aysha	13	Invara	35	Nur-Ayya	54
Barys	15	Ishme Un Uruk	35	Oadira ult Ishrat	56
Bel-Fashin	16	Jalin, el Viajante	37	Rajkon “Destroza espadas”	59
Bel-Ninari	16	Jarji el enano	38	Rashad al Falluj	59
Benu-Ishme	17	Khadr ad-Los	39	Rejik	62
Bilal de Eria	18	Khalil	39	Rupu, bienamado de Napirisha	62
Deneli	18	Kiipluu, siervo de Uppulu	40	Sharak Ibn-Medir	63
De-Duresh	19	Kilia, la esclava de Ahram, el navegante	41	Torvikku-Assur-Ena	64
Dirza	19	Kierouhn-apilsen	41	Ubar Bel-Gina	65
Drogonaba	20	Kimirya, “la sombra extranjera”	42	Utammu	66
Eijaz	20	Kizu-Kruasu el Gladiador	43	Yahatti	67
El Coleccionista	21	Korash	44	Yasur	67
Eme-dan Desh	22			Zven Shjdo	68

Autores: Los Mecnas

Corrección: Rodrigo García Carmona

Ilustraciones: Pedro A. Alberto, Christian Granero, Diego Menéndez, Luis Míguez, Manuel Sáez, Xavier Tárrega

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



carece de trenzas u otros adornos. De hecho, el cuidado de su imagen tiene más de mantenimiento que de embellecimiento. Su vestimenta también es sencilla y funcional para los estándares Awilu.

Adad vino al mundo en el seno de una familia pudiente oriunda de la problemática Mari. Como noble que era, el infante gozó de las comodidades propias del rango. Como es típico en Mari, sufrió ya desde la cuna atentados contra su vida por parte de todo tipo de individuos, incluso de aquellos que ni siquiera conocía. Como resultado, Adad desarrolló una fuerte vena paranoica que le acompañaría toda su vida.

Desde bien pequeño, el chico demostró una desbordante curiosidad por el mundo, atosigando a quienes le rodeaban con “qués”, “cuándo”, “dónde”, “cómo” y “por qué”. Para Adad, la necesidad de conocer y comprender la totalidad

del universo parecía tanto un imperativo biológico como un instrumento de tortura para sus maestros, a quienes al menos les quedó el consuelo de no tener que preocuparse por falta de atención en las clases. Esta circunstancia, unida al constante acoso homicida y al creciente estrés consecuente, llevó al niño a dedicar su infancia y adolescencia al estudio, y a rehuir los eventos sociales.

Con el transcurrir de los años, el joven Adad dominó una buena cantidad de disciplinas tan dispares como la geografía o las matemáticas, pasando por la astronomía, la medicina, la botánica y, por supuesto, la toxicología. Aprendió la lengua de los rebeldes Cimmerios e incluso algo de antiguo Sumerio de labios de un comerciante Assur llamado Anepada, con quién trabaría amistad.

Con el conocimiento llegó la ambición, y el joven corazón de Adad empezó a soñar con saberes ocultos y poder ilimitado. En consecuencia, sus intereses comenzaron a desviarse hacia la brujería, si bien por entonces se limitó simplemente a acariciar la idea de convertirse en brujo. En aquella época adquirió una guardaespaldas Wardu, a la que bautizó con el nombre de Ibruatum (“amiga” en Akkadio).

El rumbo de su existencia se truncó definitivamente cuando uno de sus hermanos intentó envenenarle. Aquello fue la gota que colmó el vaso psicológico del joven noble y, en represalia, Adad destripó a puñaladas a su hermano, en la intimidad de un jardín familiar cubierto por las estrellas de medianoche.

Después de huir a toda prisa del más que obvio crimen, abandonando la ciudad, Adad se dirigió a Assur a buscar asilo en casa de Anepada. El comerciante le acogió durante un tiempo, mientras Adad reorganizaba su vida. Un tiempo después conocería al brujo Nikanum, que le acogió como pupilo. Pocos meses han pasado desde ese día y actualmente Adad sirve a Nikanum como mano derecha a cambio de la sabiduría del brujo. Ibruatum, la Wardu de Adad, mantiene con su amo una relación que hace honor a su nombre. El joven Awilu, falto de auténticos amigos en los que confiar y desesperado por encontrarlos, dispensó

Adad
Awilu

ASUANTE
16

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	3	7	4	2	6
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
3	4	6	2	8	7

Estratega brillante: *Cualquiera que luche junto a Adad que pueda oírle (incluyendo al propio Adad) durante una contienda obtendrá +1 a su iniciativa.*

Objetivo a corto plazo: *Mejorar su dominio de la brujería.*

Objetivo a largo plazo: *Convertirse en Ensi.*

Carácter: *Paranoico, Curioso, Ambicioso.*

Lema: *Nada es imposible si sabes cómo hacerlo.*

Profesión: *Erudito (3), Brujo (1).*

Característica distintiva: *Aspecto espartano y una esclava Wardu a la que tiene en alta estima y cuyo nombre, Ibruatum, significa “amiga”. Utiliza para ella el perfil de Guardaespaldas Wardu.*

Conjuros: *Mensajero Sibilino de las Arenas y Talismán Protector.*

a su esclava un trato escandalosamente bueno, a medio camino entre amo bondadoso y auténtico amigo. Como resultado, Ibruatum sería fanáticamente leal a su señor, incluso aunque no estuviera obligada a ello por la maldición de sometimiento.

Al mismo tiempo, las vivencias en Mari han provocado que Adad sienta un profundo desprecio hacia los Awilu en general, pues considera que en su mayoría son igual de homicidas, traidores y arbitrarios que sus paisanos de Mari, aunque a medida que ve mundo este sentimiento va desapareciendo. Hasta tal punto llega dicho desprecio, que Adad se siente más cómodo rodeado de esclavos de las razas inferiores que de Awilu. ¡Al menos los esclavos no están intentando matarle constantemente! La principal excepción a este sentimiento se da con los comerciantes Assur, los únicos Awilu que ha conocido que considera cuerdos y que le han acogido en su huida de Mari.

Cómo usar a Adad en tus partidas: Adad está diseñado para ser el segundo al mando de Nikanum, quien bien podría ser el villano principal. Como se puede deducir de su historia, Adad no es malvado, y unos héroes persuasivos podrían conseguir su ayuda e incluso que traicionase a Nikanum. Aunque si este PNJ evolucionase, es posible que su constante contacto con la brujería ennegreciera su alma. Al fin y al cabo, le han llegado rumores sobre cierto conjuro que dota de gran poder y, sinceramente, no es que sienta especial aprecio por su familia.

Adrasto

Íñigo Garduño

Adrasto es un sabio Awilu que ha visto mucho mundo, y que está más cerca del final que del principio de su vida. Carga con suficientes años a sus espaldas como para saber que sólo debe preocuparse por las cosas realmente importantes. Es bajo para ser un Awilu, ha perdido la gran mayoría del pelo de su cabeza, y su piel está tan arrugada y tan castigada por el sol que parece cuero viejo. Aunque vive una vida de ermitaño, retirado en una remota cueva en los lindes de las Cumbres de las

ADRASTO

Awilu

AGUANTE
16

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
2	2	5	5	5	7
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
2	2	5	0	5	4

Objetivo: *Dejar algo de valía antes de abandonar este mundo.*

Carácter: *Arisco, Generoso, Sacrificado.*

Lema: *El maestro aprende más que el alumno.*

Profesión: *Sabio (3), Maestro (2), Luchador (2).*

Tormentas, se ofrecerá a enseñar a quién necesite su ayuda y tenga un motivo justo. Adrasto reniega de los politiqueos y conspiraciones de la sociedad Akkadia, y aprecia profundamente a quienes dicen la verdad y le tratan con respeto. Es una persona seca pero de gran nobleza.

A pesar de su aspecto es un luchador sorprendentemente competente, con un gran dominio del combate sin armas.



Ahati la Pálida

José Manuel Palacios Rodrigo

Ahati la Pálida es una Mushkenu alta y espigada, de piel totalmente blanca y cabello cobrizo, con unos enormes ojos verdes. Su nívea piel se ve surcada por numerosas marcas de látigo y quemaduras, sobre todo en la espalda, así como las rojizas señales de los de grilletes en los tobillos. Su rostro es redondeado y hermoso, aún algo aniñado, lo que contrasta con su cuerpo bien formado y voluptuoso de pechos generosos y caderas anchas. Su mirada es atenta y de algún modo, triste.

Esclava en Akkad, fue separada de su familia para servir en casa de un general del ejército (Enmerkar) y regalada a su joven hija (Sabit) como juguete y compañía. Vivía bajo un perpetuo maltrato físico y psicológico por parte de Sabit, que abusaba constantemente de ella. Ahati aguantaba las penalidades resignada, convencida de que su destino era vivir así.

En su juventud, al florecer, atrajo indebidamente la atención del prometido de su señora. Aunque ella intentaba evitarlo, él comenzó a acosarla. Sabit se percató de esto y, celosa, la vendió a un mercader Assur, con la condición de que éste la hiciera luchar como gladiadora. El objetivo de Sabit era que su prometido la viera morir en la arena.

Sin embargo, en las celdas conoció a un esclavo Cimmerio recién capturado, Bagrat. Bagrat tenía una hija de la edad de Ahati y se apiadaba de ella, esforzándose en mantenerla con vida, luchando a su lado y enseñándola a defenderse. Con su ayuda, Ahati logró sobrevivir a varios combates, haciendo que la ira de Sabit creciera días tras día. El Cimmerio buscaba constantemente una

manera de huir y así volver a su hogar, lo que finalmente provocó una pequeña revuelta en la que éste murió, pero durante la cual Ahati logró escapar. Sabit, realmente furiosa, contrató varios mercenarios para que la traigan, a ser posible con vida, ante su presencia.

Ahati ha visto el fuego que ardía en el corazón del Cimmerio, su ansia de libertad, y, de algún modo, ese mismo fuego ha nacido en su interior. Ahora tiene un objetivo y la voluntad de vivir para cumplirlo.

Por primera vez en su vida es dueña de su destino, una sensación extraña y embriagadora que sólo ha empezado a descubrir.

Ahati la Roja

Dakmor Brighbade

Ahati la Roja es una esclava Mushkenu de pelo moreno, de 1,65m de altura, piel de un curioso color rojizo (de ahí su nombre), cuerpo estilizado y ojos de color miel. Su amo Awilu la utilizó para ejecutar el conjuro “Semilla Infalible de Shuk-Nippurash”, esperando obtener un poderoso híbrido al que usar de protector y vigilante de su guarida, pues un brujo siempre tiene que protegerse las espaldas.

Dado que el conocimiento del conjuro está reservado únicamente a las sacerdotisas de Shuk-Nippurash, la versión que obtuvo el brujo estaba incompleta, por lo que Ahati no está engendrando exactamente lo que su amo quiere. Además, y como efecto secundario de ser víctima de una versión corrupta del conjuro, la pobre Ahati sufre una maldición, que hace que la mala suerte la acompañe allá a donde va.

Poco después del lanzamiento del conjuro, los rivales de su amo se enteraron de que Ahati había sido objeto de algún poderoso ritual, por lo que decidieron tomar cartas en el asunto. El brujo, viendo peligrar su creación, sacó a Ahati de la ciudad, escondida entre un grupo de esclavos que portan mercancías y escoltados por su mejor Wardu, que se encargará de

Ahati la Pálida

Mushkenu

AGUANTE

13

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	2	6	2	5	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
3	4	6	0	10	4

Objetivo a corto plazo: *Escapar de los mercenarios de Sabit.*

Objetivo a largo plazo: *Liberar a los esclavos de Akkad.*

Carácter: *Estoica, Tímida, Valiente.*

Lema: *Mientras queden esclavos, ningún hombre será libre.*

Profesión: *Esclava (2), Bailarina (1), Gladiadora (1).*

Característica distintiva: *Piel blanca como la nieve.*

velar por su seguridad. Desde entonces tanto ella como el Wardu han permanecido en constante movimiento, para así huir de los enviados de los enemigos de su amo. Esta persecución terminará cuando Ahati dé a luz... a un engendro de las estrellas.

Ahati la Roja

Mushkenu

AGUANTE

11

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
1	1	3	2	3	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
2	2	2	0	13	7

Objetivo a corto plazo: *Dar a luz a mi hijo en un lugar seguro.*

Objetivo a largo plazo: *Ver crecer a mi hijo sano, fuerte y a salvo.*

Carácter: *Perfeccionista, Sumisa, Perseverante.*

Lema: *Todo por mi hijo.*

Profesión: *Herborista (1), Bailarina (1), Sirvienta (2).*

Característica distintiva: *Marca de esclava en una de sus nalgas.*

Portadora de mala suerte: *Cerca de Ahati la Roja la probabilidad de que algo salga mal aumenta considerablemente, y cuanto más tiempo se pase en presencia de ella más probabilidades habrá de que suceda una calamidad. Este efecto no es aplicable al hijo de Ahati la Roja.*

Pobre e indefensa: *Mientras esté embarazada, todos los personajes tendrán la necesidad de ayudar a Ahati la Roja, salvo que alberguen hacia ella malas intenciones. Debido a esto, Ahati tendrá una bonificación de +1 a los conflictos de Carisma por cada 2 meses de embarazo a partir del 5°, es decir tendrá +1 en el 5° y 6°, +2 en el 7° y 8°, +3 en el 9° y 10° y +4 en el 11° y 12°. Su embarazo dura 12 meses, ya que no trae al mundo a un ser normal...*

Todo por mi hijo: *Una vez haya dado a luz, cualquier ataque que sufra el hijo de Ahati la Roja en su presencia hará que la madre entre en una especie de furia, teniendo +1 VA y -1VD y aplicándosele la regla "Combatir hasta la muerte" automáticamente si su Aguante cae a 0, como si fuera un PJ.*

Este engendro será un criatura terrorífica (cuyas características y tamaño quedan a discreción del DJ, ya que Ahati no morirá en el parto) cuyo único objetivo es matar y destruir todo lo que encuentre a su alrededor, excepto a su "madre" y a su protector Wardu. Su primer objetivo será su otro progenitor, con cuya vida intentará acabar de la forma más cruel y sangrienta posible, dejando además un reguero de destrucción a su paso. Si consigue matar al brujo volverá al lado de su madre, la única a la que obedece. Si ésta muriera, el engendro vagaría por la tierra sin un rumbo fijo.

Aishimmu Daesh

Alejandro Estébanez

Poco se sabe en realidad sobre Aishimmu Daesh, salvo el hecho de que es uno de los mercenarios más erráticos del Imperio de Akkad. Es posible tanto que cumpla con sus encargos con eficiencia, con una flecha envenenada y desde las sombras, como que súbitamente decida retar a su objetivo a un combate abierto y justo. Mercenario para ganarse la vida, a Aishimmu lo que realmente le

Aishimmu Daesh

Mushkenu

AGUANTE

16

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
6	3	3	5	1	6
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
5	2	7	0	7	6

Desde las sombras: *Si durante una contienda Aishimmu Daesh ataca a un oponente que no es consciente de su presencia con una acción de Ataque Implacable, podrá utilizar como VA el valor de su VM (7).*

Objetivo: *Encontrar un rival a mi altura.*

Lema: *Habla sólo cuando tengas algo que merezca la pena decir.*

Profesión: *Asesino (3).*

Característica distintiva: *Encapuchado.*

atrae es encontrar rivales a su altura. Callado y discreto, tiene una forma de ser austera y práctica, pues no le gustan los lujos innecesarios. Siempre está abierto a aprender, ya que tiene muy claro que el conocimiento es poder.



Anatannu

Alfonso Abella "Tumbos"

Dicen que existe en Kishar un sabio Ashipu errante. Su nombre es Anatannu, aunque en el norte algunos le conocen como Essenu. Tal es su talento que, cuando a lo lejos los aldeanos vislumbran su anciana silueta y su paso cansino, sonríen de alegría y se preparan para celebrar su llegada. Viste una sencilla túnica de lino y su cuadrada barba tiene el color rojizo de los atardeceres en Niniveh. Sus pasos van siempre acompañados del rítmico golpeteo de su cayado, un retorcido bastón de cedro que sorprende por la descomunal y cornuda calavera de uro que lo corona.

Como buen Ashipu, su poder reside en los talismanes que encanta con sus sortilegios. Cuando recorre las regiones regadas por el Buranum, los agricultores ansían sus amuletos de arcilla, esculpidos con formas aladas que otorgan a los vientos del norte la fuerza suficiente para alejar el odioso y árido viento del desierto que arruina las cosechas. En las proximidades de Eridu los pescadores no dudan en ofrecerle sus perlas más perfectas a cambio de extrañas figurillas, informes y monstruosas, pero que cosidas a sus redes atraen a los peces a millares.

Anatannu también se ocupa de temas menos mundanos, cincelandos en pequeñas esferas de

barro con su punzón oraciones que protegen contra todo tipo de enfermedades y maldiciones. En las tierras de Akkad todo aquello que acontece a sus gentes ocurre por voluntad de los dioses, y las plegarias del Ashipu errante suelen complacerles sobremanera.

Pero Anatannu nunca viaja solo. A su espalda, en un carromato tirado por una pareja de bueyes, le acompañan seis muchachas y una enigmática esclava Muskhenu. El color de los cabellos de las jóvenes las delata como hijas de Anatannu y se cree que todas ellas están consagradas a la diosa Shuk-Nippurash. Lunassa, Otganna, Daruru, Puabi, Nanlil y Memna están llenas de dones; la mitad de ellas tocan el dulcemele, los tambores o el arpa con una delicadeza y armonía sobrecedoras; las otras tres ejecutan sinuosas danzas que obnubilan y sumergen al público en un trance catártico.

Todas ellas son hermosas, pero su belleza se ve mermada por feas y cuantiosas cicatrices que cubren sus brazos; cortes caóticos que no tienen patrón ni responden a ningún propósito aparente. El séquito lo completa una vieja esclava Muskhenu que no posee nombre y que apenas se deja ver. Pellejuda, de considerable altura y miembros escualidos, se dedica a la tarea de dar forma a la arcilla que luego Anatannu encanta con su gran poder. Ella conoce uno de los secretos que más celosamente guarda su amo: en el moldeado del barro para fabricar los amuletos no se utiliza agua, sino que las manos de la anciana se impregnan de la sangre de las hijas del Ashipu.

Pero la vida de Anatannu no es precisamente idílica, pues hace casi un año tuvo que enterrar en algún lugar del desierto a Shuna, su hija favorita. En la ruta hacia Kish la joven empezó a experimentar un terrible mal, y ni siquiera los conocimientos de un reputado Ashipu como Anatannu pudieron exorcizar al espíritu causante de la dolencia.

La corrupción de Shuna era tan rápida y evidente que tuvo que apartarla de sus hermanas y aislarse con ella en una colina cercana, donde durante varias lunas intentó salvar la vida de su

hija, pero sin éxito. Exhausto y convencido de que se enfrentaba a un poderoso y desconocido Utukku, Anatanna volvió al campamento con un mandato para la esclava Muskhenu: debía dar forma a dos enormes jarras donde contener el cuerpo aún con vida de Shuna. Si ella moría, sabía que el Utukku buscaría de inmediato apoderarse de otra de sus hijas. La esclava obedeció, pero esta vez utilizó las lágrimas de las hermanas para dar forma al barro.

Shuna fue introducida en el interior de una de las vasijas, se juntaron los cuellos de las dos jarras y la unión se selló con abundante brea. Por último, el insólito ataúd se embadurnó con sal y se enterró a gran profundidad. Aunque el Utukku no había sido destruido, la trampa debería confinar al demonio al menos durante un ciclo completo de 60 años.

Esto es lo que la mayoría de la gente que se ha cruzado con Anatannu cree saber de él, pero antes de terminar su historia conviene mencionar que existe otra versión muy diferente y poco conocida sobre la vida de este nómada. Afiladas lenguas en la ciudad de Kish, muy cercanas a las Gudapshu, afirman que lo anterior no es sino una sarta de mentiras. Para ellos Anatannu es un impostor, un simple charlatán que intercambia baratijas haciéndolas pasar por talismanes, y que sería inofensivo de no ser por la pérfida Muskhenu que le acompaña y maneja como un pelele.

En esta versión de los hechos, la esclava dirige un pequeño culto itinerante consagrado a la diosa de la fertilidad Anunnaki; la pasional Ishtar. En esta historia tampoco las muchachas son hijas de Anatannu, sino que se tiñen los cabellos con hojas de sorgo y entrañas de animales para parecerlo, y así no revelarse como lo que son: sacerdotisas de la diosa Ishtar reclutadas por todo Akkad y que inculcan la semilla de la desaparecida diosa con la esperanza de que resurja. Se dice que el grupo siempre evita acercarse a Kish, pero no por el dolor de recordar a la hija o a la hermana que sepultaron cerca, sino porque les ahuyenta el temor a ser descubiertos en la ciudad donde la diosa Shuk-Nippurash posee mayor poder.

Quienes cuentan esta historia afirman que el final de Anatannu llegará pronto, por mucho que las zalameras sonrisas de las sacerdotisas y el cautivador discurso del Awilu les permitan contar con la ayuda de los ingenuos aventureros que encuentran por el camino. Es cuestión de tiempo que los agentes de la gran Shuk-Nippurash vuelvan a dar con ellos, y esta vez no podrán enterrar al enviado. Que cada cual crea la historia que prefiera creer.

Utiliza el perfil de “Sacerdote Awilu” para Anatannu, “Esclavo Mushkenu (Artesano)” para su esclava y “Noble Awilu” para sus hijas.

Arashi

Diego Pastor

El “pequeño Arashi” es un Mushkenu, de mirada cansada. Aunque es más bajo que la mayoría de los miembros de su raza (apenas mide 1,65 metros), su torso es ancho como un muro, y sus brazos fuertes como troncos de árbol.

Arashi nació en un foso de esclavos, siendo hijo de un gladiador mediocre y una cocinera. Desde niño fue dado a su padre para que lo adiestrara. Su pequeño tamaño le costó muchas palizas, pero a fuerza de golpes Arashi fue aprendiendo a luchar contra aquellos más grandes que él. Con el tiempo demostró ser un gladiador letal. Nunca violento ni imprudente, Arashi aprendió a matar y callar. A matar y esperar.

Una noche, sus captores cometieron un error; demasiadas copas de más, una puerta mal cerrada y, antes de que pudieran percatarse del hecho, Arashi caminaba libre por las calles. Pasó mucho tiempo oculto, sobreviviendo gracias a su habilidad para matar. Y así vio pasar el tiempo hasta que se topó con el Wardu.

Todavía hoy, años después, se sigue hablando de cómo un Mushkenu tan bajo como un Awilu mató a un Wardu en combate singular. Pero nunca se oye esta historia de boca de Arashi, que jamás se vanagloria, a pesar de que este encuentro cambió su vida. Hoy Arashi forma parte de una temida

banda de forajidos que actúan en lo más profundo de las calles de Nippur. Sus espadas de alquiler son muy conocidas, a pesar de que nadie sabe realmente qué es lo que busca Arashi. Siempre pregunta por qué la víctima de un encargo merece morir, y rechaza muchos contratos argumentando no ser capaz de asegurar el éxito de la misión, algo que pocos creen. Sus hombres viven como ratas y nadie sabe dónde guardan su fortuna ni para qué la quieren si no la gasta.

Y así, en silencio, Arashi espera, observa, y planea el día en que los Mushkenu se liberarán de sus cadenas y se cobrarán su venganza. Lo que le dijo aquel Wardu le convenció de que éste era el único camino posible.

Como recuerdo de sus días como gladiador, Arashi lleva la cabeza afeitada y cubierta de múltiples tatuajes, que sus amos le hicieron para intimidar a sus rivales.



Arhuna la Tigresa

Oscar Muñoz

Arhuna es una mujer Mushkenu de unos 25 años. Es de aspecto agradable, y hace gala de una larga melena negra, a juego con sus ojos negros y que contrasta con una piel que, aunque en origen era blanca, ahora está bronceada y curtida por el sol. Viste de forma sencilla y cómoda, para viajar por el desierto, y aún lleva los brazaletes que la señalaban como esclava, para nunca olvidar de dónde viene.

Arashi						AGUANTE
Mushkenu						19
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
4	6	4	3	1	6	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«	
6	5	4/6	2	7	7	

Me conozco ese truco: El VM de Arashi se considera de 6 cuando se usa durante una acción de un oponente.

Objetivo a corto plazo: Hacer acopio de armas de calidad para la revuelta.

Objetivo a largo plazo: Liberar a los Mushkenu de Nippur del yugo de la esclavitud.

Carácter: Estoico, Tranquilo, Sincero.

Lema: No soy dueño de mi destino, sólo de cómo me enfrento a él.

Profesión: Gladiador (3).

Característica distintiva: Cabeza cubierta de tatuajes.

Arhuna la Tigresa						AGUANTE
Mushkenu						16
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
3	4	4	2	6	5	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«	
5	3	4	0	7	7	

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

Voz de Mando: Arhuna puede, como acción durante una contienda, dar órdenes a sus bandidos. Esta acción se trata como una de Mejorar la Posición, salvo que recibirán sus efectos todos los bandidos que puedan oírlos (incluyendo a la propia Arhuna), y la bonificación sólo durará un asalto.

Objetivo: Liberar a su familia de la esclavitud y matar a sus esclavistas.

Carácter: Decidida, Generosa, Apasionada.

Lema: Nada ni nadie impedirán mi venganza.

Profesión: Esclava (1), Nómada (2), Bandida (2).

Es la líder de una banda de asaltantes formada por Uridimmu y ex-esclavos Mushkenu. La venganza es su principal objetivo. Como antigua esclava de los Awilu, busca la liberación de su pueblo y en especial de su familia, aún esclavizada. Y si puede, durante el proceso aprovechará para dañar todo lo humanamente concebible a los Awilu.

Arhuna escapó de adolescente de una caravana de los Awilu y fue adoptada por un grupo de Uridimmu, al que acabó dirigiendo. Esta banda de asaltantes de caravanas mata a todos los Awilu con los que se cruzan y liberan a sus esclavos. Arhuna reparte el botín entre todos, incluyendo los esclavos liberados, lo que provoca que algunos de ellos se le unan.

Asdrúbal

Alberto Martín Pérez

Asdrúbal es un Fenicio muy especial. Considerado “inestable” por sus congéneres, un terrible evento de su pasado cambió para siempre su perspectiva del mundo.

Mucho tiempo atrás, un culto de Kuthalu logró capturar a Asdrúbal, tendiéndole una emboscada durante una visita comercial a Mari. Durante dicha estancia fue torturado y comprobó de primera mano lo que los seguidores de Kuthalu podían llegar a hacer.

Pero de alguna forma consiguió liberarse y, utilizando sus habilidades mentales, logró escapar de donde estaba encerrado (una casa en un barrio periférico de Mari), perdiéndose entre el gentío de la ciudad.

Fue tal el sufrimiento que soportó que a partir de ese momento Asdrúbal siente un odio irracional hacia este dios y hacia sus seguidores. Por eso, Asdrúbal es considerablemente más violento que el resto de Fenicios. Sigue sin atacar físicamente a sus enemigos, al igual que todos los demás miembros de su raza, pero siempre va acompañado de numerosos guardias, que se comportan de forma mucho más sádica de lo que cabría esperar de

unos simples autómatas. Además, a diferencia del resto de los Fenicios, Asdrúbal no sólo compra esclavos Mushkenu, sino que también adquiere objetos sagrados de Kuthalu para después fundirlos en extraños rituales.

Y aún hay más, porque en las calles de Mari se cuenta un terrible rumor sobre Asdrúbal: que se le ha visto enviar a sus guardias a acabar con la vida de otro Fenicio.

Asdrúbal						AGUANTE
Fenicio						15
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
3	3	5	5	7	5	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«	
0	5	5	0	5	-	

Fenicio: *Un Fenicio nunca entrará en combate si puede evitarlo y, en caso de hacerlo, jamás atacará ni herirá a un oponente.*

Leer Mente: *Un Fenicio puede leer los pensamientos superficiales de aquellos que le rodean. Si además entra en contacto físico, también podrá acceder a recuerdos y pensamientos más secretos o mejor escondidos.*

Dominar Voluntad: *Un Fenicio que entre en contacto físico con alguien podrá intentar dominar su voluntad. Deberá resolverse un conflicto de Voluntad entre ambos. Si el Fenicio vence, podrá dar cualquier orden al derrotado, que deberá obedecerla en la medida de sus posibilidades. Este estado finalizará tras un día o cuando el Fenicio lo desee, lo que ocurra antes. Un Fenicio rara vez hará uso de este poder, y jamás dará al dominado una orden que implique causar daño físico, ya sea a sí mismo o a otros.*

Objetivo a corto plazo: *Controlar la Ciudad del Silencio.*

Objetivo a largo plazo: *Acabar con el culto de Kuthalu.*

Carácter: *Cruel, Ególatra, Astuto.*

Lema: *El fin justifica los medios.*

Profesión: *Orfebre (3), Comerciante (3).*

Característica distintiva: *Cara completamente cubierta por un turbante.*

Asdrúbal considera que la única forma de poder cumplir su gran objetivo de erradicar el inmundo culto de Kuthalu de la faz de Kishar es gracias al poder que le proporcionaría el control directo de la Ciudad del Silencio. Una vez hecho esto, podrá empezar a imponer su voluntad y tratar de “convencer” al resto de Fenicios para que se lancen en una especie de cruzada contra esta maligna deidad.

De hecho, se rumorea que miembros de las altas esferas de los cultos de Kuthalu recibieron en sueños una visita de su Señor, que les mostró en visiones su deseo de ver muerto a este entrometido Fenicio.

Ashur-Don

Ignacio Muñiz

Ashur-Don es un Awilu mítico en Assur, y de él existen diferentes descripciones, según a quién le preguntes. Unos te dirán que porta una impresionante barba con trenzas que le llegan por debajo del pecho, otros que luce una larga cabellera negra, e incluso se ha escuchado a algunos mercaderes decir que es un Mushkenu, así que nadie tiene muy claro cómo es su apariencia física.

Todos los mercaderes de la ciudad saben que Ashur-Don puede conseguir cualquier cosa o información que necesiten, y hasta los más viejos del lugar recuerdan la existencia de este mercader desde su más tierna infancia. Hay quien sospecha que Ashur-Don tiene más de 400 años, y aseguran haber heredado una deuda contraída con él por el padre del padre de su padre. Su fama ha traspasado fronteras, siendo conocido, gracias los chismes de los comerciantes, en todas las ciudades del Imperio.

La red de contactos de Ashur-Don es tan grande que nadie, salvo sus libros de cuentas, podría decir quién está en deuda con él, o con quién ha llegado a fructíferos acuerdos en el pasado. Esta red de contactos es la base de su poder, a través de la cual consigue todo lo que necesita, ya sea para él o para otros que le han pedido su ayuda.

Ashur-Don

Awilu Assur

AGUANTE

13

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	2	5	5	6	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
2	2	2	0	13	1

Objetivo: *Mantener en marcha su red comercial.*

Carácter: *Implacable, Inquisitivo, Tímido.*

Lema: *Creo que sí que hay algo que puedo hacer por ti.*

Profesión: *Mercader (3).*

Característica distintiva: *¿?*

Todo el que desee pedirle algo a Ashur-Don deberá primero buscar a sus hombres de confianza en la ciudad, sus esclavos Mushkenu, que son sus ojos y sus oídos, y siempre portan un característico colgante de bronce con un símbolo del dios Ashur.

Ashur-Don jamás abandona su morada. De tal manera que, una vez contactado, si el comerciante acepta el encargo (y no se conoce ninguno que haya rechazado), se organizará una reunión en la que Ashur-Don negociará con su cliente el precio de su petición, siendo muy habitual que simplemente pida un favor a devolver en el futuro, ya sea por él o por alguno de sus descendientes. Ashur-Don estará abierto a escuchar ofertas en la negociación, pero de una u otra forma siempre conseguirá que el trato resulte beneficioso para él. Los clientes sólo ven a Ashur-Don una vez concluida la negociación, y siempre reciben lo que han pedido en el plazo acordado.

En muchas ocasiones, Ashur-Don pedirá que se le consiga algo que ya le hayan pedido con anterioridad, y así, haciendo uso de la enorme cantidad de favores que le deben a lo largo y ancho del Imperio, siempre consigue tanto información como los objetos más codiciados de Kishar.

En realidad Ashur-Don fue un mercader que, debido a una delicada salud que le impedía salir de su casa, comenzó a hacer negocios valiéndose de una gran cantidad de esclavos que buscaban negocios en las calles de Assur. Mientras él vivía encerrado, llevando sus libros de cuentas junto a sus hijos, a los que intentó enseñarles todo lo que sabía mientras vivió. Con el paso de los años, su nombre se hizo cada vez más conocido debido a los magníficos tesoros que podía ofrecer, y consiguió que su fama rivalizara con la de los más conocidos mercaderes de Assur. Sabiendo que debido a su salud moriría joven, y que el nombre que se había hecho en la ciudad se perdería con su muerte, acordó con el mayor de sus hijos que él le reemplazaría al frente del negocio, manteniendo su nombre y haciéndose pasar por el propio Ashur-Don, ya que eran pocos los que conocían personalmente al comerciante, debido a su reclusión. Así, su legado fue pasando de generación en generación, y su imperio de poder e información no ha dejado de crecer durante los últimos quinientos años.

El actual Ashur-Don es el bisnieto del original.

Assad-Edu

Francisco José Cabrero

Assad Edu es un joven noble Awilu, de 35 años de edad, con sobrepeso, cara ancha y manos regordetas. Lleva el pelo y la barba muy bien cuidados, haciendo gala de trenzas muy elaboradas. De aspecto excesivamente limpio y pulcro, va vestido siempre con ropas de muy buena calidad. Sin embargo, tiende a sudar, por lo que siempre está abanicándose o siendo abanicado por alguno de sus esclavos.

Assad-Edu nació en el seno de una familia noble, en la que su padre trataba a todos los que le rodeaban de forma tiránica. Incluso a él, que tuvo que ejercer de escriba y de mayordomo para su padre, realizando tareas que él sabía que no le pertenecían. La única luz en aquella oscuridad era su madre, poseedora de todas las virtudes imaginables para él. A la muerte de su padre, Assad-Edu

asumió las riendas de la familia. Pronto se dio cuenta del poder que poseía y de las posibilidades que éste le ofrecía. Fue entonces cuando el joven Awilu decidió desquitarse de todos los malos ratos que había pasado en su vida: decidió que quería tenerlo todo, probarlo todo y dominarlo todo.

Su madre le dio un toque de atención y Assad-Edu, preocupado por la opinión de ésta, tomó una determinación: utilizaría sus recursos para ser mecenas de arquitectos, artistas, aventureros y demás hombres de valía. A cambio, éstos le adorarían y le brindarían honores con sus obras.

No obstante, Assad-Edu sigue siendo igual de codicioso y lujurioso que siempre, pues cree que merece disfrutar de la vida: ser mecenas es una tarea de buen hombre, así que debe ser recompensada.

Sus cofres han crecido más y más con el tiempo, debido a las ventas del arte y demás oficios apadrinados. Sin embargo, ninguno de sus ahijados ha conseguido aún tocarle la fibra sensible. En realidad, piensa que son todos un atajo de inútiles, con poca inspiración o saber hacer.

Assad-Edu						AGUANTE
Awilu						11
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
3	2	7	4	4	2	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«	
1	1	1	0	13	0	
<p>Objetivo a corto plazo: <i>Gozar de la vida todo lo posible.</i></p> <p>Objetivo a largo plazo: <i>Convertirse en el mecenas más grande y ser recordado por ello.</i></p> <p>Carácter: <i>Avaricioso, Astuto, Líder.</i></p> <p>Lema: <i>Mis deseos son órdenes para mis protegidos.</i></p> <p>Profesión: <i>Escriba (1), Mayordomo (1), Noble (2).</i></p> <p>Característica distintiva: <i>Suda profusamente.</i></p>						

Athanos

Pedro Galbis

Athanos el alquimista es un Awilu de edad avanzada, enclenque y bajo. Siempre viste desaliñado, llevando una túnica antaño blanca, pero que con el paso de los años ha tornado en un sin fin de colores debido a experimentos alquímicos.

A lo largo de su vida, Athanos ha buscado innovar con nuevas pociones, y su objetivo último es dar con el elixir de la inmortalidad. Pero los años pesan, y su carácter despistado y olvidadizo hace que cada cierto tiempo se olvide de sus avances, volviendo a crear pociones que ya había descubierto.

De hecho, si el DJ lo juzga adecuado, es posible que en algún momento de sus investigaciones haya llegado conseguir un elixir que concediera la inmortalidad, pero que debido a su despiste lo haya olvidado. Si éste fuera el caso, no sería descabellado pensar que la receta del preparado se encontrara perdida entre sus numerosas notas. Encontrarla sería una tarea hercúlea.

Athanos siempre está dispuesto a inventar nuevas pociones, por lo que acepta encantado cualquier

empresa, por descabellada que ésta sea, siempre y cuando no implique salir de su casa, lugar que rara vez abandona. Athanos posee además muchos documentos llenos de valiosa información. El único problema es encontrarlos en el interior de la caótica vivienda de Athanos...

Los niños de la zona siempre merodean alrededor de su casa para ver si el viejo loco vuelve a hacer experimentos y ocurre algún accidente (un hecho muy frecuente). Los vecinos de Athanos le tienen bastante cariño, ya que suele ayudar a quienes lo necesitan (¡incluso a esclavos!). Siempre y cuando éstos tengan la suficiente paciencia como para aguantar los desvaríos de Athanos, claro está.

Aysha

Eva María Yáñez

Aysha es una Uridimmu de pelaje pardo y ojos vivos. Viste ropajes de hombre de color azul celeste, y gracias a ellos se mueve con total libertad por las calles de la ciudad de Akkad, donde convive a diario con mercaderes, ladrones y charlatanes.

Tiempo atrás, en lo que casi es una vida olvidada, ella perteneció a uno de los clanes del desierto. El calor de su madre y el olor de los camellos eran las sensaciones del hogar. Pero no hubo de durar aquel tiempo muchos años, pues la superstición convirtió la mancha blanca de su pelo en augurio de los males de su tribu, y a ella en principal causante. Para salvarla, su madre fingió su muerte y luego la obligó a huir. Su padre y hermanos lloraron su pérdida mientras ella escapaba entre las dunas. Durante años se dedicó a seguir de cerca a otros de los clanes, robando algo de su comida. En cuanto la descubrían era inmediatamente expulsada, y sólo le quedaba la huida.

En una ocasión, pudo seguir a uno de los clanes durante varias estaciones, gracias a la ayuda de un pequeño cómplice: un Uridimmu, joven como ella, llamado Ibrahim. Los ojos de Ibrahim tenían un brillo extraño, y leía el alma de animales y personas por igual. En vez de delatarla, la ayudó

Athanos					AGUANTE
<i>Awilu</i>					14
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
1	2	6	2	2	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
1	1	1	0	13	0
Objetivo: <i>Dar con el secreto de la inmortalidad.</i>					
Carácter: <i>Despistado, Nervioso, Curioso.</i>					
Lema: <i>El poder se esconde en el fondo de un recipiente de cristal.</i>					
Profesión: <i>Alquimista (3), Maestro (1), Herborista (2).</i>					
Característica distintiva: <i>Túnica manchada de muchos colores.</i>					



ofreciéndole su comida y compañía. Pero nada dura eternamente, y también de allí se vio obligada a escapar, sin poder despedirse de su amigo y compañero.

Pronto la soledad del desierto amenazaba su vida, de forma que, como toda alma perdida, fue poco a poco atraída allá donde se podía labrar un porvenir: la ciudad de Akkad. Por dura y extraña que fuese la vida allí, era mejor que en el desierto. Fue en aquellos momentos en los que se dio cuenta de que los Awilu no estaban capacitados para distinguir a primera vista un macho de una hembra de su raza, y adoptó la apariencia y el nombre de un varón, con el que se dedicó a trabajos de contrabandista y delincuente común. Así creció hasta perder la inocencia de su juventud y alcanzar rápidamente la madurez.

Su vida tumultuosa fue recompensada cuando se vio envuelta en una aventura en una extraña ciudad abandonada. Y allí, en el lugar más insospechado, encontró a Ibrahim.

O, mejor dicho, él la encontró a ella. Apenas podía creer lo que veía. Fiel como nadie, Ibrahim había abandonado su propia tribu, el hogar al que pertenecía, para buscarla. Sin duda había cambiado. Ahora sostenía un callado y sus facciones ya no eran las de un niño, pero su mirada seguía siendo la de siempre. Ella siempre creyó que él estaba destinado a algo grande, aunque debió

equivocarse. Poco después de reencontrarse, un derrumbamiento privó a Ibrahim de su vida y a ella, de su compañía. Abandonó el lugar sin palabras, incrédula aún, impotente ante la desgracia y la injusticia.

De vuelta en Akkad, su antes animada vida parecía mundana y sin importancia. La herida de su alma fue tal, que sus compañeros creyeron que su voluntad de vivir se quebrantaría.

Sin embargo, una noche tuvo un sueño que era más que un sueño. Ibrahim se acercó a ella, y le dijo secretos que nadie más sabía. Le había hablado de un tesoro: unas tablillas de arcilla, escritas en el idioma antiguo, que escondían un enorme poder. A ella correspondería, algún día, encontrarlas y utilizarlas. El camino sería duro, y no faltarían los peligros, pero él estaría a su lado en los momentos de mayor necesidad.

Tras eso, las heridas físicas no tardaron mucho en curarse. Ella ya ha repuesto fuerzas, pero espera pacientemente, día tras día, año tras año. Algún día Ibrahim volverá a hablarle y así comenzará otro viaje, lejos de Akkad, Esta vez, quizá, para siempre.

Aysha						AGUANTE
Uridimmu						12
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
4	2	5	5	4	5	
VA	V▷	VM	ABSORCIÓN	MORAL	◀	
3	2	3	0	10	2	
<p>Objetivo: <i>Encontrar el tesoro de Ibrahim.</i></p> <p>Carácter: <i>Decidida, Observadora, Sociable.</i></p> <p>Lema: <i>Aquello de lo que apartas la mirada puede serte arrebatado.</i></p> <p>Profesión: <i>Contrabandista (2), Ladrona (2), Nómada (1).</i></p> <p>Característica distintiva: <i>Viste con ropas de hombre. Mancha blanca en el pelaje</i></p>						

Barys

Sergio Ruiz

Eunuco regordete y afeminado, Barys prefiere la ropa confortable, de finas sedas en colores extravagantes y pantuflas que le permitan caminar sin emitir sonido. Siempre va perfumado y empolvado, oliendo a flores y otros aromas agradables. Sin embargo, Barys es un maestro del disfraz y puede fácilmente cambiar su apariencia, olor y vestimentas para hacerse irreconocible, encajando en cualquier ambiente.

Lo que Barys desea es que el imperio de Akkad mantenga el orden y la estabilidad, y sólo es leal a quienes pueden conseguir este objetivo. Por este motivo, proporciona información a todos los bandos, ayudando a enemigos, empujando a rivales uno contra otro, y manipulando los acontecimientos a través de la información que posee.

Actualmente reside en Akkad y se dice que es la mano derecha del legendario Kitimtu-shetu (ver descripción de Akkad, página 122 de *La Puerta de Ishtar*).

Barys nació como último hijo de una familia noble menor en Nippur. Era buen estudiante y pronto aprendió el arte de la escritura, aunque su familia pasaba por momentos muy duros, ya que el negocio no iba nada bien, y su padre no tuvo más remedio que aceptar la plata y el grano que un extraño le ofreció a cambio de quedarse con el joven muchacho.

El hombre que lo había comprado resultó ser un hechicero, un adorador de los Igigu que necesitaba algo de él para completar un horrible ritual. Le dio de beber una poderosa poción y, mientras el muchacho se encontraba paralizado por el brebaje, el hechicero le cortó su virilidad.

Una vez completado el terrible ritual, el hechicero abandonó al muchacho, que se vio herido, solo y arrojado a las calles. Barys encontró la manera de sobrevivir. Al principio, vivió mendigando y robando pero, con el tiempo, empezó a acumular

Barys

Awilu

AGUANTE

12

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
2	1	7	4	6	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
2	2	2	0	15	1

Objetivo: *Mantener el orden y la estabilidad en el Imperio de Akkad.*

Carácter: *Atento, Discreto, Mentiroso.*

Lema: *El poder reside donde los hombres creen que reside.*

Profesión: *Eunuco (3), Ladrón (2).*

Característica distintiva: *Ninguna a menos que él lo quiera.*

poder y a hacerse amigo de los poderosos a base de hacer favores y “encargos” a quien los necesitaba.

Comenzó a entrenar a un gran grupo de espías Mushkenu que Barys compraba como esclavos. Elegía a los más pequeños, los que fueran silenciosos y rápidos. Les enseñó a escalar paredes, a leer y a escribir. Empezó a conocer los secretos de otros hombres, hasta que se hizo lo suficientemente valioso como para que nadie se volviera contra él.

En algún momento, Barys empezó a ser un informador habitual al servicio de Kitimtu-shetu, el Guardián de los Rumores. Poco a poco fue ganándose su confianza, hasta el punto que se trasladó a Akkad para ser el pilar más importante de esta leyenda, su mano derecha. Una vez ahí, su amplia red fue extendiéndose hasta que sus espías ya trabajaban a lo largo y ancho del Imperio de Sargón y más allá.

Cómo usar a Barys en tus partidas: Dada la naturaleza misteriosa de Kitimtu-shetu, se podría adaptar fácilmente el PNJ de Barys a cualquier historia que le relacione con el Guardián de los Secretos, según la trama que esté desarrollando el Director de Juego.

Bel-Fashin

J.M. Sánchez

Bel-Fashin es un hombre de piel pálida, que contrasta con su largo cabello negro y la oscura barba incipiente que le cubre la mandíbula. Mide alrededor de 1,70 metros de estatura y es de complejión delgada. Viste una túnica larga de color claro. Habla con cortesía y corrección y cualquiera que mediase un instante con él se percataría de su inusual educación.

Bel-Fashin pasó su infancia siendo esclavo de un Comerciante de Assur Awilu, un archivista y bibliotecario llamado Arshaka. Éste le enseñó a escribir y le hizo restaurar muchas de las tablillas que guardaba, siempre tratándole como el hijo que nunca tuvo. A lo largo de los años, Arshaka terminó acumulando deudas que no era capaz de reintegrar, hasta que, recientemente, el Awilu reclamante de dichas deudas envió a un grupo de matones para que tomasen la casa y la familia del señor de Bel-Fashin por la fuerza. Aterrado

y gravemente herido, Arshaka puso en manos de Bel-Fashin unas antiguos tablillas y la petición de que no dejase que cayeran en manos del Awilu. Bel-Fashin consiguió salir de la casa antes de que el fuego la envolviese.

Bel-Ninari

Dark Anakeleto

Bel-Ninari es un joven delgado pero fibroso, de 1,75 metros de altura y unos escasos 60 kilos de peso. Su piel es de un tono cobrizo, que a veces se llega a confundir con el moreno de sus cabellos. Los que le ven siempre recuerdan su mirada; siniestra y fría, siempre en busca de puntos débiles.

Bel-Ninari tuvo un nacimiento bañado en sangre, pues su madre murió en el parto y su padre, enloquecido por el dolor, mató a la comadrona que la ayudaba.

Como consecuencia de esto, Bel-Ninari fue adoptado por su tío, que desde el primer día lo llevaba en sus rutas comerciales. En cuanto tuvo edad suficiente, Bel-Ninari ayudó a llevar las cuentas y los registros de ventas, por lo que desde su más tierna infancia dominaba muy bien la escritura y la lectura.

Bel-Fashin

Mushkenu Assur

AGUANTE

16

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
2	4	6	4	5	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
2	4	5	0	18	2

Objetivo a corto plazo: *Esconder y proteger las tablillas antiguas fuera de la ciudad.*

Objetivo a largo plazo: *Resolver las deudas de la familia de su señor.*

Carácter: *Discreto, Trabajador, Cobarde.*

Lema: *La valía de un hombre no se mide en sus posesiones, sino en el uso que hace de ellas.*

Profesión: *Esclavo (1), Escriba (1), Mercader (2).*

Característica distintiva: *Piel blanquecina por la poca exposición al sol y unos penetrantes ojos color verde claro.*

Bel-Ninari

Mushkenu Assur

AGUANTE

17

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	4	4	5	5	6
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	4	3	1	17	1

Objetivo a corto plazo: *Regresar a Assur.*

Objetivo a largo plazo: *Que Assur se convierta en la primera ciudad totalmente libre.*

Carácter: *Curioso, Impetuoso, Desconfiado.*

Lema: *Un estomago lleno, un día más de camino.*

Profesión: *Asesino (1), Escriba (2), Gladiador (2).*

Así discurrió su vida hasta que su caravana fue asaltada por un grupo de bandidos, que le tomaron como esclavo. Estos bandidos, cuando no asaltaban poblados o caravanas, gustaban de ver y participar en combates de gladiadores, por lo que Bel-Ninari tuvo que aprender a defenderse con un arma para poder sobrevivir.

Pero todo cambió una noche tan lluviosa que parecía que los dioses quisieran hacer caer los mares sobre la tierra. En medio de la confusión, Bel-Ninari vio una oportunidad escapar y no dudó ni un instante.

Bel-Ninari recuerda sus orígenes, y por ello quiere volver a la ciudad de Assur, donde aprendió a hacer lo que más le gusta en la vida: leer.

Benu-Ishme

Juan Carlos Morelló Gandia

Benu-Ishme es un comerciante Awilu de 1.40 metros de alto, algo regordete, de piel morena, y con el pelo negro y rizado característico de los Awilu. Sólo posee un ojo (el izquierdo), manteniendo la cuenca vacía oculta con un parche. Perdió el ojo al gastar una broma a quien no debía y, quizá por eso, Benu-Ishme intenta evitar por todos los medios la violencia.

Aunque a primera vista lo que más llama la atención de Benu-Ishme es su parche, el Awilu logra pronto distraer a su interlocutor con sus palabras zalameras. Éstas suelen estar dedicadas a poner de manifiesto las bondades de las plantas con las que comercia, ya que trabaja en una tienda especializada en hierbas, pocimas y otros preparados de dudosa reputación.

Entre sus clientes se encuentran muchos brujos y sacerdotes, que encuentran en su tienda especias difíciles de adquirir.

Una de sus especialidades son las infusiones que prepara contra el insomnio. Estas pociones, mezcladas con una pequeña dosis de lo que él llama “el polvo de sueños”, provocan fuertes alucinaciones en el durmiente. Estas visiones pueden llegar a

Benu-Ishme AGUANTE

Awilu Assur 13

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
2	3	5	4	5	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
1	2	2	0	16	0

Objetivo: *Simplemente enriquecerme y, si es posible, divertirme durante el proceso.*

Carácter: *Bromista, Charlatán, Cobarde.*

Lema: *No hay nada que una planta no pueda curar.*

Profesión: *Herborista (3), Mercader (2), Nómada (1).*

ser peligrosas si no se controla la dosis, ya que el afectado podría morir al detenerse su corazón o contraer otros demonios y fiebres.

Como único varón de su familia, Benu-Ishme es el heredero del negocio familiar. El comerciante siempre tuvo interés por las plantas, especialmente por las que más celosamente guardaba su padre en su tienda de Akkad. Pero pronto descubrió que los conocimientos de su padre tenían un límite y decidió, con sólo 16 años, partir en viaje y recorrer Kishar acompañando a una caravana de mercaderes. Así podría adquirir numerosos conocimientos y enriquecerse.

Benu-Ishme se acostumbró a esta vida y acumuló un gran prestigio. Dado que tanto experimentar como la vida de nómada le gustaban, poco a poco fue adquiriendo varias tiendas en las ciudades más importantes.

Benu-Ishme siempre fue un poco bromista y en cierta ocasión vendió como infusiones unas plantas que provocaban afonía y cambios en la voz a un noble Awilu por el que no sentía mucho afecto. El noble sirvió las infusiones en un banquete con decenas de invitados, con caótico resultado. Esto provocó la ira del noble, que envió a unos matones a que le dieran al

comerciante su merecido, provocándole la pérdida de un ojo y varias contusiones.

Aun así, Benu-Ishme parece no haber escarmentado, y siempre que puede gasta una de sus “inocentes” bromas a los incautos viajeros que se acercan a su tienda. Las malas lenguas dicen que algunas de las profecías de los sacerdotes, sobre todo las más disparatadas, se deben al gusto de éstos por las infusiones que prepara Benu-Ishme.

Quizá algún día pierda el ojo que le queda...

Bilal de Eria

Ricard Ibáñez

Bilal de Eria es un Uridimmu macho, de 1,60 metros de altura y 45 kilos de peso. Su pelaje es de color cobrizo, y destaca por el brillo de los aros de oro que lleva en sus altas orejas (seis por oreja, todos en el borde exterior).

Bilal es miembro de la tribu de los Istar, de pelaje rojizo y ropas de color verde azulado. Pasó su infancia y adolescencia como un miembro más de la tribu, aprendiendo los secretos del desierto y de cómo sobrevivir en él. Era un niño curioso y muy sigiloso, tanto es así que a veces a los mismos adultos les costaba detectarlo cuando se colaba aquí y allá. Pronto fue conocido por todos como Bakné (gato en la lengua de los Badawi)

Con la juventud le llegó la dolorosa noticia de que el desierto no podía mantenerlos a todos. Como otros muchos antes de él, hubo de marchar al norte, a servir a las tierras de los Awilu de Akkad. Trabajó como mercenario y se hizo famoso por su destreza con el arco, ganándose con creces el nombre que dan a su gente: los perros rabiosos. Frecuentó la compañía de otros compañeros de raza y de los Wardu. Nunca se fió de los humanos. No le huelen bien (literalmente).

Llegó el momento en que la nostalgia se hizo más fuerte que la razón, y sucumbió a lo que llaman “la llamada del desierto”. Pues no hay lugar más hermoso en la tierra para un Uridimmu que el hostil

Bilal de Eria

Uridimmu

AGUANTE

14

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	3	3	6	1	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	4	3	1	8	5

Objetivo: *Encontrar en el Gran Desierto de Eria la Ciudad Perdida de Iram de los Pilares.*

Carácter: *Curioso, Callado, Estoico.*

Lema: *Lo que puede sangrar, puede morir.*

Profesión: *Mercenario (2), Nómada (2).*

desierto de Eria. Allí se tropezó con una partida esclavista de Assur. Les salió caro: cinco muertos para apresarle. Les costó mucho más no matarlo allí mismo, pero juzgaron que esclavizarlo sería mayor castigo que quitarle la vida.

Conoció en su encierro al anciano Kurash, de la tribu Setinah, que le habló de la leyenda de la ciudad perdida de los Ancestros, aquellos de los que descienden los Uridimmu. Y juró que cuando fuera de nuevo libre consagraría sus días a buscarla y desentrañar sus secretos.

Deneli

Storm Darkwood

Deneli es un varón Cimmerio muy vulgar, tan vulgar que no destaca entre la multitud. No es alto ni bajo, gordo ni delgado, fuerte ni enclenque, rubio ni moreno. Esta característica en su momento le hacía desgraciado, ya que parecía que todo el mundo le ignoraba, pero ha hecho de ella su mejor virtud. Podría ser cualquier persona que te cruzaras por el bazar y, si se prepara adecuadamente, podría pasar incluso por un noble Awilu.

Puedes usar cualquier perfil para Deneli. Total, podría ser cualquiera...

De-Duresh

Juan Fernando Martín Ramírez "Doctor Alban"

De-Duresh es un Mushkenu de unos 40 años. Aunque moreno tanto de piel como de pelo, el color de este último es casi gris, debido a la multitud de canas que luce. Alto y de complexión fuerte, pero al mismo tiempo culto y refinado, De-Duresh es un hombre orgulloso pero compasivo. Antaño tutor de una buena familia, tuvo que huir al morir ésta en un incendio y achacárselo a él la autoría de ese hecho.

Su principal motivación es la de encontrar al responsable de lo ocurrido. Sólo tiene una pista: poco antes de que la casa comenzara a arder vio a un Uridimmu huir por la calle, y sabría reconocerle inmediatamente de volver a cruzárselo, ya que el sucio perro rabioso tenía seis anillos de oro en cada oreja.

De-Duresh 13

Mushkenu

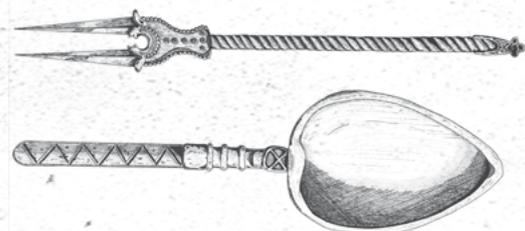
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	4	5	2	3	2
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
2	2	2	0	10	2

Objetivo: *Encontrar al Uridimmu responsable de acabar con mi familia.*

Carácter: *Curioso, Compasivo, Prepotente.*

Lema: *Te encontraré, cueste lo que cueste.*

Profesión: *Erudito (2).*



Dirza

Javier Prieto

Dirza es un Cimmerio de mediana edad, alto, atlético y bastante ágil. Es de piel blanca, aunque está moreno debido al tiempo que ha pasado en los caminos. Tiene pelo negro y los ojos de un llamativo amarillo dorado, el mismo que el de su animal totémico: el águila. Es más, Dirza tiene tatuada un águila con las alas abiertas y en pleno vuelo en el pecho.

Como corresponde a alguien con un tótem como el suyo, Dirza es capaz de ver a mucha distancia y enfocarse en su "presa" u objetivo. Esto le sirve tanto en el camino como en el combate, pues es capaz de detectar los puntos débiles de las armaduras.

Dirza fue abandonado por su clan y pasó varios años solo en las montañas, con el único objetivo de sobrevivir para ver al día siguiente. Pero ahora, acompañado de una numerosa banda de jóvenes Cimmerios y Mushkenu liberados, se comienza a sentir importante, imaginando formar su propio clan, o puede que incluso algo más. Dirza se ve en sus sueños tomando una de las grandes ciudades del Imperio al mando de un poderoso ejército.

Dirza 14

Cimmerio

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	4	3	6	3	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
6	3	4	0	10	5

Ojo de águila: *Dirza ignora la Absorción de su oponente.*

Objetivo: *Conquistar una ciudad.*

Carácter: *Atento, Orgulloso, Testarudo.*

Lema: *Hazte a ti mismo y encuentra tu propio camino.*

Profesión: *Armero (1), Bandido (3).*

Debido al carácter su tótem, Dirza es orgulloso e independiente, no soliendo dejarse aconsejar por nadie excepto por sus dos manos derechas: Gedía, su amante, y el Mushkenu liberado Kurna. Ellos fueron sus dos primeros acompañantes tras el destierro. Es decidido a la hora de tomar decisiones, y una vez logra una gesta gusta de celebrarlo a lo grande, sin privarse de ningún vicio.

Antes de ser desterrado, Dirza comenzó trabajando como aprendiz de artesano de armas del clan, por lo que tiene conocimientos de cómo construir las tradicionales armas Cimmerias de hueso y obsidiana. Sin embargo, la profesión que más ha desarrollado en su vida es la de bandido. Tiene experiencia en preparar escaramuzas, encerronas, saqueos... y es muy buen combatiente.

Drogonaba

Doublas M2

Drogonaba nació en una familia relacionada con la política y cercana al ejército. Creció bajo estrictos valores, aprendió a escuchar antes de hablar, a observar antes de opinar, y comprendió que a través de la oratoria y la diplomacia podía conseguirse más que a través del filo de las armas. Drogonaba sabía que las armas eran el último eslabón de la cadena de la diplomacia, pero que en cualquier caso eran un eslabón necesario. De este modo, aprendió a manejarse con ellas, igual que antes su abuelo, militar fallecido en una guerra contra una hueste de Elam, y de quien heredó la lustrosa y antigua armadura que siempre lleva consigo cuando tiene que luchar. Esta ornamentada armadura también gobierna el salón de su mansión en tiempos de guerra.

Drogonaba ama la política, le gusta dialogar y viajar a tierras enemigas con las expediciones diplomáticas. También adora escuchar y, si es necesario, asesorar sobre cómo organizarse en la batalla participando en ella en primera persona.

Drogonaba busca ascender todo lo posible y, de ser posible, tratar de ocupar algún alto cargo como político o diplomático. También puede que

Drogonaba

Awilu

AGUANTE

15

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
6	5	3	2	6	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	3	5	2	11	5

Estratega brillante: *Todo soldado que pueda oír a Drogonaba (incluyendo el propio Drogonaba) durante una contienda tendrá una bonificación de +1 a su iniciativa.*

Objetivo a corto plazo: *Ascender.*

Objetivo a largo plazo: *Extender el Imperio más allá de sus fronteras.*

Carácter: *Atento, Locuaz, Prudente.*

Lema: *Conoce bien a tu enemigo.*

Profesión: *Noble (2), Soldado (2).*

acabe conformándose con algún puesto elevado en el ejército. Estas motivaciones son las que guían sus pasos a diario. Su abuelo estaría orgulloso si alcanzara el segundo de sus objetivos, y su padre si fuera el primero.

En lo personal, se le conocen algunos flirteos con otras Awilu, pero no tiene compañera fija, aunque no desecha esta idea, pues quiere formar familia y tener hijos a quienes traspasar todos sus conocimientos. Su único problema a este respecto son las dos feas cicatrices que adornan el lado derecho de su cara, en la mejilla y comisura del labio, fruto de un mordisco de un perro cuando Drogonaba aún era pequeño.

Eijaz

Adrian "Laegnur" P. Vales

Eijaz es un Uridimmu inusualmente alto, tan grande como uno de los Mushkenu que los corruptos Awilu utilizan en las minas de cobre. Su pelaje es negro, como el del resto de su tribu, pero con mechadas de tonalidades azuladas, que le

Eijaz

Uridimmu

AGUANTE

16

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
6	3	4	6	2	6
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
5	3	4	0	10	4

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

Objetivo: Encontrar a mi amada raptada.

Carácter: Cabezota, Curioso, Rebelde.

Lema: Nunca olvides, nunca perdones.

Profesión: Aventurero (1), Guerrero (2), Guía (2).

identifican como un orgulloso miembro de su familia, que siempre ha contribuido con los mejores guerreros al goum.

Como corresponde a su noble cuna, Eijaz estaba destinado a contraer matrimonio con su amada Fatah, la hija del Shayh, pero la noche antes de las nupcias ocurrió el desastre: una expedición de castigo Akkadia atacó la tribu y se llevó a todas las mujeres como esclavas, incluyendo a la hermosa Fatah. Eijaz no recuerda mucho de aquella fatídica noche, pero nunca olvidará el rostro del Awilu que lideraba las fuerzas Akkadias: un hombre con dos cicatrices en la cara, una en una mejilla, y la otra en la comisura del labio.

El Coleccionista

Toni Clavell

El Coleccionista es un hombre misterioso y reservado, conocido en los círculos de comerciantes de antigüallas y objetos raros o encantados, así como también en algún grupo de mercenarios, que han atendido sus raros encargos. Muchos lo suponen nativo de Assur, pero quienes han hecho tratos con él en persona saben que sólo acepta como

pago por sus mercancías algún extraño artefacto que le interese o favores a deber. Nunca los productos habituales.

Su sobrenombre no da pie a confusión: “el Coleccionista” colecciona. Busca y atesora los más raros objetos místicos, especialmente las reliquias antiguas. Para desconcierto de los pocos que han intentado hacer tratos con él, rara vez muestra interés en las manufacturas fenicias. Algunos grupos de buscavidas contratados por él han asegurado haberle procurado objetos que, si bien eran antiguos y se encontraban perdidos en ruinas de ciudades muertas, no parecían tener valor ni encantamiento alguno.

Algunos de los objetos que se conoce ha buscado eran, por ejemplo, un ladrillo marcado de la base de un Ziggurat de una ciudad abandonada, la flor de un cactus extraño, un pañuelo de una tela de un color indeterminado, etc.

En su colección quien sabe qué objetos de místicos poderes puede haber, y se desconoce si el Coleccionista hace un uso extenso de ellas o no. Los rumores apuntan a que es un longevo brujo, pero nadie lo ha visto usar hechizo alguno. Si la adquisición de todos esos objetos tiene un motivo ulterior, no es conocido por nadie.

El Coleccionista

Awilu

AGUANTE

14

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	3	7	6	3	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
2	2	2	0	15	1

Objetivo: ¿?

Carácter: Implacable, Jocosos, Reservado.

Lema: Consígueme eso, sin preguntas.

Profesión: Anticuario (3), Mercader (3).

En cuanto a sus servidores, hay constancia de que recurre a algunos Mushkenu para entregar mensajes o servir viandas en sus misteriosas reuniones con anticuarios o mercenarios. Sin embargo, rara vez se ve al mismo Mushkenu servir al Coleccionistas en dos ocasiones.

Sus apariciones son raras y muy dispersas en todo el imperio de Akkad, pasando a veces décadas sin que se tenga noticia alguna de su aparición.

Los pocos que le han visto le describen como un Awilu varón de mediana edad, fornido, de espesa barba negra y profundos ojos como pozos. Quienes le han tratado lo describen como un hombre amable, sorprendente abierto y cordial, en contraste con lo excepcional de su contacto con otra gente. Se comporta de forma exquisitamente correcta, adoptando las costumbres y modas de allí donde aparece.

Su único rasgo raro, quizá incómodo, es que suele reírse por bromas que solo él entiende. Proponso a sonoras carcajadas, las más genuinas siempre son motivadas por ironías del destino que sólo él parece apreciar.

Eme-dan Desh

Daniel Mulero Marcos

A pesar de que la imagen popular del Wardu es la de una bestia alocada y furiosa, lo cierto es que la mayoría de los Wardu del Imperio son seres bastante calmados. Dotados de un enorme potencial destructivo, ciertamente, pero más protectores que agresores.

Sin embargo, en algunos casos, como en el de Eme-dan Desh, la visión que tiene el pueblo llano de los Wardu sí que se corresponde con la realidad.

Eme-dan Desh es la representación del caos en la tierra. Ha jurado vengar a su señor, ya fallecido, y considera a la civilización la responsable de su muerte, pues dentro de sus limitadas capacidades intelectuales, ha llegado a la conclusión lógica de que la vida opulenta y desenfrenada de los Awilu y

la usura y la codicia de los comerciantes de Assur mataron a su señor. Su venganza consiste en llevar a cabo ataques para sembrar la confusión, el miedo y el descontento a las gentes que habitan en ciudades.

Eme-dan Desh es un Wardu de pelaje oscuro, lo que hace más visibles las cicatrices ya sanadas de innumerables contiendas. Va ataviado con guanteletes y grebas de obsidiana con incrustaciones de plata, así como un peto de piel oscura tachonada del mismo metal. También porta una capa confeccionada con piel de sus víctimas y una enorme maza a dos manos con púas, cubierta de sangre seca y óxido.

Eme-dan Desh jamás intentará evitar un combate. La simple idea de ver sangre hace que entre en una especie de furia asesina, y ha jurado ante la tumba de su señor vengar su muerte.

Cuando la civilización y el orden son tus enemigos, la barbarie, la sangre y el caos son tus aliados.

Eme-dan Desh

Wardu

AGUANTE
18

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	7	3	5	3	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
7	3	4	1	3	5

Furia asesina: *Durante una contienda, Eme-dan Desh puede decidir entrar en un estado de furia asesina al inicio de cualquiera de sus asaltos. Si lo hace su VD se reducirá a 1 y su VA se incrementará a 9. Además, superará automáticamente cualquier conflicto de Moral. En este estado, que durará hasta el final de la contienda, no podrá utilizar las acciones Defensa Férrea o Tomar Aliento.*

Objetivo: *Sembrar el caos indiscriminadamente.*

Carácter: *Agresivo, Cruel, Irascible.*

Lema: *Sangre, fuego y lamentos.*

Profesión: *Guerrero (3), Torturador (1).*

◀mmpu

Israel López Fernández

Hay personas que acumulan una deuda tan grande que la única forma de pagarla es dedicándose en cuerpo y alma a ello. Emmpu es una de estas personas. Antaño un Cimmerico tornado en pirata, que disfrutaba de la libertad que sólo el mar puede proporcionar, Emmpu vio cómo su sueño llegaba a su fin al ser capturado por un barco de guerra Akkadio. Sin embargo, justo antes de ser ejecutado por sus crímenes contra el Imperio, la caravana en la que viajaba como prisionero hasta Akkad fue asaltada por la banda de un Mushkenu llamado Kha-Nil. Este bandido asesinó a los Akkadios que custodiaban a Emmpu y liberó al pirata.

A partir de aquel momento, el único objetivo de Emmpu pasó a ser servir y proteger a Kha-Nil. Resulta irónico ver cómo un amante de la libertad ha acabado convertido en un esclavo por su propia voluntad.

Cómo usar a Emmpu en tus partidas: Puedes sustituir a Kha-Nil por cualquier PJ sin problemas y así incorporar a Emmpu como PNJ.

Emmpu					AQUANTE
<i>Cimmerico</i>					14
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	5	6	3	1	2
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	2	2	0	8	4

Lobo de mar: Si una contienda se desarrolla sobre la cubierta de un barco, los oponentes de Emmpu tendrán una penalización de -2 a su iniciativa.

Objetivo: Proteger y ayudar a Kha-Nil.

Carácter: Estoico, Iracundo, Obstinado.

Lema: La vida consiste en una deuda que saldar.

Profesión: Bárbaro (2), Pirata (2).

◀merkar

Miguel Morcillo Moreno "Morci"

Enmerkar nació hace 123 años en una de las familias Awilu de más abolengo de todo Akkad; los Amarshin. Cuando Sargón se levantó contra los Anunnaki, los antiguos dioses, la familia Amarshin fue la primera en apoyarle, y desde entonces forman parte de la élite de los Awilu.

El joven Awilu creció rodeado de los mayores lujos que todo Akkadio podría desear. No obstante, en cuanto alcanzó edad suficiente empezó una dura formación a cargo de los Mushkenu más instruidos de todo Akkad. Así, cuando llegó el momento de seguir con la tradición castrense de su familia, su preparación era inmejorable. Por no hablar del dominio absoluto de las intrigas palaciegas que acostumbra a esgrimir la nobleza.

La carrera de Enmerkar en el ejército imperial ha sido fulgurante, pues sus cualidades estratégicas y su carisma hacen que sea un gran líder. Estas habilidades excepcionales han propiciado que Enmerkar ascendiese a general, la élite de la oficialidad del Kishir Sharruti, los "hombres del emperador". Su ascenso fulgurante también le ha granjeado un buen número de adversarios, tanto en el ejército imperial como en la nobleza. Uno de los más significativos es Naram-Sin, el nieto de Sargón, y su enemistad es por todos conocida, a pesar de que prácticamente nadie sea partícipe del motivo. Este antagonismo viene de largo, de cuando siendo jóvenes ambos coincidieron en la academia militar.

Enmerkar es hoy un hombre mayor, fuerte, alto para ser un Awilu, con una pequeña cicatriz en el mentón, siempre con una pose vanidosa y que sigue conservando su atractivo personal, gracias tanto a su carisma como a su físico. Actualmente es el patriarca de la familia Amarshin. Es padre de quince hijos pequeños, y eso a pesar de haberse casado ya mayor, siendo su esposa Arhuna 55 años más joven que él. Desgraciadamente, Arhuna ya no será madre de más hijos, pues fue asesinada hace apenas unos meses.

Enni, hija de Rorge

Gozer el Gozeriano

De hecho, Enmerkar ha cambiado radicalmente a raíz de este funesto hecho. Ahora es habitual encontrarle bebiendo; descuidando sus obligaciones como patriarca y como padre. Parece que lo único que le interesa es la guerra y vengar la muerte de su esposa.

Arhuna murió en misteriosas circunstancias ya que, no se sabe cómo, alguien penetró en la mansión de la familia y asesinó a la esposa de Enmerkar mientras dormía. El asesino o asesinos aprovecharon que el patriarca estaba visitando oficialmente Assur.

Enmerkar ha puesto precio a la cabeza de los asesinos de su esposa. Recompensará con 5 shiklu de plata a cualquiera que le traiga alguna noticia sobre el asunto, y con 50 shiklu de plata al que sea capaz de identificar a alguno de los que participaron en el atroz crimen.

La de Enni es una imagen impactante. Su cabello es de un tono rojizo con reflejos llameantes, y un reguero de manchas pecosas que adornan su cara, marcada por las cicatrices de un traspies en una tormenta. Sus ojos lobunos y sus rasgos afilados la hacen enigmáticamente atractiva.

Enni, hija de Rorge, es alta y fibrosa como la lanza de caza que siempre la acompaña. Sus pasos la han conducido hasta los bullicios de Assur, pero no nació allí, ni siquiera cerca. Su sangre es libre, tanto por la ascendencia Cimmeria de su madre como por la semilla sin clan, pueblo o Imperio de su padre; un siempre risueño bardo mestizo.

Nacida y crecida bajo la protección del clan de los Cazadores de Lobos, su infancia transcurrió sin sobresaltos entre incansables partidas de caza, durante las que aprendió de su madre cómo ser una mujer libre y de su padre canciones e historias sobre los dioses, tanto nuevos como viejos.

Pero el tiempo pasaba rápido, y pronto alcanzó la edad de la madurez y de los ritos, durante la que Enni perdió a su familia.

Primero se produjo la “primavera inexistente”, de la cual su padre no volvió. Poco después, y quizá por el trauma que le supuso el perder a su amado bardo, su animal guía, un feroz lobo, la negó.

Rechazada por los suyos y abandonada por las figuras de su infancia, Enni marchó hacia las llanuras buscando un lugar tranquilo que le permitiera pensar sobre lo que le había pasado. Tras cuarenta y nueve días y noches, siete veces siete periodos de hambre y sueño, en una tierra extraña que empezó a conocer, Enni comprendió que su tótem se había apartado de ella por pertenecer a un clan que hacía de la caza de tal animal un deporte. Tras dejar un mensaje para su madre comunicándole su decisión, Enni escogió el exilio y partió hacia el lejano sur.

Enmerkar AGUANTE

Avilu 12

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	2	6	4	4	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	2	2	2	7	7

Autoridad: *Los soldados que luchan junto a Enmerkar podrán usar la Moral de este último.*

Voz de Mando: *Enmerkar puede, como acción durante una contienda, dar órdenes a sus soldados. Esta acción se trata como una de Mejorar la Posición, salvo que recibirán sus efectos todos los soldados que puedan oírle (incluyendo el propio Enmerkar) y la bonificación sólo durará un asalto.*

Estratega brillante: *Todo soldado que pueda oír a Enmerkar (incluyendo el propio Enmerkar) durante una contienda tendrá una bonificación de +1 a su iniciativa.*

Objetivo: *Vengar la muerte de su esposa Arhuna.*

Carácter: *Amargado, Astuto, Líder.*

Lema: *El mundo es oscuro y frío.*

Profesión: *Noble (2), Soldado (3).*

Allí aprendió el oficio del rastreo y la búsqueda paciente, ofreciéndose de vez en cuando a las fugaces caravanas con las que llegó a cruzarse. Ayudó a aquellas que no parecían llevar esclavos e hizo extraviarse a las que más vehementemente lo merecían.

Vestía con lo que conseguía y trataba con los que como ella aborrecían la multitud. Trataba con los hombres de igual a igual y éstos empezaron a considerarla como otro varón más. Enni se amoldó de forma natural a esa visión masculina del mundo adoptando el papel de un hombre.

Con el tiempo llegó a sus oídos que de entre las ciudades del sur un lugar llamado Assur era la más agradable. Se decía que siempre que pudiera ofrecer a los comerciantes que habitaban en ella un buen negocio, éstos le concederían un puesto alrededor de sus fogatas, dónde se reunían hombres y mujeres de todas las razas y condiciones. Pero la llegada de Enni a Assur no se produjo como la joven Cimmeria esperaba. Un día, mientras



andaban de viaje, el gáñido insoportable de las hienas sorprendió a la partida de la que Enni formaba parte.

Una manada de numerosas fieras atacaba a un pequeño destacamento de soldados que protegía a unos señores Awilu. Eran las hienas más grandes y violentas que había visto en su corta vida, y posteriormente supo que en realidad se trataba de unos Galla.

Sin meditarlo demasiado, quizá por la posibilidad de una abundante recompensa, el grupo de Enni se lanzó a ayudar a los Awilu y, tras una intensa lucha, consiguieron derrotar a las horribles bestias.

Fue en medio de este combate cuando el lobo aceptó finalmente a Enni. Puede que fuera porque la chica había roto definitivamente los lazos con su antiguo clan, o quizá se debiera a que la lucha contra seres antinaturales despertó su instinto más primitivo. El caso es que, sea como fuere, Enni se había reencontrado por fin con ese destino que le había esquivado durante tanto tiempo. Aunque el lobo no fue lo único que Enni encontró aquel día. Entre las nobles a las que rescataron una llamó profundamente la atención de la Cimmeria: una diminuta Awilu de cuerpo delicado, protegida únicamente por su coraje y un vestido en seda, y armada tan sólo con un pequeño puñal.

Aquella mujer se llamaba Ninlil, y era una importante comerciante de la ciudad de Assur. Enni, con su naturaleza salvaje, había llamado tanto la atención de la Awilu como ésta había llamado la de la Cimmeria. Aquel día la hija de Rorge entró en Assur como una heroína, y desde aquel momento hasta el final de sus días no se separaría jamás de su lobo ni de su amada Ninlil.

Enni, hija de Rorge

Cimmeria

AGUANTE

14

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
7	2	3	3	2	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
4	4	4	0	11	5

Cansar a sus presas: *Las manadas de lobos siempre cansan a sus presas antes de atacarlas, esperando al momento en que estén más débiles o desprevenidas. Durante el primer asalto de una contienda los oponentes de Enni se considerarán bajo los efectos de Empeorar la Posición.*

Objetivo: *Conservar el amor de Ninlil.*

Carácter: *Alegre, Inocente, Reflexiva.*

Lema: *Si lo piensas bien, nada es imposible.*

Profesión: *Bardo (1), Exploradora (1), Nómada (2).*

Rasgos distintivos: *Orejas afiladas, ropajes más propios de un hombre.*

Farouk

Néstor Morales

Farouk es una rata del desierto, un nómada inquieto que viaja por lo más profundo de Eria, acompañado de sus muchas esposas e incontable prole, evitando todo contacto con el resto de habitantes de Kishar a menos que deba obtener algún tipo de bien que no pueda procurarse en el desierto por sus medios.

Es un Uridimmu alto (1,75 metros), enjuto y nervudo, de caminar parsimonioso. El pelaje de su cabeza es moteado, de apariencia descuidada y sarnosa, de hocico romo y orejas redondeadas de color negro, tal y como corresponde a un miembro de su asa'ir, los infames "Hienas de Eria".

Su rasgo más distintivo es su ojo izquierdo, blanco como la leche de dromedario, saltón y redondo como un huevo de ganso, resultado de un encuentro nocturno de juventud con un Eriamalaku... También llama la atención su estridente risa de hiena, que se desata como un tic cuando Farouk está nervioso o cuando cabalga sobre su dromedario, en pos del ocaso, tras un trato que le haya resultado especialmente ventajoso.

Farouk, como muchos miembros de su raza, se siente como pez en el agua en el desierto: no sólo es virtualmente imposible que se pierda o fenezca en él por falta de agua o inanición, sino que posee el don especial de poder llegar por el camino más corto y seguro a lo que esté buscando en él sólo con haberlo visto una vez (excepto, para su desgracia, Iram de los Pilares). Su experiencia en el desierto lo convierte en un guía notable y perfecto para cualquier caravana o grupo que ya no solo pretenda cruzarlo, sino que busque una localización (ruinas, oasis, abrigos, refugios, lugares sagrados...) o elemento (algún tipo de animal, vegetación, característica ambiental...) particular en él y quiera volver a la civilización para contarlo.

Esto no siempre es tan sencillo para el grupo que viaje con él, ya que puede olvidar mencionar que es mejor caminar por la cresta de las dunas para

evitar a los Eriamalaku y las arenas traicioneras, no hacer un cálculo óptimo del agua necesaria para llegar al siguiente oasis (al fin y al cabo, él no tiene tanta necesidad de ella debido a su aclimatación extrema) u ofrecer una dieta de viaje poco apetecible para un Akkadio (escarabajos, lagartos, tallos amargos...).

Otra de las cosas que los compañeros de Farouk deberían tener en cuenta es que, en un combate o persecución en el desierto, Farouk usará sus conocimientos en propio beneficio de la manera más sucia posible.

Aunque zalamero, Farouk siempre desconfía y teme que alguien pueda robarle a una de sus mujeres, hacer daño a sus hijos, o sustraerle alguno de sus bienes, por lo que es cauto durante la negociación de sus tratos: Una vez terminados (habitualmente a su favor), desaparece de nuevo en Eria, escondiéndose del resto del mundo.

Ante la presencia de extraños en su propia tienda se muestra autoritario con su familia, como un patriarca. Aunque lo cierto es que, en la privacidad,

Farouk						AGUANTE
Uridimmu						11
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
5	3	6	3	5	1	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<	
4	3	5	0	10	5	

Con el sol a la espalda: Durante el primer asalto de una contienda Farouk tendrá una VA de 6 y sus oponentes sufrirán una penalización de -1 a su iniciativa.

Objetivo a corto plazo: Mantener a sus esposas contentas.

Objetivo a largo plazo: Encontrar el camino a Iram.

Carácter: Iluminado, Lastimero, Rebelde.

Lema: Conozco el camino.

Profesión: Contrabandista (1), Incursor (3), Nómada (2).

es esclavo de la avaricia que le llevó a tener a tantas y tantas esposas: continuamente se ve impelido a salir de su escondrijo entre las dunas para mantenerlas contentas y satisfechas (algo de lo que se lamentará si se ve acorralado y debe pedir por su libertad) aunque, en el fondo, no hay cosa que le haga más contento que ver a sus esposas felices.

De hecho, Farouk lucha continuamente por mantener y cubrir las necesidades de sus cuantiosas esposas y numerosa prole. Ama los objetos bonitos y brillantes, aunque su valor real sea escaso, y siempre intenta hacerse con ellos para, según explica continuamente, agasajar así a alguna de sus esposas. Un cacharro doméstico de brillante estaño, un collar de piedras pulidas, o una vasija vidriada de buen tamaño también harán que su ojo bueno haga chiribitas.

Farouk es famoso entre los miembros de su tribu por sus continuas “pifias”, y es que sus motivaciones a veces le ciegan y le empujan a situaciones que basculan entre lo embarazoso y lo cómico. Pero como es un Uridimmu afortunado suele salir de ellas con poco más que algún rasguño aparatoso.

Cuando era joven, y tras un desastre en el que se vio perdido en el desierto, huérfano y tuerto, vislumbró entre alucinaciones y espejismos la montaña solitaria de Iram, de cuyas aguas bebió, logrando así sobrevivir. Sin embargo, cuando fue rescatado por sus familiares supervivientes y llevado lejos de allí, no pudo recordar cómo volver a Iram: esto es algo que se niega a admitir, y es conocido entre los suyos por explicar con profusión de detalles las experiencias que allí vivió, rellenando muchas lagunas con el fruto de su propia imaginación, las alucinaciones y la deshidratación del momento, por lo que tiene cierta fama de iluminado y tocado por los dioses.

Si alguien le pide o contrata para que le lleve hasta allí, encontrará mil y una excusas para no aceptar el trato; si se ve obligado a hacerlo, tratará de autoconvencerse de que, llegado el momento, sabrá reconocer el lugar... Lo cierto es que, desde entonces y en secreto, trata de encontrar la ciudad en su vagar, pero nunca lo ha conseguido. La tribu de

las Hienas de Eria tiene muy mala fama entre los Akkadios: se les considera poco más que incursores y bandidos del desierto, los más salvajes e indómitos de entre los Uridimmu, y pocos en el Imperio recomiendan tener tratos con ellos más allá del de negociar el propio rescate cuando asaltan la caravana mercante de uno.

Cómo usar a Farouk en tus partidas: Farouk ha sido creado como un personaje a caballo entre lo serio y lo cómico. Es un Uridimmu tenaz, oportunista, marrullero y astuto; un mal adversario para quien le juzgue rápidamente y se enfrente a él a la ligera. Sin embargo, su carácter lastimero y pedigrüeño cuando se ve superado por la situación, así como su zalamería y sus continuas anécdotas (sin olvidar su pequeño corazoncito, codicioso, pero corazoncito al fin y al cabo) le pueden convertir en un personaje entrañable para el grupo de aventureros.

¿Quizás sea esa clase de PNJ enemigo e incómodo en las primeras correrías del grupo, que más tarde acaba siendo un aliado?

Gaszru

Alejandro Pérez de Luque (Caronte)

Gaszru vio la luz por primera vez en Uruk, la ciudad de los gladiadores por excelencia. Su destino quedó sellado desde el primer momento: su gran tamaño lo condujo a la arena, de la mano de un Awilu propietario de una importante escuela de gladiadores. No en vano, su nombre significa “poderoso” en la lengua del Imperio.

La vida como gladiador no fue fácil, pues padeció muchas horas de entrenamiento, y grandes riesgos en la arena. La única parte buena del asunto era el hecho de tener siempre abundante comida a su alcance. Gaszru pronto se convirtió en el favorito de su amo, que lo usaba también como guardián en sus salidas. Un día, en el mercado, un ladronzuelo que huía arrojó por accidente barro sobre la túnica de su amo. “¡No vuelvas sin su cabeza!”, fue la última orden que le escuchó. El rastro del ratero se perdía camino de Eridu...

En Eridu aprendió sobre la libertad, que tenía dos caras: el poder decidir sobre su vida y la inseguridad de no tener sustento. Tuvo que robar y saquear en más de una ocasión para sobrevivir, hasta que, todavía siguiendo el rastro del ladrón, se enroló como marinero con un comerciante de Assur, al que salvó de las fauces de un cocodrilo y cogió cierto afecto. En su compañía recorrió mundo, viendo con sus propios ojos las condiciones en que vivía su raza.

Pero sus pequeños escauceos con la libertad casi se vieron truncados durante una noche de verano. Los guardias llegaron de noche al puerto, mientras Gaszru dormía en la cubierta. Afortunadamente, el mercader Assur lo previno con tiempo suficiente para huir, aunque apenas pudo coger sus pertenencias.

Como Gaszru descubriría poco después, él era una posesión muy valiosa, y parecía que su amo se había dado cuenta del error que había cometido. Así que el Wardu seguía impelido a perseguir al

humilde ratero, mientras en lo más hondo de su corazón deseaba no encontrarle nunca, y poder así seguir disfrutando de la libertad que había adquirido.

Gaszru nunca olvidará lo último que le dijo el comerciante de Assur antes de salvarle de una nueva existencia de esclavitud: "Recuerda: Ash y Min". Pero... ¿por qué Ash y Min? ¿Uno y Dos? ¿Qué significado tenían esos números?

Ghanazt

Luis

El ayudar a los viajeros es un imperativo cultural entre los Uridimmu, y a la tribu de Ghanazt no era algo que les hubiera traído nunca problemas... hasta que ayudaron a aquel misterioso viajero. Esa noche Ghanazt tuvo sueños extraños, y cree que no fue el único, pero no lo sabe con certeza.

Antes del amanecer el viajero había desaparecido y ellos llegaron buscándole. Para encontrarle, no dudaron en pasar a cuchillo a su tribu. Una vez los

Gaszru
Wardu

AGUANTE 19

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	7	2	3	2	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
8	3	6	1	10	4

Eres mi presa: Durante una contienda, por cada asalto después del primero que Gaszru ataque al mismo oponente recibirá un +1 a su VA. Es decir, +1 el segundo asalto, +2 el tercero, y así sucesivamente.

Objetivo a corto plazo: Continuar escapando..

Objetivo a largo plazo: ¿Qué significa Ash y Min?

Carácter: Cabezota, Impetuoso.

Lema: Toda cabeza puede ser cortada.

Profesión: Gladiador (2), Ladrón (1), Marinero (1).

Característica distintiva: Cuerno izquierdo roto y rematado con una funda de bronce.

Ghanazt
Uridimmu

AGUANTE 14

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	3	4	7	2	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	4	4	0	10	5

Con el sol a la espalda: Durante el primer asalto de una contienda Ghanazt tendrá una VA de 6 y sus oponentes sufrirán una penalización de -1 a su iniciativa.

Objetivo: Venganza. Contra los que atacaron y diezmaron su tribu, ellos y el sistema que les soporta.

Carácter: Curioso, Tranquilo, Sociable.

Lema: Cuanto más grande es, más dura será la caída.

Profesión: Aventurero (2), Esclavo (1), Ladrón (1).

Característica distintiva: Tuerto del ojo izquierdo.

viajeros dieron a todos por muertos o desperdigados, y tras obtener una confesión de los ancianos, se adentraron en el desierto.

Ghanazt les siguió durante días, pero finalmente sucumbió ante el Eria. Afortunadamente, una caravana le recogió y le salvó la vida. Eso sí, para venderle como esclavo en el siguiente mercado, dónde fue comprado por el infame Ashur-Don.

Desde entonces, su único objetivo ha sido encontrar a los hombres que acabaron con su tribu. La cicatriz en el lugar de su ojo izquierdo arde cada mañana con el sol de Eria. Ghanazt presiente que aquellos asesinos cada vez están más cerca, y no va a detenerse ahora.

Giga

Telmo Blanco

Giga es el chamán de su clan Cimmerio. Es un hombre alto, con una larga cabellera morena y ojos verdes. De compleción fuerte y mediana edad, tiene una cicatriz en el pecho producida por las garras de un león que atacó su poblado. Se viste con las ropas justas para protegerse del rigor del clima, aunque atesora diversas prendas hechas con la piel del león que le dejó la cicatriz, siendo el propio Giga el que acabó con la bestia.

Aparte de la enorme cicatriz del pecho, el ataque del león hizo que Giga tenga siempre su arma a su lado a todas horas. Debido a esto, a veces cuando duerme se hace algún corte con su hacha sin darse cuenta, por lo que siempre tiene alguna herida superficial en su cuerpo.

Giga lleva ya muchos años sirviendo a su pueblo como chamán. Durante todo ese tiempo los ha guiado bien y siempre los ha protegido de sus enemigos. Bajo su guía, el clan emigró a tierras más fértiles, al pie de las montañas. Sin embargo, desde que el clan se asentó en su nuevo hogar, los Cimmerios no han dejado de ser atacados por los ejércitos de los Awilu. Por suerte, siempre han conseguido vencer o escapar con tan solo algunas pocas bajas.

Giga

Cimmerio

AGUANTE

14

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	5	3	5	4	2
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	3	3	0	9	5

Tótem: Durante una contienda Giga, justo antes de decidir la acción a realizar, puede decidir invocar el poder de su tótem, dejándose poseer por él. Si lo hace su VA, VD y VM se incrementarán a 6. Este estado durará hasta el final de su acción en el siguiente asalto, es decir, dos acciones: la que está a punto de llevar a cabo y la del turno siguiente.

Objetivo: Liberar a los miembros capturados de su clan.

Carácter: Intrépido.

Lema: Mi clan: mi vida.

Profesión: Bárbaro (2), Chamán (2).



Pero en el último ataque los Awilu salieron victoriosos, matando a gran parte de los guerreros y esclavizando al resto del clan. En estos mismos instantes, lo poco que queda del clan, junto con el propio Giga, está siendo llevado hasta la ciudad más próxima, donde serán vendidos como esclavos.

Giga, que está bastante herido, todavía no tiene fuerzas, pero en cuanto las recobre liberará a su clan o morirá en el intento. Mientras tanto Giga lo observa todo, buscando los puntos débiles de sus enemigos.

Gotsha

Gonzalo Dafonte Garcia

Gotsha, nacido en un clan de hombres libres Cimmerios, quedo huérfano de padre muy pequeño. Su padrino le enseñó a cazar, haciéndose pronto muy hábil.

Cuando ya era un cazador probado, su padrino se marchó para explorar las tierras de los Awilu. Un hombre soltero, sin más familia que la del chico y de espíritu inquieto, partió en cuanto supo que Gotsha se había convertido en un hombre, dejándole su habilidad en la caza y la curiosidad por conocer más del ancho mundo.

Algunos años después, habiendo explorado su pequeño mundo de piedra y niebla en las montañas, Gotsha sintió el impulso que su padrino había experimentado antes que él, y partió para buscar su propio lugar en el mundo.

Gotsha ha decidido emprender una búsqueda más allá de las murallas de piedra de su hogar. Quizá entre las arenas del desierto y los picos de piedra de los Ziggurats encuentre un destino que le satisfaga.

Gotsha						AQUANTE
Cimmerio						13
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
6	3	3	6	3	3	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«	
4	3	4	1	11	4	

Objetivo a corto plazo: *Encontrar a mi padrino.*
Objetivo a largo plazo: *Convertirme en el líder de mi clan.*
Carácter: *Curioso, Sociable, Valiente.*
Lema: *Si avanzo, sígueme; si me detengo, aprémíame; si retrocedo, mátame.*
Profesión: *Avetnurero (1), Cazador (2), Explorador (1).*

Hafsa

Tatiana Alejandra de Castro

Hafsa (joven leona), hija de Salâh (recto) es una Uridimmu que pasó toda su infancia con su tribu, rodeada de sus familiares y aprendiendo todo lo que podía. Le gustaban especialmente los cuentos y pronto se inclinó por su dominio, convirtiéndose en la aprendiz de un reputado cuentacuentos de la tribu y todo un deleite para las visitas. También se dedicaba a ayudar con el cuidado de los dromedarios de la tribu, con los que tenía una relación muy cariñosa.

Pero este tipo de vida no podía durar siempre, y un día Salâh encomendó a Hafsa una misión secreta que nadie más debía conocer. Debe buscar algo de gran valor, y sería peligroso que ciertas personas (que ella no conoce) se enteraran de su existencia, por lo que es preciso guardar silencio. Sin embargo, Hafsa no sabe cuál es la auténtica razón tras la búsqueda del objeto ¿Se encuentra su padre enfermo?, ¿o quizá ha recibido una revelación en sueños?

Sea como fuere, hoy en día Hafsa se gana la vida comerciando con lo que puede, camuflada como

Hafsa						AQUANTE
Uridimmu						14
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
2	2	3	7	4	5	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«	
2	2	2	0	13	2	

Objetivo a corto plazo: *Completar la misión que le encomendó su padre.*
Objetivo a largo plazo: *Escribir el más bello de los cuentos.*
Carácter: *Cabezota, Compasiva, Desconfiada.*
Lema: *La verdad se encuentra al final del camino.*
Profesión: *Cuentacuentos (2), Comerciante (2).*

hombre. Es la perfecta tapadera para sus numerosos viajes. Sus posesiones son Mehira (energética), su fiel dromedario, un cuchillo para defenderse e incluso cazar, y un preciado mapa del norte de Eria inscrito en una tablilla.

Cabezota y desconfiada, Hafsa se muestra sumamente cariñosa con su montura, con la que habla frecuentemente. Aunque está obsesionada con los mitos y los cuentos, no siempre se siente cómoda mostrando este lado de su personalidad a los demás, especialmente si no se han ganado su confianza.

En cambio, cuando Hafsa se encuentra a gusto se transforma en una excelente narradora, que se divierte contando historias a todo aquel que busque pasar un rato con ella, en especial a los niños.

Ibna, hija de Solo

Luis Alfonso Cifuentes

Shamash tiñe de carmesí el cielo, y mis recuerdos vagan hasta el día que lo conocí. El polvo también ocultaba el cielo ese día, pero no me importaba tanto. Los barrotes de mi celda no hubieran sido más acogedores si el cielo hubiese sido azul y la brisa soprase refrescante. El clima no es algo que deba importarle a una esclava. Ni tan siquiera me preocupó que los aullidos de los forajidos se unieran al del viento. Un amo sustituiría al anterior, y serían otras las manos que me golpearían, también estos despreciarían mi estatura y harían chistes. Otra esclava me había confiado que en las ciudades rojas y azules mi especie gobernaba como señores. Pero en las salvajes tierras que siempre había conocido no era más que un producto exótico, interesante pero difícil de colocar o utilizar, y eso acababa frustrando a todos mis amos.

Entonces me di cuenta de que estos no eran vulgares forajidos. No tenían la menor intención de limitarse a reducir a los guardias. En torno a mí se producía una carnicería propia del holocausto en honor a dioses sangrientos. Cuando se abrió la jaula tuve la certeza de que mi exótica raza esta vez no me salvaría. Parte del grupo se dispersaba

hacia el oasis cercano en salvaje persecución de los fugitivos. Pero aún quedaba media docena de bribones de siniestro aspecto. Como surgido de las sombras, un aterrador Uridimmu se plantó ante mí observándome con mirada predatoria, mientras un Wardu me alzaba cruelmente sosteniéndome ambos brazos en una de sus enormes manos.

No puedo decir que me arrancara la ropa, pues los miserables harapos que era mi única posesión apenas si cubrían mi tantas veces despreciada persona. Cuando me arrojó a un lado no supe comprender que la sangre que me cubría no era mía sino de mis antiguos amos. Sólo cuando el Uridimmu comenzó a musitar incomprensibles palabras observé la macabra disposición, en la que yo era la única figura viviente.

Entonces, otra figura surgió de la cortina rojiza. Cabizbaja, avanzaba hacia nosotros como si el peso de su capa cubierta de polvo le impidiera observar lo peligroso de la situación. Con gesto confiado, el Wardu arrancó la lanza clavada en uno de los cuerpos y avanzó hacia el vagabundo. Cuando estuvo a un par de pasos éste pareció decir algo. Divertido y curioso, el enorme guerrero se inclinó sobre la insignificante criatura mientras sus compañeros le rodeaban con las armas preparadas. Al principio creí que había cortado su garganta sólo con las manos, pero después vi el diminuto estilete abandonado en el cuello del Wardu. La capucha resbaló de su cabeza mientras recogía con soltura la lanza de las manos de su exánime rival. Los restantes bribones rieron ante la imagen del escuálido Mushkenu, sosteniendo la pesada arma.

Cayeron a la vez sobre el lugar que ocupaba un instante antes. Pero él, como si la arena hubiera dejado de ser un problema, “voló” hacia el chacal, que apenas sí pudo pronunciar una exclamación ahogada antes de sentir la hoja de bronce tomando su vida. Como si esta acción no le hubiera supuesto esfuerzo alguno, siguió su carrera hacia el oasis. Y yo, sin pensarlo, le seguí.

Corrí maldiciendo la delicadeza de mis pies y admirando sus pesadas botas. Los restantes bandidos nos seguían como animales de presa, y uno ya tenía sus manos sobre mí cuando cayó bruscamente

decapitado. Hasta mucho después no pude recordar el reguero que dibujó la sangre, pocos milímetros sobre donde antes estuvo mi cabeza. Entonces caí y perdí de vista a mi salvador. Los restantes tres asesinos me alcanzaron y comenzaron a golpearme, hasta que no pude dejar de gritar y llorar. Cuando la conciencia parecía abandonarme vi la punta de una espada asomar por el pecho de uno de ellos. Se giraron para afrontar a mi sudoroso salvador, pero nunca supe qué ocurrió.

Cuando desperté no comprendía lo que sentía, bajo mi cuerpo el suelo estaba blando, como si descansara sobre hierba mullida. Abrí los ojos para no entender más, pues era la primera vez que dormía entre almohadas. Ante mí estaba, sentada, la familiar figura del Mushkenu encapuchado. Cuando alzó el rostro me di cuenta de lo mayor que parecía. Su pelo había casi desaparecido, y en su rostro el tiempo y el metal había dejado huella. Me observó en silencio con sus ojos grises como nube del norte.

—*Hola.* —Dije intentando sin éxito librarme de su mirada. —*Gracias.*
—*No digas eso.* —Contestó con una voz sorprendentemente suave. —*Nunca des las gracias por algo que no puedes pagar.*

Durante unos segundos me callé, confusa.

—*¿Cómo te llamas?*
—*Solo.*
—*Ese no es un nombre Mushkenu.*
—*Supongo entonces que tú tendrás un bonito nombre Avilu.*
—*Los esclavos no necesitan nombre.*
—*Pues ya no eres esclava así que ahora lo necesitas.*
—*Todo el mundo me llamaba chica.* —Contesté omitiendo los otros nombres que había recibido.
—*Mejor Ibna.*
—*Ése tampoco es un nombre Avilu.*
—*Tienes razón, me lo enseñó una amiga Uridimmu.* —Dijo mientras creía adivinar una sonrisa en su adusto rostro.
—*¿Eres un guerrero?* —Su carcajada me sorprendió. Era como si volcara en ella la fuerza que ahorra en la voz. —*¿Qué eres entonces?* —Pregunté algo enfadada.
—*Asesino. Mato gente.*

—*¿Por riquezas?*
—*O por hacer demasiadas preguntas. De todas formas sólo estaba esperando para despedirme. La caravana saldrá mañana, ya he arreglado que los acompañes.*

No comprendí sus palabras hasta que se levantó.

—*No puedes irte. Viniste a salvarme.*
—*Fui a hacer mi trabajo. Tú me seguiste.*
—*¡Espera! No tengo a dónde ir. ¡Espera! Trabajaré para ti.*
—*No sabes nada que me interese.*
—*Enséñame. Enséñame a matar.* —Se detuvo en seco y se acercó amenazador.
—*No es un juego. No es algo fácil de hacer.*

No sé por qué lo hice, pero le arrebaté uno de los estiletes de su cinto y estuve a punto de apuñalarlo.

—*No vuelvas a intentarlo, no es profesional.* —Dijo mientras me desarmaba casi con dulzura. —*Nunca empieces algo que no estés dispuesta a acabar.* —Vístete. Si vives conmigo sigues mi ritmo.

Pronto descubrí que no era un ritmo precisamente suave. “*Nunca pases demasiado tiempo en un mismo sitio. La reputación da menos oro que enemigos*”. Fue una de sus primeras lecciones. Las restantes fueron aún más duras “*Si no trabajas, aprende*”. No sólo se refería a aprender a manejar las armas... “*Conoce tus herramientas. También mantenerlas, repararlas, y... si puedes fabricarlas mejor*”. También me enseñó idiomas, etiqueta, y las maneras de los nobles. “*Un zoquete con una hoja es solo un zoquete. Un asesino usará su cerebro*”.

Lentamente comprendí la importancia de mi linaje, y cómo mi maestro pasaba desapercibido en las ciudades de los poderosos Ensi haciéndose pasar por un vulgar esclavo. Nuestra asociación resultó ser inusualmente eficaz. Alguien de mi raza podía inventar el pasado que quisiera, pues mis parientes solían estar demasiado ocupados con sus asuntos para preguntarse si realmente venía de donde afirmaba. Y el resto simplemente no se atrevía a poner en duda la palabra de su superior. Sólo cuando llegábamos a un lugar nuestra condición de forasteros despertaba un recelo que no solía durar mucho, pues Solo parecía conocer gente en todas partes.

—¿Si no fue por mí, por qué viniste esa noche? — Pregunté un día.

—*Conserva siempre a los buenos patrones.* —Contestó mientras se acercaba a la hoguera. —¿Has oído hablar de los “Los hijos de Enlil”? Hay quien dice que sirven al Emperador, otros que lo combaten. También que predicen el futuro. Yo no sé ni si existen, pero hace tiempo que alguien me paga en su nombre. Esa noche querían que matara al Uridimmu. Dijeron que encontraría algo valioso, algo que deseaba sin saberlo.

—¿Qué encontraste? — Pregunté sin poder resistirme. —Una hija... También dijeron que acabarías preguntándolo. Ahora descansa.

Al día siguiente no lo encontré. En su lugar, una carta de despedida. “Ya sabes todo lo que yo sé. Ahora es el momento de que traces tu propia senda. También me advirtieron que éste sería el momento de separarnos. Si volveremos a vernos no está escrito en mis estrellas. Adiós, Hija de Solo.”

Lo busqué, pero él sabía cubrir cualquier rastro, menos el que dejó en mi corazón los días en que Shamash tiñe de rojo el cielo.

Ibbi

Enric Grau

Ibbi nació en uno de los peores barrios de la ciudad de Assur. Hijo de una prostituta que no tuvo el valor de “librarse de él” a tiempo, su infancia estuvo jalonada de vejaciones de todo tipo. Sin embargo, aunque la muerte le rondó muchas veces, siempre supo escapar a tiempo.

Pronto escapó de la “tutela” familiar del prostíbulo uniéndose a otros chicos como él. Eran la escoria de la escoria y formaron una pequeña banda de ladronzuelos hábiles y rápidos (sobre todo rápidos) que se dedicaron a aligerar de sus pesados bienes a los descuidados transeúntes de la ciudad.

Cuando llegó a la mayoría de edad pensó que ya era hora de sentar cabeza y formó la “compañía de recuperación de objetos enterrados”; una banda de saqueadores de tumbas. Junto a otros cuatro compañeros, Ibbi se dedicó a “recuperar” aquellos

Ibna, hija de Solo

Avilu

AGUANTE

14

DESTREZA FORTALEZA INGENIO PERCEPCIÓN CARISMA VOLUNTAD

6 3 4 5 2 4

VA VD VM ABSORCIÓN MORAL <<

2 2 7 0 8 5

Desde las sombras: Si durante una contienda Ibna, hija de Solo ataca a un oponente que no es consciente de su presencia con una acción de *Ataque Implacable*, podrá utilizar como VA el valor de su VM (7).

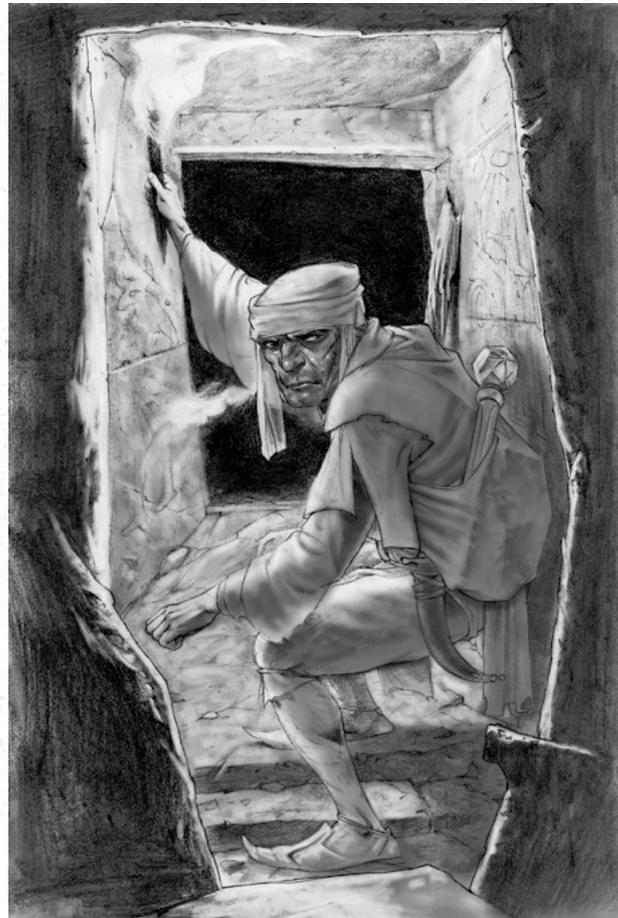
Objetivo: Encontrar a Solo.

Carácter: Callada, Curiosa, Estoica.

Lema: Sé la mejor en lo que haces.

Profesión: Asesina (3), Noble (3).

Característica distintiva: Pequeña para ser Avilu.



objetos que eran demasiado valiosos como para quedar olvidados por toda la eternidad.

La banda vendía estos objetos a algunos comerciantes de Assur cuya moralidad no les privaba de obtener beneficios con las cosas de los muertos. Al fin y al cabo, era una verdadera lástima que sus colegas se fueran al otro mundo con cosas que no les servirían de nada allí. Un verdadero desperdicio, ¿no? Pues eso...

Fue mucho más tarde cuando sus andanzas le llevaron al desierto, ese inmenso lugar repleto de tesoros para quien sabe dónde buscar. Lástima de los molestos nómadas y sus supersticiones al respecto de los lugares de los muertos. Este hecho le causó algunos problemillas, por lo que Ibbi decidió que sería muy productivo hacerse amigo de algún que otro Uridimmu. Alguien de pocas palabras pero con el que se “entendía” a la hora de repartir los beneficios.

Cómo usar a Ibbi en tus partidas: Los PJs podrían contratar a Ibbi para un “trabajo”, o uno de ellos podría ser su Uridimmu “amigo”.

Inkunik

Geypermongo

El amorreo que responde al nombre de Inkunik era miembro de una partida de guerra de Uridimmu especialmente fanática que, en lugar de limitarse a vagar por el desierto en busca de caravanas, llevaba su odio contra los Akkadios a suelo imperial, atacando a los comerciantes que se creían seguros simplemente por vagar lejos del Eria.

Pero un comportamiento así tarde o temprano iba a acabar siendo castigado, y su grupo fue atacado por un cuerpo de élite del ejército Sargónida que se había ocultado bajo el aspecto de simples comerciantes. En tal refriega perdió una oreja, su antiguo nombre, que sustituyó por Inkunik (un nombre Akkadio), y a tres compañeros, que fueron capturados por los soldados imperiales. Uno de los compañeros era su hermano.

Decidido a encontrar a su familiar preso, Inkunik se ha hecho pasar por un guía, de ahí el cambio de nombre, y espera su oportunidad para actuar.

Ibbi						AGUANTE
<i>Mushkenu</i>						12
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
6	3	3	3	5	2	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«	
4	4	3	0	16	3	

Escurridizo: Si durante una contienda Ibbi utiliza una acción de Defensa Férrea, su VM se incrementará a 5 tanto durante este asalto como hasta el final del siguiente.

Objetivo a corto plazo: *Simplemente sobrevivir.*

Objetivo a largo plazo: *Ser inmensamente rico.*

Carácter: *Astuto, Locuaz, Mentiroso.*

Lema: *Mejor que no se enteren.*

Profesión: *Ladrón (2), Saqueador de tumbas (2).*

Característica distintiva: *Mira de codicia.*

Inkunik						AGUANTE
<i>Uridimmu</i>						11
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
6	2	4	7	1	2	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«	
5	5	1	1	11	4	

Objetivo a corto plazo: *Asesinar al soldado que dirigía el ataque a su grupo.*

Objetivo a largo plazo: *Encontrar y liberar a su hermano preso.*

Carácter: *Amargado, Atento, Tranquilo.*

Lema: *Teme mi venganza como el sol del desierto al mediodía.*

Profesión: *Cazador (1), Explorador (1), Guía (2).*

Característica distintiva: *Le falta la oreja derecha.*

Invara

Héctor Prieto de la Calle

Invara es un joven Cimmerio, de manos fuertes y ásperas, que ponen de manifiesto las horas de trabajo con la madera que ha realizado desde pequeño. Sus ojos marrones reflejan tristeza, y su larga trenza es un símbolo de una venganza por consumir.

El día en que Invara cumplió los 6 años, un grupo de ladrones se escondieron en la casa de sus padres, para así escabullirse de unos soldados Akkadios que los buscaban. Aunque los padres de Invara intentaron razonar con los perseguidores, éstos no atendieron a razones, e Invara observó, desde un escondite que compartía con los ladrones, como los Akkadios pasaban a cuchillo a su familia tras abusar de su madre y sus hermanas.

En aquel momento juró vengarse de aquellos desconocidos, prometiendo no cortarse la trenza hasta lograrlo. Con todo, en el fondo lo que Invara anhela es un lugar al que poder llamar hogar, en el que vivir tranquilo y poder dedicar su vidas a trabajar la madera, su verdadera pasión.

Invara					AGUANTE
<i>Uridimmu</i>					15
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	3	4	5	3	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	←
2	3	2	0	11	2

Objetivo a corto plazo: *Vengar a mi familia.*
Objetivo a largo plazo: *Encontrar un hogar.*
Carácter: *Agrasivo, Compasivo, Trabajador.*
Lema: *Mi mano será tu soga.*
Profesión: *Carpintero (3), Explorador (1).*
Característica distintiva: *Una larga trenza.*

Ishme Un Uruk

Marcos Valverde Vela

Ishme Un Uruk es un Wardu propiedad de Balashi, un noble Awilu de la ciudad de Uruk. Como todo Wardu, Ishme es un siervo incapaz desobedecer las órdenes de su amo de por vida.

Balashi era un noble Awilu conocido por ser una persona fría y cruel; aunque Ishme, como su Wardu, era respetado y gozaba de algunos favores en la ciudad de Uruk, que vivía un gran momento de esplendor gracias al poder de su actual Rey Brujo, un Ensi llamado Enshakushanna. Este Ensi hizo construir en la ciudad dos maravillosas atracciones: su magnífico Zoo Real donde miles de extrañas bestias estaban encerradas para que cualquier visitante pudiera contemplarlas, y la arena de gladiadores más grande de todo el imperio.

Uno de los trabajos que más a menudo realizaba Ishme para Balashi era el de dar caza a Mushkenu y Uridimmu que luego sometía a esclavitud. A menudo Balashi le ordenaba torturar a los Uridimmu para sacarles todo tipo de información de los rumores que le llegaban, y de paso extraerles todo su aceite corporal, pues Balashi estaba convencido de que prolongaría su vida.

Extranjeros de todo Kishar llegaban a la mansión de Balashi y uno de ellos trajo un rumor de una enorme bestia. El noble Awilu, conociendo las habilidades de cazador de Ishme, le ordenó ir tras ella. Tras unas semanas regresó con el animal aún vivo. Balashi, sabiendo que el Rey Brujo recompensa a todo aquel que le entrega una nueva bestia para su Zoo, no dudó en entregársela a modo de ofrenda. Enshakushanna recompensó a Balashi generosamente y le comentó que desearía ver algún día al cazador de tal enorme criatura en su magnífica arena.

Pensando en esta petición, Balashi compró a un viejo extranjero, otrora un glorioso gladiador, para que entrenara a Ishme. A lo largo de los años el viejo fue educando a Ishme en el arte de la lucha, pero también le enseñó a apreciar a las otras razas y a ver la vida desde un nuevo ángulo.



AQUANTE

20

Ishme Un Uruk
Wardu

D.E.S.T.R.E.Z.A	F.O.R.T.A.L.E.Z.A	I.N.G.E.N.I.O	P.E.R.C.E.P.C.I.ÓN	C.A.R.I.S.M.A	V.O.L.U.N.T.A.D
5	7	3	4	1	6
V.A	V.D	V.M	A.B.S.O.R.C.I.ÓN	M.O.R.A.L	<<
6	3	3	2	6	5

Objetivo a corto plazo: *Virir un día más.*
Objetivo a largo plazo: *Engendrar descendencia.*
Carácter: *Curioso, Optimista, Valiente.*
Lema: *Quien golpea primero golpea dos veces.*
Profesión: *Gladiador (2), Torturador (2).*
Característica distintiva: *Un cuerno tallado con símbolos de poder y fuerza, como obsequio de su amo para conmemorar el día en que capturó a la bestia para el Zoo.*

Ishme ya no quería seguir torturando a Mushkenu ni a Uridimmu, pero un Wardu no es dueño de sus sentimientos. Balashi se percató de la mejoría en sus técnicas de combate, pero también de un cambio de actitud, y se entristeció, pues estaba convencido de que un guerrero no puede tener piedad con sus enemigos, ya que se trataba de una señal de debilidad. El Awilu estaba decidido a solucionar este problema.

Esperó el momento oportuno y, cuando vio que Ishme ya estaba listo para luchar en la arena, pagó a Qasim (un cruel Uridimmu) para que apuñalase al viejo maestro y ordenó a Ishme quedarse quieto y mirar mientras lo hacía. Éste a su vez sólo podía pensar en matar a Qasim y a su amo, aunque supiera que esto último era físicamente imposible para él.

Varios días más tarde, ciego de venganza y de sangre, Ishme escapó al desierto y cortó la cabeza a Qasim. Aún tenía los ojos llenos de rabia cuando una Uridimmu, con una actitud que le recordó al viejo gladiador, le dio las gracias y se marchó haciendo gala de una gran agilidad de movimientos. Cuál fue la sorpresa de Ishme cuando, tiempo más

tarde, sorprendió a una sirvienta de palacio, que resultó no ser otra que aquella misma Uridimmu, sujetando una daga curva con la que acababa de matar a Balashi, dándole así su libertad.

Ishme escapó corriendo del palacio de Balashi junto a la Uridimmu, que dijo llamarse Oadira.

Cómo usar a Ishme en tus partidas: El poderoso Wardu es un aliado excelente, y puedes sustituir a la Uridimmu que le ayudó a escapar por cualquiera de los PJs de tu grupo.

Jalín, el Viajante

Urox

Jalín es un Uridimmu bajo de mediana edad y pelo de color marrón oscuro. Le falta la oreja derecha y habla siempre de forma tranquila, en tono bajo y escogiendo las palabras.

Se ganó la vida muy bien durante años guiando caravanas por el desierto, hasta que le ofrecieron una oferta que no pudo rechazar, a pesar de una voz interior le gritaba que no lo hiciera: un brujo Awilu y su séquito de Wardu y Mushkenu querían que los guiara a unas ruinas en el interior de Eria.

Aquella expedición acabó en desastre; el brujo despertó algo en las ruinas que no supo controlar y Jalín perdió la oreja derecha y casi la vida. Desde entonces desconfía de los extraños, pero también descubrió que los brujos tienen ciertas necesidades muy bien remuneradas que él podía satisfacer.

Así, Jalín es apodado el viajante porque se especializa en conseguir objetos e ingredientes para los brujos de Akkad. Para evitar dificultades, él y su caravana de camellos están en movimiento constante y trata de no permanecer más de dos semanas seguidas en ninguna ciudad.

Para mantenerse siempre en movimiento, Jalín también organiza expediciones al Eria por encargo, o realiza portes de lo más discreto entre las ciudades de Akkad, utilizando los caminos ocultos del desierto.

Siempre viaja con al menos media docena de amurru de su tribu, los “Perseguidores de Gacelas”, (Nimru Al Gazal). Cuando necesita contratar personal extra recurre primero a su tribu, luego a otros amurru y sólo en último lugar contrata a otras gentes. E incluso en tal caso, y si puede permitírselo, contratará a un Perseguidor de Gacelas por cada extraño.

En sus viajes y negocios Jalin ha acumulado diversos objetos de poder:

Lágrima de djinnija

Es la lágrima de un genio femenino, derramada al dejar su amado el desierto. Brilla con más intensidad cuanto más lejos se está del límite del desierto.

Aguijón de escorpión gigante

Es el aguijón de una de estas horribles criaturas, vaciado de carne y convertido en una especie de maza. El interior puede almacenar hasta cuatro dosis de veneno (tiene que ser el mismo, no puede almacenar dosis de varios simultáneamente) que se inyectan al golpear y que no se deterioran ni pierden potencia mientras permanezcan en el interior.

Jalin, el Viajante

Uridimmu

AGUANTE

15

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	3	5	4	6	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	←
3	6	3	0	12	4

Objetivo a corto plazo: *Que el trato salga bien.*

Objetivo a largo plazo: *Descubrir los secretos de las ruinas de Eria.*

Carácter: *Calmado, Cauteloso, Discreto.*

Lema: *Puedo conseguirlo, si acordamos un precio.*

Profesión: *Mercader (3), Nómada (2).*

Característica distintiva: *Ricos mantos de color azul o escarlata y una capucha para ocultar la falta de su oreja.*

Jarji el enano

Sergio Somalo San Rodrigo

Jarji, como su mote “el enano” indica, es un Cimmerio excepcionalmente pequeño pero bien proporcionado. Su pelo negro y ojos verdes, típicos de su pueblo, junto con su cara delgada y afilada, de fácil sonrisa e intensa mirada, le confieren cierto atractivo.

De niño, su menor tamaño ocasionó que siempre fuera dejado de lado para grandes gestas y actividades peligrosas. Cuando llegó a la mayoría de edad y no era más alto que los niños, se pensó que alguna maldición había caído sobre él. Aun siendo un explorador competente, no era tenido en cuenta, y se enfrascó en buscar alguna forma de demostrar su utilidad.

Decidió infiltrarse en una caravana Akkadia, alejándose así de su lugar de nacimiento. Viajó mucho, adquirió las costumbres de los extranjeros y recopilando historias que poder contar a los suyos.

Eso sí, habiéndolas modificado previamente para convertirse a sí mismo en el protagonista de ellas.

Jarji el enano

Cimmerio

AGUANTE

12

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
6	1	3	4	3	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	←
2	2	6	0	15	2

Objetivo: *Volver al clan cargado de historias que demuestren mi valía y que el tamaño no es un problema.*

Carácter: *Egoísta, Locuaz, Trabajador.*

Lema: *Siempre que sea para mí...*

Profesión: *Bardo (1), Explorador (2), Herborista (1).*

Característica distintiva: *Su baja estatura.*

Khadr ad-Los

Carlos

Las canas en el pelaje de Khadr ad-Los le dan un aspecto venerable, acorde a la avanzada edad de este Uridimmu. Con su figura encorvada y más delgada que la de la mayoría de los miembros de su raza, parece que pueda ser arrastrado por los fuertes vientos del desierto. Sin embargo, un observador atento podrá detectar una aguda inteligencia y gran fuerza de voluntad tras sus brillantes ojos negros.

Khadr odia a los Awilu de Akkad y cómo basan su imperio en la fuerza de sus esclavos. Desprecia su debilidad y, si puede hacer un negocio que les perjudique, lo hará.

Con su caravana de dromedarios, comercia con especias, telas, artesanía, joyas... pero nunca con esclavos. Completa sus ganancias como mercader tratando con bienes menos lícitos. Su especialidad es transportar personas de forma que éstas pasen desapercibidas.

Sus honorarios son elevados, pero nadie como él para sortear los muros de una ciudad.

Khadr ad-Los						AGUANTE
<i>Uridimmu</i>						15
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
2	2	6	6	4	6	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	←←	
2	1	1	0	12	1	

Objetivo: *Enriquecerme y, si se puede hacer daño a los Awilu o a su Imperio en el proceso, tanto mejor.*

Carácter: *Justo, Leal, Tacaño.*

Lema: *Todos tenemos que poner nuestro granito de arena.*

Profesión: *Contrabandista (3).*

Característica distintiva: *Canas en el pelaje.*

Cómo usar a Khadr ad-Lod en tus partidas:

Los PJs podrían contratar a Khadr ad-Los para que les lleve de manera discreta a algún sitio, así como para entrar o salir de una ciudad. El precio será elevado, pero justo. Si los PJs no tienen nada con lo que pagarle, Khadr ad-Los puede pedirles algún favor, a cobrar en el futuro, a cambio.

Khalil

Rubén Astudillo

Khalil es un Uridimmu de piel oscura, musculatura fibrosa y rasgos afilados. Su cuerpo está surcado de cicatrices de antiguos combates, y su oreja izquierda carece de punta ya que fue cercenada por el hacha de un Cimmerio.

Pero lo más llamativo de su aspecto es su mirada: intensa, amedrentadora, parece estar conteniendo una tremenda ira en su interior y siempre parece a punto de explotar.

Khalil						AGUANTE
<i>Uridimmu</i>						14
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
6	4	4	6	1	3	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	←←	
4	4	4	0	11	5	

Con el sol a la espalda: *Durante el primer asalto de una contienda Khalil tendrá una VA de 6 y sus oponentes sufrirán una penalización de -1 a su iniciativa.*

Objetivo a corto plazo: *Encontrar al Awilu que acabó con su tribu y hacerle pagar.*

Objetivo a largo plazo: *Lograr que los Uridimmu recuperen su grandeza perdida.*

Carácter: *Desconfiado, Sereno, Sincero.*

Lema: *Sólo eres dueño de ti mismo, no te vendas barato.*

Profesión: *Mercenario (2), Nómada (2).*

Característica distintiva: *Mirada intensa.*

Khalil creció escuchando las historias de los mayores acerca de la antigua grandeza de la raza, de las ciudades en ruinas sepultadas por las arenas del desierto conteniendo los secretos de su pasado. En él se desarrolló la esperanza de llevar a los suyos de vuelta a la gloria, y se imaginaba como un poderoso héroe que fundaría una gran ciudad.

El paso del tiempo y las obligaciones le fueron alejando de este ideal, aunque nunca lo abandonó del todo.

La tribu de Khalil había ofrecido su hospitalidad a un mercader Awilu de Assur y su caravana. Les enviaron a él y a un grupo de cazadores a buscar viandas con las que agasajar a los invitados.

Al volver al campamento, un día más tarde, lo encontraron arrasado. No quedaba nadie con vida ni rastro de la caravana. Khalil y sus compañeros siguieron el rastro de la caravana buscando venganza, pero pronto encontraron que las huellas se habían borrado. Se separaron para buscar al mercader asesino y vengar a su tribu.

Khalil aprendió a sobrevivir en la ciudad ofreciendo sus talentos a los débiles civilizados y viviendo como mercenario mientras buscaba al odiado mercader.

Kiipluu, siervo de Uppulu

EbaN de Pedralbes

Kiipluu nació esclavo, hijo de esclavos que servían a un señor Awilu. Pero a este señor le sobraban tantos siervos que decidió conceder a uno de ellos, llamado Uppulu, un cargo administrativo importante en su finca, así como la custodia de varios de sus esclavos, uno de los cuales era el astuto Kiipluu. Así fue como Kiipluu se convirtió, a efectos prácticos, en el esclavo de un esclavo.

Durante años creció y aprendió a atender las necesidades de su supervisor, en silencio y sin una queja. Al contrario que varios de sus compañeros, a los que no les gustaba atender a un criado.

Kiipluu, siervo de Uppulu

Mushkenu

AGUANTE

14

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
2	2	5	5	3	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
1	1	1	0	14	1

Objetivo a corto plazo: *Averiguar qué le ocurrió a Uppulu.*

Objetivo a largo plazo: *Demostrar mi valía, para que mi amo Awilu reconozca mi valor.*

Carácter: *Antipático, Atento, Cruel.*

Lema: *No hay mayor botín que el arrebatarle la voluntad a un hombre.*

Profesión: *Esclavo (2), Interrogador (3).*

Característica distintiva: *Túnica manchada de sangre.*

Con el paso del tiempo su nuevo señor empezó a confiar en Kiipluu y lo convirtió en su hombre de confianza. Valoraba sus dotes de observación, su inteligencia y su determinación. Tan grandes eran sus dotes que nadie quería hablar con Kiipluu, pues era de sobras conocida su capacidad para extraer a cualquiera la información que deseaba conservar en secreto. Era capaz de recurrir a cualquier método para que alguien dijera lo que ocultaba.

Sin embargo, su privilegiada posición se vino abajo cuando Uppulu murió. Alguien lo asesinó y su verdadero amo repudió a los esclavos bajo el cargo del supervisor por no haberlo protegido. Kiipluu escapó, decidido a averiguar qué había ocurrido y vengar la muerte de Uppulu, quizá con la esperanza de que su verdadero amo se fijara en él.

Cómo usar a Kiipluu en tus partidas: Kiipluu está pensado para ser usado como un secuaz. Es el clásico cliché de hombre de confianza que puede tener un líder del crimen o un noble, alguien que no dudará en hacer lo que se le pide y que sabe exactamente cómo lograrlo.

Kilia, la esclava de Ahram, el navegante

María Robledo Catalán

Kilia es una esclava Mushkenu, aunque en realidad nadie sepa con seguridad de dónde procede, dado que unos tratantes de esclavos la encontraron inconsciente en una playa siendo muy joven.

Kilia no guarda recuerdo claro de su vida anterior, excepto cierta sensación de libertad y felicidad asociada al mar, por lo que supone que procede de alguna zona costera.

Tiene un aspecto poco común, puesto que su cabello es exageradamente rojizo, motivo por el cual la compró su actual dueño, Ahram, un navegante cuyos barcos comercian con los más increíbles objetos de tierras lejanas, y del que las malas lenguas dicen que obtuvo su inmensa fortuna mediante la piratería.

Este marinero pronto se dio cuenta de que Kilia no era una esclava común. No era respetuosa ni apocada, y ni siquiera le tenía miedo. Tenía cierta impetuosidad poco común en un esclavo, le hacía preguntas inquisitivas e inteligentes, y en situaciones de peligro resultaba extrañamente intrépida.

Además le gustaba el mar incluso más que a él. A Ahram eso le complació, y terminó convirtiéndola en una de sus concubinas.

Como Ahram es un hombre abierto en relación al cuidado de sus esclavos, permitió que Kilia recibiera educación formal de la mano de un erudito llamado Krito. A través de sus palabras Krito le ha mostrado a Kilia lejanos lugares, tierras que nunca ha conocido, gentes que nunca ha visto y maravillas al alcance de la mano de quien sea lo bastante osado como para llegar hasta ellas.

Y quizá por eso Kilia sueña con partir a conocer todos esos lugares que Krito le ha descrito, con la esperanza de algún día regresar y poderle decir que encontró lo que él nunca había podido mostrarle: su pasado.

Nota de la autora: Este personaje, está inspirado en la protagonista de la Vieja Sirena, de José Luis Sampedro, una novela de aventuras cuya lectura aconsejo a todo rolero que se precie, y cuyos personajes han formado parte, en mayor o menor medida, de muchas de mis partidas a juegos de rol.

Kierouhn-apilsen

Joan Bofill (Jester)

Kilia, la esclava de Ahram

Mushkenu

AGUANTE

12

DESTREZA FORTALEZA INGENIO PERCEPCIÓN CARISMA VOLUNTAD

4 2 4 6 5 3

VA VD VM ABSORCIÓN MORAL <<

2 2 2 0 12 2

Objetivo: *Viajar y conocer mundo, en busca de mi pasado.*

Carácter: *Impetuosa, Inquisitiva, Intrépida.*

Lema: *El mundo es mucho más grande de lo que abarca la vista.*

Profesión: *Concubina (1), Erudita (2), Esclava (1).*

Kierouhn-apilsen es un fornido comerciante de Assur sin rasgos físicos destacables, lo que le permite pasar desapercibido o ser difícil de identificar como tal.

Hijo de uno de los más importantes comerciantes de Assur, pasó su juventud más dedicado a la buena vida que al comercio, cosa que enfureció a su padre, que le echó de casa como castigo.

Durante un tiempo malvivió, vagando por las ciudades y ofreciendo sus servicios como bufón a cambio de comida. No obstante, supo sacar buen partido las enseñanzas de su padre y pronto consiguió cambiar lo poco que le daban por una actuación por mercancías mucho más valiosas, a través de innumerables intercambios siempre beneficiosos para él.

Pero Kierouhn-apilsen no solamente comercia con telas caras, especias exóticas y lujos varios, sino que además es un gran consumidor de sus propios productos, llegando a ser su mejor cliente, siendo su producto favorito las sustancias alucinógenas, que le permiten a uno acercarse a los dioses.

Así, todas las partidas de hierbas y especias que llegan a sus almacenes son meticulosamente tasadas y probadas por él mismo, sea en forma de infusión o fumadas. Si son de elevada calidad no serán puesta a la venta, sino que Kierouhn-apilsen se las reservará para su consumo personal.

Como consecuencia de esto, en numerosas ocasiones Kierouhn-apilsen se encuentra bajo los efectos de alguna de estas especias, cosa que le provocará visiones del más allá; de otros mundos y realidades. A veces incluso recibe visiones de otros tiempos, lo que le ha llevado a ver dónde se perdieron artefactos valiosos (y poderosos) en el pasado, lo que le ha permitido desarrollar afición por la arqueología para poder recuperarlos.

Por tanto, el Awilu ha acumulado una considerable colección de objetos antiguos muy valiosos, algunos incluso con verdadero poder. Kierouhn-apilsen ofrece estas piezas solamente a quien sabe que es merecedor de buen trato, y de quien sabe que va a obtener un buen pago.

A pesar de sus considerables riquezas, Kierouhn-apilsen vaga por las ciudades de todo Kishar, mendigando comida a cambio de espectáculo y ocultando a los ojos de todos su gran fortuna. Así, Kierouhn-apilsen no es un mercader al que se pueda encontrar en un karum, sino que es él quien encuentra a sus clientes.

Kierouhn-apilsen procurará siempre evitar cualquier tipo de combate, pero si se ve envuelto en uno realizará siempre maniobras evasivas, intentando escapar a la primera oportunidad, ya sea usando alguno de los artefactos mágicos que posea o sobornando a sus adversarios, ofreciéndoles dosis de la hierba que esté fumando en ese momento.

Kierouhn-apilsen

Awilu Assur

AGUANTE

11

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	2	5	5	6	2
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
0	5	1	0	18	1

Objetivo: *Obtener más hierbas.*

Carácter: *Alegre, Despreocupado, Discreto.*

Lema: *Sólo cuando estas alejado de la realidad puedes contemplarla en su totalidad.*

Profesión: *Arqueólogo (2), Comerciante (3), Herborista (2), Malabarista (1).*

Kimirya, "la sombra extranjera"

ElessarJuan

La vida de un Cimmerio no es fácil, y para Kimirya no lo fue tampoco. Su madre murió en el parto de uno de sus hermanos menores, y su padre falleció también poco después, en el asalto a una caravana Akkadia. Kimirya fue huérfana desde muy pequeña, y debido a la responsabilidad que sentía para con sus dos hermanos se obligó a ser autosuficiente en el inhóspito paraje montañoso que era su hogar.

Su tótem acudió durante una noche en la que tuvo un sueño muy particular: ella era un animalillo que se ocultaba entre las zarzas, un depredador pequeño y autosuficiente que se movía con gracia por los recovecos del terreno. El animal que iba a acompañarla el resto de su vida sería un hurón.

Esta visión le dio fuerzas, y el carácter melancólico de la niña se convirtió en obstinación. Una vez sus hermanos crecieron, libre de responsabilidades, Kimirya decidió abandonar su tierra y dirigirse hacia el sur. Estaba hastiada de la vida salvaje y, inocentemente, quería vivir nuevas experiencias.

Kimiryra

Cimmeria

AGUANTE

16

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
7	3	4	3	3	6
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
5	2	5	0	10	5

Emboscada: Durante el primer asalto de una contienda los oponentes de Kimiryra se considerarán bajo los efectos de *Empeorar la Posición*.

Objetivo a corto plazo: Acabar con la vida de los que me descubrieron.

Objetivo a largo plazo: Dejar de ser una proscrita.

Carácter: Desconfiada, Impetuosa, Obstinada.

Lema: Sólo tú puedes demostrar tu valía.

Profesión: Asesina (1), Aventurera (2), Guardia (2).

Sus viajes la llevaron al desierto y a la gran ciudad de Akkad, donde conoció la vida del Imperio y su piel se volvió bronceada como la de los Mushkenu que servían como esclavos.

Se hizo pasar por una ciudadana del Imperio y sirvió como combatiente, llegando a entrar en la guardia personal de un noble llamado Sangasu. Sin embargo, el resto de miembros de la guardia descubrieron su verdadero origen, y urdieron un plan para deshacerse de ella. Consiguieron inculparla de un asesinato, aunque Kimiryra logró huir a los barrios bajos de la ciudad y ocultarse allí.

Desde entonces lleva una vida clandestina, escondida en el laberinto de callejuelas y sobreviviendo como puede. Kimiryra vive en continua huida de las autoridades y de su antiguo empleador, pero espera pacientemente el momento para cobrarse su venganza sobre aquellos que acabaron con su antigua vida.

Kizu-Kruasu el Gladiador

Kythkelaith Dasth

Kizu-Kruasu es un gigantesco Wardu creado para luchar en la arena. Su enorme estatura se ve potenciada por sus casi trescientos kilos de músculo y el color negro de su piel. Siempre combate con una armadura de placas dorada que pertenecía a su maestro antes de que éste muriese en la arena.

No conoce otra vida y no sabe hacer otra cosa que luchar. Pero Kizu-Kruasu ansía más. Desea encontrar el rival definitivo; enfrentarse a un Aladlammu, luchar contra un Aqrabuamelu o domar un Harbu-Miqqanu. La ciudad se le queda pequeña, y aunque su amo le colma de satisfacciones, para que su mejor luchador siga generando riqueza, Kizu-Kruasu siente la necesidad de partir más allá de los muros que tanto le oprimen y encontrar la muerte que tanto desea.

Kizu-Kruasu

Wardu

AGUANTE

17

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	7	3	3	1	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
8	6	3	2	8	8

Muerte en la Arena: Kizu-Kruasu nunca se dará por vencido en un combate y continuará peleando hasta que el último aliento escape de su cuerpo. Puede combatir aunque su aguante llegue a 0, tal y como indica la regla "Combatir hasta la Muerte" de La Puerta de Ishtar, página 60.

Objetivo: Lograr una muerte gloriosa.

Carácter: Ambicioso, Justo, Obstinado.

Lema: Si sangra, puede morir.

Profesión: Gladiador (3).

Korash

Rubén Saldaña

Korash es un Cimmerio que ha alcanzado ya los 40 años y su rostro ha sido cincelado por la dureza de las montañas y la fiera naturaleza de Cimmeria. Sufre una cojera en el pie derecho y luce decenas de cicatrices, arañazos y mordiscos por culpa del ataque del lobo que recibió hace casi tres décadas. Como consecuencia de este evento también le falta un ojo y parte de la mano derecha, lo que le otorga un aspecto grotesco e intimidador.

El joven Korash era un cazador, pero ni de lejos el mejor, sólo uno más entre los hombres libres de Cimmeria. Tenía potencial, sí, pero era un chico vago, travieso e imprudente, poco preocupado por sus responsabilidades.

Sin embargo, el día de su prueba de madurez su vida cambió por completo, convirtiéndose en uno de los chamanes más venerados de su pueblo. Aquel día recibió la visita de su tótem: el lobo.

Durante aquella prueba el animal despedazó su cuerpo, dejándole moribundo. Agonizó durante sólo la luna sabe cuánto tiempo y, al despertar, yaciendo en unas pieles, de vuelta en su aldea, descubrió que su vida de cazador había llegado a su fin.

Korash pensó que nada le quedaba en el mundo, y sólo deseaba la muerte, pero poco después empezó a soñar con el animal que le había lisiado, y esas visiones guiaron su vida a partir de entonces.

El Cimmerio adquirió la capacidad de hablar con los animales y ver a través de sus ojos. Sintiendo cada vez menos humano y más bestia, Korash se retiró a vivir apartado en las montañas, igual que el lobo solitario que era su tótem. Ahora los espíritus animales le sirven y le proporcionan sustento, y gracias a eso sobrevive a pesar de su maltrecho cuerpo. Es temido por todos los clanes Cimmerios de la zona por su salvajismo y poder, pero aquellos que le han tratado saben que bajo su temible apariencia se oculta un hombre amable.

Korash

Cimmerio

AGUANTE

14

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
2	1	5	7	2	6
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
0	1	2	0	5	3

Llamar a la manada: *Korash puede en cualquier momento llamar a sus compañeros animales. Tras dos asaltos de combate se incorporará a la lucha 3 lobos, los miembros de su manada.*

Objetivo: *Vivir en comunión con las bestias.*

Carácter: *Amable, Cascarrabias, Enigmático.*

Lema: *Si sangra, puede morir.*

Profesión: *Cazador (1), Chamán (3).*

Característica distintiva: *Cuerpo destrozado.*

Krauron

Ronny González

Krauron, un esclavo Mushkenu, nació bajo el nombre de Krahrun, y vivió gran parte de su niñez siendo mayordomo de un sádico y cruel muchacho Awilu, que se caracterizaba por hacer marcas de fuego en sus esclavos. Debido a estos malos tratos la madre de Krauron murió cuando él todavía era un niño.

A pesar de la extrema crueldad del noble, a Krahrun no le fue tan mal como cabría esperar, pues el Awilu lo veía como un juguete preciado, que no convenía romper. Por ello, y a pesar de tratarlo tan mal como a los demás, el joven señor se guardaba de causarle lesiones graves.

Afortunadamente para el niño, Krahrun no sólo conoció a Awilu malvados y crueles, sino que tuvo la dicha de tratar con una anciana tía del joven señor, que despreciaba los modos de su sobrino y ayudaba a los esclavos cuanto podía, ya fuera dándoles comida o aplicándoles ungamentos.

Un día, mientras viajaba con su señor en una caravana, éste solicitó al guía que se acercaran todo lo posible a la tierra de los Cimmerios, pues sentía curiosidad. A pesar de las protestas de quienes sabían más que el noble, el guía acabó acatando la orden y sucedió lo que tenía que pasar: la caravana fue atacada.

Aprovechando la confusión del combate, la tía del señor tomó a Krahrun de la mano y lo llevó hasta los Cimmerios, pidiéndoles que se marcharan con el muchacho y le convirtieran en un hombre libre. A cambio les ofreció un rico collar de piedras preciosas.

Los Cimmerios aceptaron, pero además del collar se llevaron la vida de la anciana.

En el combate que se había desatado muchos murieron, aunque el joven señor logró huir con unos pocos soldados, mas no se sabe si llegó con vida de vuelta a la civilización.

Desde aquel momento Krahrun cambió su nombre por el de Krauron, vivió su juventud con los Cimmerios, adoptó muchas de sus costumbres y su forma de vida, forjó amistades y participó de muchas aventuras. Pero a pesar de esto, Krauron no comparte del todo la forma de pensar de los Cimmerios, y aún no ha perdonado a los que asesinaron a la generosa Awilu que le había dado la libertad.

Sobre Krauron corre el mito de que ha logrado matar a un Fenicio y, aunque él lo niega cada vez que puede, muchos dan por sentado que su actitud es debida a la humildad.

Lo que en realidad sucedió fue que Krauron asaltó una caravana en la que, sin él saberlo, viajaba un Fenicio. Al intentar huir éste, los avatares del destino hicieron que una gran roca del cerro por el que pasaban se desprendiera y aplastara al misterioso viajero y a casi todos sus esclavos. Sólo uno quedó vivo, pero este testigo (que acabó convirtiéndose en amigo de Krauron) no puede hablar sobre lo sucedido, pues sus labios están literalmente sellados.

Krauron
Cimmerio

AGUANTE

15

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	4	5	1	6	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
2	2	5	1	12	4

Labia: Cada oponente que se enfrente a Krauron deberá superar un conflicto de Voluntad de dificultad 15 o no podrá atacar a Krauron ni a ningún miembro de su grupo durante el primer asalto de una contienda.

Objetivo: Crear un mundo en el que todos sean iguales.

Carácter: Desconfiado, Líder, Pacífico.

Lema: En este mundo hace falta justicia e igualdad.

Profesión: Cazador (2), Mayordomo (2).

Característica distintiva: Adora cantar.

Krorummu-Hosh

Crom Jose

Krorummu-Hosh es un Mushkenu bajo para su raza que, de hecho, se hace pasar por un mercader Awilu. Bajo esta tapadera controla una red de comerciantes, tenderos, tratantes y mercachifles que le está enriqueciendo.

Aunque las meras riquezas no son el fin último de Krorummu-Hosh, ya que lo que este Mushkenu busca en realidad es hacerse con tantos conjuros y objetos de poder como pueda, pues es un poderoso brujo. Así, no duda en comprar (a un precio que considere justo) este tipo de mercancías y, de ser necesario, recurriría a cualquier método para incrementar su colección. Con todo, su extensa red de rufianes y algún que otro asesino suele ser suficiente. Prácticamente nunca comercia en persona.

Krorummu-Hosh es en apariencia es un hombre elegante, pero no ostentoso, de modales cuidados, y siempre educado o incluso amable.

Krorummu-Hoshu

Mushkenu

AGUANTE

15

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
2	2	6	5	5	6
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
1	0	1	2	15	1

Vitalidad antinatural: Durante una contienda Krorummu-Hoshu puede, en vez de llevar a cabo una acción, concentrarse en imbuir de energía antinatural a sus aliados. Si así lo hace, cualquier aliado que se encuentre a menos de 100 pasos de él recuperará 3 puntos de Aguante perdidos.

Objetivo: Obtener tantos objetos de poder y conjuros como sea posible.

Carácter: Egoísta, Ladino, Megalómano.

Lema: Los débiles deben inclinarse antes los fuertes.

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

Conjuros: Korummu-Hoshu posee 5 conjuros (2 de nivel 1, 2 de nivel 2 y 1 de nivel 3), que el DJ deberá escoger según le convenga.

El pasatiempo favorito de Kuri, después de enfrascarse en sus tablillas, es el estudio de los ejércitos de Akkad. Le fascinan lo militar, la disciplina, la estrategia y la logística, y las tablillas que tratan sobre estos temas se encuentran entre sus favoritas. Es más, Kuri posee una pequeña colección de figuras de arcilla que representan a soldados que él mismo ha esculpido y decorado con pigmentos.

Aunque Kuri no es consciente de ello, esta afición le dota de un profundo conocimiento de lo que muchos considerarían secretos de estado, y quién sabe qué podría hacer un invasor determinado a vencer a los ejércitos de Sargón de tener a alguien como Kuri de asesor...



Kuri el archivista

Tonijor

Kuri, un esclavo Mushkenu delgado, de piel pálida por el tiempo que pasa entre tablillas, y más alto de lo que su encorvada espalda harían pensar, es uno de esos siervos de los Awilu que están contentos con su situación en la vida. No le importa en absoluto vivir como un esclavo, pues puede dedicar su tiempo a lo que más ama: reproducir tablillas. A diferencia de otros esclavos, Kuri sabe leer y escribir. Es más, domina el arte de los símbolos mejor que la mayoría de los nobles de la ciudad en la que sirve: Akkad, la capital del Imperio.

Kuri es plenamente consciente de que los edictos imperiales (que él mismo ha copiado numerosas veces) prohíben que los Mushkenu posean conocimientos como los que él domina, y se considera afortunado por ser la excepción que confirma la norma.

Kuri

Mushkenu

AGUANTE

11

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
1	1	6	5	3	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
1	1	1	0	18	1

Estratega brillante: Todo aliado que pueda oír a Kuri (incluyendo el propio Kuri) durante una contienda tendrá una bonificación de +1 a su iniciativa.

Objetivo: Vivir en paz y disfrutar de mis tablillas.

Carácter: Amable, Curioso, Reservado.

Lema: Siempre hay algo que aprender.

Profesión: Escriba (3), Estratega (3).

Lanik

Carlos San Emeterio

Lanik ha sido durante gran parte de su vida el esclavo y mayordomo de uno de los generales más importantes del Imperio: Ashar-Hadon, recientemente fallecida mano izquierda del antiguo Turtam de la Izquierda y nieto de Sargón: Naram-Sin. Desde joven fue enseñado a servir a dicho general, y su demostración de inteligencia y rápido aprendizaje durante su servicio, hizo que el general le fuera enseñando más y más, no solo de táctica y estrategia, sino también a leer y escribir.

Sabedor de que esos conocimientos podrían costarle la vida, Lanik también aprendió a ocultarlos, siempre argumentando que no sabía leer, sino que simplemente tenía muy buena memoria.

La vida como parte del ejército hizo que Lanik haya sido una persona aseada y discreta, buscando no meterse en líos precisamente porque él personalmente no era un gran soldado ni luchador. Lanik nunca estuvo contento de su vida como esclavo, pero sabía de la dificultad de intentar algo para liberarse y además era feliz con su vida ya que su amo lo trataba con bastante respeto.

A la muerte del general, los servicios de Lanik fueron requeridos por su familia, quienes no supieron apreciar sus habilidades y le pusieron a trabajar como un esclavo de trabajos forzados más; como constructor, agricultor y todos aquellos trabajos pesados. Entonces Lanik se dio cuenta de lo afortunado que había sido hasta entonces, y se concienció de la necesidad de su pueblo de liberarse, aun que muchos de ellos no se dieran cuenta.

Comenzó a organizar poco a poco una rebelión. Eligió con cuidado a los mejores hombres, no por su habilidad en el combate, sino por su discreción y fidelidad, para armar un levantamiento contra los Awilu.

Recientemente, Lanik ha descubierto la existencia de un humilde esclavo llamado Kuri y conocido simplemente como “el archivista”, que es mucho

más de lo que parece. Con los conocimientos de este humilde escriba Lanik cuenta por fin con los medios necesarios para ejecutar el plan que lleva maquinando todo este tiempo.

Su identidad como líder de esta rebelión es conocida por muy pocos, lo que sirve a sus propósitos y le mantiene oculto.

Los Awilu de la zona comienzan a estar desesperados, ya que saben que varios de sus esclavos se están sublevando y cometiendo sabotajes, sin embargo, esta rebelión no es abierta y Lanik es paciente, por lo que no saben dónde o como golpear.

Cómo usar a Kuri y a Lanik en tus partidas:

El tándem de estos dos esclavos es temible, y si los incluyes en tu campaña es más que probable que en poco tiempo tenga lugar en Akkad una revuelta como hace tiempo que no se veía. Cómo se salde depende de tus jugadores y de a quién decidan apoyar.

					AGUANTE
Lanik					15
<i>Mushkenu</i>					
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
2	3	6	4	6	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	←
3	3	3	0	10	4
<p>Voz de Mando: Lanik puede, como acción durante una contienda, dar órdenes a sus hombres. Esta acción se trata como una de Mejorar la Posición, salvo que recibirán sus efectos todos los aliados que puedan oírle (incluyendo el propio Lanik), y la bonificación sólo durará un asalto.</p> <p>Objetivo: Liberar al pueblo Mushkenu.</p> <p>Carácter: Discreto, Estoico, Líder.</p> <p>Lema: Sin buscar un futuro mejor no vale la pena vivir.</p> <p>Profesión: Esclavo (1), Mayordomo (1), Militar (3).</p> <p>Característica distintiva: Aspecto muy aseado. Bien afeitado y postura erguida.</p>					

Lugulbanda

Johansolo

Lugulbanda es un Awilu que, por tradición familiar, comenzó una carrera en el ejército como soldado. Con el tiempo debería haber ido progresando y hacerse un oficial digno del orgullo de sus progenitores y hermanos, pero las cosas no sucedieron como su familia habría gustado.

Durante una campaña contra unas tribus Cimmerias en la que participó, Lugulbanda tuvo la oportunidad de conocer a un erudito Awilu que estaba sirviendo en el ejército imperial como gastador. Su trabajo era diseñar y construir, con ayuda de un grupo de esclavos, unos ingeniosos puentes que permitirían a los carros Akkadios cruzar un desfiladero. Conversando con aquel erudito, Lugulbanda descubrió la filosofía natural, las matemáticas y el estudio de las formas y quedó fascinado. Con no poco esfuerzo, consiguió convencer al erudito para que lo acogiese como aprendiz, y desde entonces trabaja a su lado.

La familia de Lugulbanda está un poco decepcionada con él, pero se consuelan en que, al fin y al cabo, podría haber sido peor. El muchacho podría haber acabado sus días como un borracho y un buscavidas. O lo impensable; como tutor.

Lukhum

Martín Van Houtte

An era un Awilu tan alto, y de ojos tan azules, que muchos murmuran que debía ser medio Mushkenu. A estos rumores contribuía el hecho de que era bien sabido que su hedonista madre disfrutaba de yacer con los esclavos más atractivos de la casa. Sobra decir que estos comentarios nunca le hicieron ni pizca de gracia al padre de An, que en su fuero interno albergaba la sospecha de que tales habladurías fueran ciertas.

Con el paso de los años los insultos y desprecios fueron a más, llegando a un punto en el que a An le costaba sobremanera concentrarse en sus estudios. Afortunadamente, no era el primogénito, y eso le libró de avergonzarse aún más a su madre y a su casa.

La vida de An cambió radicalmente cuando su padre, en un ataque de celos, decidió exiliarlo. Pero poco después de la discusión que culminó con la expulsión de An del hogar familiar su padre apareció asesinado.

Como es lógico, la mayoría de la gente creyó a An culpable de tal crimen, por lo que éste huyó junto a una caravana de comerciantes Assur, asistido por su madre. Allí conoció a Bel-Gamelat, una anciana que le enseñó el arte del comercio y los secretos de las escasas hierbas de las que disponían en la caravana.

En su madurez, ya separado de la caravana en la que tanto había aprendido, se dedicó a vagar, viviendo de limosnas y algún que otro intercambio que podía ir apañando. Pero un día, una banda de Cimmerios asaltó la caravana donde se encontraba y lo llevaron, junto con otros prisioneros, a su poblado. Allí, y quizá debido a que por sus características físicas los Cimmerios no le veían como un Awilu, An se hizo rápidamente amigo del chamán de la tribu, ganándose así un lugar entre los que le habían hecho prisionero. El chamán se llamaba Lukhum, y su espíritu animal era un zorro.

Lugulbanda AGUANTE

Awilu 15

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
2	4	6	4	2	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
3	2	3	0	10	2

Objetivo: *Aprender.*

Carácter: *Entregado, Inquieto, Paciente.*

Lema: *El mundo respeta unas leyes.*

Profesión: *Ingeniero (2), Militar (2).*

La existencia de An transcurrió tranquilamente, hasta que durante una aciaga noche, una partida de guerra Akkadia acompañada de varios Wardu atacó por sorpresa el asentamiento de la tribu y mató al chamán Lukhum.

Fue entonces cuando An abandonó definitivamente su antiguo nombre y tomó el del chamán recién fallecido. Quizá imbuido por el poder del nombre que acababa de adoptar, Lukhum logró, con un certero lanzazo, atravesar el corazón del noble Awilu que dirigía a los soldados, quedando en aquel instante los dos Wardu liberados de seguir sus órdenes. Junto a esas dos poderosas criaturas, ahora luchando en el bando de los Cimmerios, los miembros del clan, dirigidos por Lukhum, consiguieron repeler a los asaltantes. Aquel día Lukhum encontró su propósito, encontraría a Gmirri y volvería a unir todas las tribus Cimmerias en una sola nación... incluso aunque éstas se opusieran. La única forma de enfrentarse al Imperio era a través de la unidad.

Muchos creen que Lukhum está loco, obsesionado con las leyendas Cimmerias, pero otros le siguen fielmente, incluyendo los dos Wardu a los que liberó. Por el momento, el sucesor del chamán

ha unido a varias tribus y ha hecho varios viajes a las cavernas de los límites del mundo y al lago Urmia, pero aún no ha encontrado lo que quiera que busca.

Cómo usar a Lukhum en tus partidas: Como antagonista, puede amenazar a una tribu Cimmeria para que se una a la alianza que está forjando, quiera ésta o no. Es una figura bien intencionada, aunque a veces su fanatismo y sus errores de juicio hacen más daño que otra cosa.

Malik "Lágrima Negra"

Romvald Blackdere

Malik es un Awilu alto y delgado. Sus cabellos negros enmarcan una mirada dura e inflexible. Serio y reservado, nunca habla más de lo necesario.

Malik es más conocido por el sobrenombre "Lágrima Negra", debido al tatuaje que luce bajo su ojo izquierdo, recuerdo de las lágrimas que vertió por su amada.

Fue criado como el perfecto noble, con el objetivo de que tomara el testigo de su padre en los negocios familiares. Pero el destino quiso que

Lukhum						AGUANTE
<i>Awilu (Cimmerio)</i>						16
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
4	4	7	2	6	5	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«	
5	4	5	1	7	6	
Objetivo a corto plazo: <i>Conseguir las armas de hielo.</i>						
Objetivo a largo plazo: <i>Unir al pueblo Cimmerio.</i>						
Carácter: <i>Curioso, Obsesivo, Sociable.</i>						
Lema: <i>Me verás caer, pero también levantarme.</i>						
Profesión: <i>Herborista (1), Mercader (1), Noble (1), Profeta (3).</i>						
Característica distintiva: <i>Alto y de ojos azules.</i>						

Malik "Lágrima Negra"						AGUANTE
<i>Awilu</i>						15
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
4	2	4	3	4	6	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«	
2	2	2	0	11	2	
Objetivo: <i>Destruir a su familia. En especial a su padre.</i>						
Carácter: <i>Cruel, Implacable, Reservado.</i>						
Lema: <i>Sufrirán como yo he sufrido.</i>						
Profesión: <i>Mecader (3), Noble (3).</i>						
Característica distintiva: <i>Un tatuaje en forma de lágrima debajo del ojo izquierdo.</i>						

se enamorara de Nuth, una de las esclavas de su padre. Llevaron su relación en secreto durante un tiempo, pero cuando un noble rival descubrió su secreto en público, el padre de Malik ejecutó a la Mushkenu delante de su hijo, para que así aprendiera cómo debía comportarse un noble.

El golpe que recibió Malik aquel día le cambió para siempre. Desapareció el hijo obediente y el joven afable, y en su lugar sólo quedó un hombre sin piedad obsesionado con la venganza. Una venganza contra su propio padre y su destino, por quitarle lo que más amaba en el mundo. Malik está decidido a acumular poder para desafiar a su padre en su propio terreno, humillarle, y después ejecutarle en público.

Menekku-Ratesh el vinatero

Pau "Menecrates" Martinell

Menekku-Ratesh es un Awilu de Assur de aspecto corriente, muy poco llamativo, que proviene de una familia de comerciantes caída en desgracia por vender productos de mala calidad.

Como castigo, su familia fue reducida a trabajar en los peores mercados y hacer uso de las más

destartaladas instalaciones de cada karum. Como consecuencia, Menekku-Ratsh viajó de ciudad en ciudad, malviviendo vendiendo vino barato. Pero su situación cambió cuando encontró a un extraño personaje que le ofreció ser el distribuidor de sus vinos. Estos vinos están tocados por el Dih, y son corruptores; a pesar de ser de buen sabor y color llenan los corazones de quién los bebe de odio, rabia, lujuria y otros demonios.

Menekku-Ratesh está empezando a amasar una cantidad considerable de riqueza comerciando con estos vinos y ha incorporado a sus negocios la venta de venenos (¡y vinos envenenados!), para goce de nobles, espías y conspiradores.

Mohmab

Maricel Bros

Mohmab nació y creció en el Eria. De carácter sereno y mirada tranquila, aprendió desde niño a hacer de guía, ya que ésta es la profesión que daba de comer a su goum, pues se dedicaban a acompañar a los atrevidos viajeros que querían cruzar el desierto. También es una habilidad de vital importancia para sobrevivir en los áridos parajes del adusto paisaje que es el Eria.

A parte de guiar a los viajeros, su goum también ofrecía protección, y por ello Mohmab es un combatiente capaz. Sabe usar su arco corto para cazar y su espada para repeler ataques tanto de bandidos como de las feroces bestias que pueblan el desierto. Así, Mohmab aprendió desde muy joven a combatir tanto a pie como montado en dromedario.

Recorriendo una de las rutas al sur de Mari, mientras su tribu acompañaba a un curioso grupo de Mushkenu, compuesto de muchos niños y adolescentes, los viajeros fueron atacados por unos guerreros desconocidos. Éstos mataron a todos los integrantes de la caravana, con excepción de los niños, que fueron secuestrados. Entre los muchachos capturados se encontraban los hermanos de Mohmab. Por suerte o por desgracia, Mohmab fue dado por muerto durante el asalto al caerse del dromedario en que combatía y quedar inconsciente.

Menekku-Ratesh					AGUANTE
<i>Awilu Assur</i>					14
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	2	4	3	6	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	←
1	1	1	0	15	0

Objetivo: *Hacerme amigo de las personas adecuadas.*
Carácter: *Avaricioso, Cobarde, Tramposo.*
Lema: *Quien ríe el último... ¡es que sigue vivo!*
Profesión: *Adulador (3), Comerciante (3), Evenenador (1).*
Característica distintiva: *Un ojo de cada color. Nunca bebe agua*

Mohmab

Uridimmu

AQUANTE

15

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	4	3	7	3	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	4	4	0	10	5

Con el sol a la espalda: *Durante el primer asalto de una contienda Mohmab tendrá una VA de 6 y sus oponentes sufrirán una penalización de -1 a su iniciativa.*

Objetivo: *Encontrar a mis hermanos secuestrados.*

Carácter: *Curioso, Sereno, Valiente.*

Lema: *Shamsh guía mi camino.*

Profesión: *Guía (2), Mercenario (2).*

Una vez recuperado, Mohmab observó con gran pesadumbre la devastación que le rodeaba. Pronto se dio cuenta de que los cuerpos de los más jóvenes del grupo no se encontraban por ninguna parte, así que se prometió saber qué había pasado con ellos y vengar tal masacre.

El problema es que sólo recuerda al guerrero que parecía ser el cabecilla de los bandidos. Luchaba con mucha destreza y tenía el brazo derecho amputado. Lo más curioso es que su arma era muy rara... parecía hecha de carne y huesos. No era similar a ningún otro filo que hubiera visto anteriormente.

Armado con esta información y las historias que ha oído contar a muchos viajeros, Mohmab ha logrado relacionar al líder con una secta llamada los Forjadores del Hueso.

Mohmab ya está recuperado de sus heridas, ha encontrado a su dromedario y ha preparado las provisiones necesarias para un viaje largo. Siguiendo su pista más fiable, se dirige a Nagar para recuperar a sus hermanos y dar muerte a quienes masacraron a su goum.

Monnutesh-Kiu

Luis M. Rebollar Flecha

Los nobles de Akkad forman un espectro ecléctico de personalidades; no todos son depravados, o, al menos, no sólo depravados. La vida absolutamente libre de la que se benefician los Awilu les ofrece todas las oportunidades para hacer con su vida lo que les plazca. Tantas, que es fácil aburrirse de todo, hasta del vicio y el desenfreno. No es de extrañar pues que surjan los diletantes y, entre los más jóvenes, las nuevas ideas.

Los nobles tienen acceso a la educación y la cultura, y comprenden el poder que hay detrás; no en vano el emperador Sargón consiguió vencer a los Anunnaki amasando conocimientos como primer paso. Es habitual que los nobles se cultiven y sean impulsores y hasta partícipes en las distintas áreas del saber.

Las reuniones sociales de la nobleza son, en ocasiones, lugares de debate e intercambio de ideas, y en ellas destaca el joven Monnutesh-Kiu, estudioso desde temprana edad. Monnutesh-Kiu se ha consagrado como erudito y escritor de interesantes obras, que abren nuevas posibilidades de conocimiento a la cultura Awilu en el área de la filosofía.

Sostiene ideas novedosas, como reivindicar un mayor grado de libertad individual en la participación del gobierno, que muchos nobles comparten; sin embargo, a pesar de que sus propuestas consideran a Sargón como piedra angular fundamental del Imperio, hay quien soterradamente piensa que se trata de opiniones revolucionarias que rayan en la traición.

Los muchos viajes que desde su niñez ha podido realizar Monnutesh-Kiu le han abierto la mente de forma especial, y entre sus ideas más audaces está la de la igualdad de todas las razas. Sus más enconados debates se refieren a lo inadecuado de la condición de la esclavitud Mushkenu, aunque considerando que la civilización Awilu está aún inmadura, se cuida mucho de hacer aseveraciones que pudieron considerarse radicales.

Lo que desconoce el lado público de la comunidad Awilu es que el amable e inofensivo erudito oculta una cara más audaz y activa, casi peligrosa.

Monnutesh-Kiu sabe que sus aspiraciones para la humanidad son muy difíciles, y es suficientemente inteligente como para saber qué tipo de armas necesita.

En la sombra realiza reuniones secretas, en las que sí expone sus más atrevidas reivindicaciones junto a otros nobles Awilu afines y Mushkenu especialmente elegidos. Forman una suerte de exclusiva sociedad secreta, y sus medidas de seguridad son extremas.

Además, Monnutesh-Kiu considera que la erudición en todos los campos es básica para la consecución de sus utópicos ideales, por lo que también se ha iniciado en los saberes mágicos, en parte por pura sed de conocimientos, en parte por seguir los pasos de Sargón, buscando cubrir todos los frentes.

Monnutesh-Kiu

Awilu

AGUANTE

12

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	2	7	3	4	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
2	2	2	0	12	1

Terror: Cada oponente que se enfrente Monnutesh-Kiu deberá superar un conflicto de Voluntad de dificultad 14 o estará Aterrorizado los dos primeros asaltos de una contienda. Monnutesh-Kiu posee este poder gracias al conjuro *Vestiduras del Rey*.

Objetivo: Que los poderosos comprendan lo injusto de la civilización Akkadia.

Carácter: Carismático, Empático, Presuntuoso.

Lema: Todas las razas sufren por igual, y todas tienen la misma capacidad de alcanzar la felicidad por sí mismas.

Profesión: Brujo (1), Erudito (3), Noble (2).

Conjuros: *Vestiduras del Rey*.

Nabur-Nasham

El Vigilante

El pelaje blanco de Nabur-Nasham llama la atención casi tanto como su mirada lejana y brillante. Su hocico alargado y su agradable aliento confieren a este Uridimmu una atractiva figura, potenciada por sus exóticas ropas y caro turbante, oscuros y luminosos como la noche en el desierto.

Su voz, la vehemencia que pone en sus discursos y la claridad de su pensamiento se confabulan para otorgarle un don de palabra muy peculiar. Sus profecías tienen garras que apresan el corazón de quien las oye y actúa como una fuerza invisible que lo protege de todo mal.

A pesar de que muchos piensan que es un hereje por las palabras que salen de su boca, Nabur-Nasham se ha mantenido desde la más tierna infancia fiel a la tribu, caminando junto al aroma de la arena y los desiertos, y tratando con mercaderes.

Pero una noche, una luz cayó en el oasis donde descansaban y la visión del Segundo Diluvio lo impregnó, volviendo su pelaje albino y marcándole el destino de preparar al mundo para el último de los días.

Nabur-Nasham

Uridimmu

AGUANTE

14

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
2	2	3	5	7	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
2	2	2	0	4	3

Objetivo: Anunciar que un Segundo Diluvio está por venir.

Carácter: Atento, Líder, Locuaz.

Lema: Honra a los Dioses Verdaderos, se acerca el Fin.

Profesión: Nómada (2), Oráculo (1), Profeta (3).

Nabur-Nasham abandonó su vida y su antiguo nombre, que nadie parece recordar, y comulgó con su profecía por las tierras de muchos pueblos. No conoce el amor ni la amistad, y ha sacrificado una existencia apacible con sus compañeros nómadas en pos de la misión especial que le han encomendado los Dioses Verdaderos.

Puede que Nabur-Nasham esté loco, o que sus visiones no sean más que el producto del maleficio de un brujo o una deidad cruel, pero lo cierto es que su mensaje comienza a calar en buena parte de la sociedad.

Nebocadrezar

Aker

Tardío tercer hijo de un rico y ya anciano mercader, Nebocadrezar lo tuvo todo desde niño. Su madre murió cuando apenas era un bebé, y a sus dos hermanos mayores se los llevaron las fiebres poco tiempo después. Su padre, al que amaba con locura, viajaba a menudo, por lo que su educación recayó en una sucesión de amas de cría, esclavos domésticos y tutores, que no consiguieron colmar la insaciable sed de conocimientos del joven.

Con apenas nueve años, Nebocadrezar contaba ya con una de las mejores bibliotecas de la ciudad, gracias a que su padre le traía de vuelta tablillas y escritos de sus viajes por todo el país. Según sus maestros, el joven Nebocadrezar estaba destinado a convertirse en uno de los grandes sabios de su era. Pero entonces su idolatrado padre murió repentinamente. Simplemente, una mañana no se despertó...

La súbita pérdida de su progenitor fue un golpe devastador para el joven que, de repente, fue plenamente consciente de su propia mortalidad.

Durante semanas apenas probó bocado, llegando incluso a hacer temer por su vida a Shulgi, su más leal servidor. Poco a poco su cuerpo se recuperó, pero sus noches permanecieron llenas de pesadillas: el temor a la muerte se había adueñado de su alma y a partir de entonces lo perseguiría toda su vida.

Poco después adquirió la costumbre de recorrer el bazar en busca de viajeros cuyo aspecto le llamase especialmente la atención, a quienes invitaba a beber y comer a su mesa para que le contasen historias de lugares lejanos. Así oyó hablar de la fabulosa piedra sin nombre, capaz de proporcionar la vida eterna. Jamás pudo localizar la piedra pero, sin embargo, sí que oyó hablar de la existencia de un lugar, una profunda caverna situada en lo más profundo del desierto, en donde cualquier deseo podía ser satisfecho si se estaba dispuesto a pagar el precio...

A pesar de la oposición de Shulgi, Nebocadrezar organizó una expedición y se internó en el árido desierto. La mitad de sus hombres murieron antes de lograr alcanzar su objetivo pero, finalmente, consiguieron llegar hasta allí. Nebocadrezar se internó en la caverna, acompañado solamente por su fiel Shulgi. En aquel remoto lugar residía una extraña y oscura criatura, un ser al que algunos llamarían un dios y otros un demonio, quien escuchó sus ruegos y respondió a su llamada:

—Habla, mortal ¿qué es lo que más deseas en este mundo?
—Escúchame criatura. —Respondió seguro de sí mismo Nebocadrezar. *—No quiero sentir el frío beso de la muerte. Aparta de mí la vejez y la enfermedad, pues mi anhelo es la vida eterna.*

—Eso no puedo dártelo. —Contestó el ser. *—Porque torcer la voluntad de los dioses es algo que se encuentra más allá de mi alcance. Pero no te ofusques, que esto sí que haré por ti: durante doscientos veranos beberás el dulce néctar de la juventud. Ni un solo día envejecerás desde este momento y no deberás temer que el tiempo o la enfermedad devoren tu juventud. Tan sólo tus propias acciones o las de otros pondrán en peligro tu vida.*

» Pero escúchame, mortal: a cambio, una vez se haya cumplido tu tiempo, regresarás aquí y el destino de tu espíritu quedará unido al mío para siempre. Este es el trato.

—Así sea pues, criatura. Nuestro acuerdo está sellado.

Durante las siguientes décadas, Nebocadrezar gozó de todos los grandes y pequeños placeres que la vida puede proporcionar. Vivió una vida larga, acomodada y sin penurias, bebiendo el dulce néctar de la eterna juventud. Sin embargo, por mucho que la buscó, su alma nunca obtuvo la

plena felicidad. Varias veces tomó esposas y concubinas, pero con ninguna de ellas logró engendrar descendencia alguna; tal vez debido a su existencia atemporal su semilla se había tornado yerma.

Según se acercaba la fecha en que debía cumplir con su parte del trato y adentrarse en el desierto, el miedo y las pesadillas volvieron a turbar sus sueños. Su terror a la muerte, que durante tanto tiempo había dormido en su interior, regresó con más fuerza que nunca.

Decidió incumplir su parte del trato y, cuando se cumplió el plazo tras el cual debía internarse en el desierto, no lo hizo.

Pero no le iba a ser tan fácil librarse de sus responsabilidades y una mañana, al salir a su jardín, sintió cómo la tierra se movía lentamente bajo sus pies, arrastrándolo hacia el lejano desierto.

Al principio el efecto apenas se hacía notar: una pequeña fuerza capaz de desplazarle unos palmos cada día. Pero, poco a poco, el poder que tiraba de él creció progresivamente, hasta llegar a un punto en el que, a menos que caminase oponiéndose a la fuerza que tiraba inexorablemente de él, el mero movimiento de la tierra y la arena que se movían bajo sus pies bastaban para llevarle hacia el desierto.

Poco después descubrió que la única manera de atenuar el efecto era no tocar directamente el suelo y moverse siempre en un palanquín; si bien incluso sus portadores eran arrastrados poco a poco hacia el desierto. Peor que todo esto fue el darse cuenta de que, desde el mismo día en que incumplió su parte del trato, Nebocadrezar había vuelto a envejecer igual que cualquier otro ser humano.

Recordando un texto que había leído en su juventud, Nebocadrezar se hizo construir una enorme casa de madera sobre una plataforma con ruedas, de la cual tiraban un gran número de esclavos. La llenó de todas las tablillas que pudo encontrar y salió de la ciudad.

Desde entonces no ha dejado de huir.



Nebocadrezar

Avilu

AGUANTE

12

DÉSTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
2	3	7	3	4	2
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
2	2	2	0	15	1

Objetivo: *Escapar a mi funesto destino.*

Carácter: *Ambicioso, Arbitrario, Temeroso.*

Lema: *Tengo derecho a disfrutar de la vida.*

Profesión: *Erudito (3), Noble (2).*

Nur-Ayya

Borja Sierra

Alabanza a la diosa, la más impresionante de las diosas que se veneran, la dueña de los pueblos, la mayor de los Igigi. Alabanza a Shuk-Nippurash, la más impresionante de las diosas. Vamos a venerar a la reina de las hembras, la mayor de los Igigi.

Ella está vestida de placer y amor.

Ella está cargada de vitalidad, encanto y voluptuosidad.

Shuk-Nippurash se viste de placer y amor.

Ella está cargada de vitalidad, encanto y voluptuosidad.

En sus labios está la dulzura, la vida está en su boca.

Los cánticos a Shuk-Nippurash resonaban entre los Assinnu y Kurgarru. Los sacerdotes hieródulos de la diosa se afanaban en los ritos, mientras Nur-Ayya observaba con detenimiento a sus compañeros. En el día de hoy no se le permitía participar en ellos, ya que había sido elegido para representar a la diosa en los esponsales de Ea-Nasir.

El viejo mercader había logrado un ventajoso matrimonio con una joven noble de una casa venida a menos, y entraba así en el círculo de los Awilu gobernantes. A Nur-Ayya le tocaría hoy ser un hombre-útero para aquellos que pagaran el precio convenido. Pero es lo que se esperaba de los Assinnu.

De figura esbelta, su castración a una temprana edad por el Rito le había permitido conservar una figura envidiable. Hoy se vestiría como la diosa, se perfumaría como la diosa y actuaría como la diosa. Tenía previsto danzar el descenso de la diosa a los infiernos, de una manera voluptuosa para enardecer el deseo de los hombres. Ése había sido su juego durante años, por lo que había sido entrenado en la niñez y la pubertad. Y Nur-Ayya era bueno despertando los placeres ocultos. Quien hacía el amor con él lo hacía con la diosa.

Se dirigió hacia su habitación, un pequeño recinto con pocas comodidades, tal y como se esperaba de un sacerdote de Shuk-Nippurash. Sin embargo, sabía que las comodidades no eran las riquezas del sacerdocio; el poder que tenían en la ciudad sólo estaba eclipsado por el del propio Rey Brujo. Allí le esperaba un esclavo con una ornamentada caja de maquillaje traída por los Fenicios. Sentándose, dejó que las expertas manos le embellecieran el rostro emulando a la diosa.

Su mente divagó en esos momentos, meditando sobre lo que había sido su vida. A tierna edad recibió la llamada de la diosa. No tendría más de 4 años cuando fue castrado ante la atenta mirada de los sacerdotes.

Fue un gran disgusto para su padre, que deseaba que fuera oficial en el ejército como él. Pero ser un Assinnu era un honor, y el asunto pronto fue

olvidado. Nur-Ayya aún veía a sus padres y hermanos, sentía un tierno cariño hacia ellos y elevaba una plegaria a Shuk-Nippurash cada noche por su salud y prosperidad.

Durante 10 años fue educado y entrenado; no sólo se le inició en los ritos de la diosa, sino que se esperaba de él que fuera capaz de realizar los intrincados bailes que estaban reservados a él y a sus hermanos. Tocar instrumentos musicales formaba parte de esa educación, y Nur-Ayya se había convertido en un virtuoso del harpa y la lira, con sólidos conocimientos de la doble flauta.

A sus 20 años, sus servicios eran requeridos a menudo entre los nobles para los ritos que necesitaran de la aprobación de la diosa. Y los nobles eran generosos. Nur-Ayya no veía esas riquezas, que pasaban a engrosar el tesoro del templo, pero los sumos sacerdotes estaban contentos con él y le auguraban un importante porvenir entre la casta sacerdotal.

Mantener la serenidad y un ojo en sus hermanos rivales le había permitido cierta ventaja sobre ellos. No sería la primera vez que alguno sufriera una indisposición repentina y él tuviera que sustituirle. Su buena amistad con Libluth el médico le proporcionaba pequeñas dosis de venenos que, si bien no mataban, permitían a un hombre sano

Nur-Ayya

Awilu

AGUANTE

12

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	2	6	3	6	3
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
3	3	3	0	9	3

Objetivo: Escalar en la jerarquía de los sacerdotes.
Carácter: Ambicioso, Orgullosa, Servicial.
Lema: Soy la diosa.
Profesión: Assinnu (3), Envenenador (2).

caer enfermo por unos días. Sabía que no podía abusar de ese recurso, pero de momento había pasado inadvertido a los ojos de sus superiores. Y aún si estos supieran algo... ¿les importaría? Al fin y al cabo, la diosa lo era también de la guerra. No hacía más que servir otra de las facetas de su señora.

El esclavo terminó de vestirlo cuando uno de los grandes sacerdotes entró en la estancia. Se trataba de Timmugiratu, el decano de los Assinnu y mentor personal. Él le había educado en cómo debía servir a la diosa en aquellos momentos que sus servicios más personales se requerían. Sus enseñanzas sobre el baile le venían muy bien para realizar los estrictos ritos de apareamiento sagrados.

—Si ya estás listo, Ea-Nasir espera en la entrada del templo. Debes danzar delante de la comitiva nupcial hasta su palacete.

El gesto de asentimiento de Nur-Ayya y una femenina sonrisa no dejaban lugar a duda alguna. Hoy sería la diosa, hoy sería deseado. Y pagarían por ello

Oadira ult Ishrat

Daniel Julivert

Oadira ult Ishrat nació mujer en la cultura Badawi, los mal llamados Uridimmu o amorreos, pero su espíritu siempre pugnó por la libertad y la independencia. Entre su gente, una mujer de fuerte carácter era una maldición, un castigo de los dioses que debía doblegarse a la obediencia y la sumisión. Nacida de Ishrat, un guerrero reconocido en su tribu, su inflexible y estricto padre no tuvo nunca demasiado interés en esta hija que le había dado el desierto, dejando su educación enteramente a su madre, Ulma, mientras él se centraba en sus otros dos hijos Hashmat y Basheed, varones ambos.

Su madre hizo lo que pudo por enseñarle aquello que una esposa debe saber para complacer a su marido, desde la cocina hasta la costura, pero Oadira nunca fue capaz de poner su corazón y su mente en estas tareas. Ella siempre sintió

más interés por las actividades de sus hermanos, observando oculta y fascinada cómo practicaban el manejo de la espada, el tiro con arco y la comunión con el desierto, e intentando repetir las lecciones por la noche, cuando nadie la observaba.

Con el paso de los años, Oadira alcanzó la edad casadera entre su gente, momento en el cual su padre le buscó un marido adecuado a su posición como reconocido guerrero. Desgraciadamente, Oadira se opuso con todas sus fuerzas a este compromiso, sabedora de que el matrimonio la condenaría aún más profundamente a una vida de reclusión y esclavitud. Ni siquiera las palizas que le propinó su padre o los llantos y súplicas de su madre sirvieron para ablandar su determinación, que se tradujo en una larga ristra de pretendientes, que abandonaban ofendidos la tienda de su padre después de haber conocido a su posible esposa y su mordaz desprecio. A medida que su terquedad era conocida, la calidad de los pretendientes disminuía, al verse obligado su padre a buscar un Badawi que tuviera algún motivo para aceptar una esposa tan inadecuada.

Finalmente, tan solo restaban dos pretendientes que estuvieran dispuestos a aceptar una esposa como aquella, ambos ajenos a su asa'ir: Qasim, un guerreo cruel incluso para los estándares de su gente, que no había logrado encontrar una mujer cuyo padre estuviera dispuesto a casarla con él; y Eijaz, un comerciante de escaso éxito y un estatus claramente inferior al de Ishrat. Entre ambos, la elección resultaba clara para el fiero padre de Oadira, y Qasim la desposó pocos meses después, a pesar de las desesperadas súplicas de ella.

Qasim se llevó a su nueva esposa con él, a su tribu, en el macizo rocoso de Adrar Djiriat, entre las doradas arenas del Erg de Hafat. Poco tardó Oadira en descubrir el secreto de Qasim, el motivo por el cual no había podido encontrar entre la gente de su propia tribu un padre dispuesto a casar a su hija con un guerrero tan fiero: la crueldad de su nuevo esposo no se limitaba al campo de batalla ni a la sangre de sus enemigos, pues tan sólo el sonido del llanto podía despertar su hombría. Pero su nueva esposa pronto iba a

demostrarle que, no importaba cuan duros fueran los golpes o crueles las humillaciones, ninguna lágrima se deslizaría por su orgulloso hocico. Y así fue como pasaron los años sin que Oadira le diera a Qasim un heredero.

Durante estos años, el único momento de felicidad que conoció Oadira fue fruto de la casualidad, como suele ocurrir en la vida, igual que los vientos del desierto acumulan la arena donde quieren, sin importarles dónde estén erigidas las tiendas de los Badawi. Antes de que hubiera transcurrido su primer año de matrimonio, su nuevo marido trajo un día un extraño trofeo a la asa'ir: uno de los altivos hombres con cara de simio, esos que se llaman a sí mismos Awilu.

Algo en aquel extraño hombre de chato morro llamó la atención de Oadira nada más verlo, provocando en ella una extraña fascinación. Cuando lo retuvieron para pedir rescate fue Oadira quien le trajo comida y le atendió en lo que pudo. Cuando el Shayh tuvo que decidir qué hacer con él, después de averiguar que no se podía pedir rescate alguno, fue Oadira quien le dijo a una de sus mujeres que le recordara que, en cierta manera, el extranjero estaba protegido por la Difaya. Y

cuando la asa'ir decidió que debería superar las pruebas para decidir si tomarlo como miembro menor o dejarlo morir en el desierto, fue Oadira quien le ayudó a superarlas.

Sin embargo, la arena que acumula el viento la vuelve a esparcir ese mismo viento, y el extranjero pronto partió, de regreso a sus extrañas tierras de piedra y adobe. Pero Shams no sólo quema la piel sino que da calor y mantiene la vida, y no fue hasta mucho más tarde que otros guerreros de estas extrañas tierras llegaron a Djiriat, trayendo la muerte, pero también la libertad para Oadira.

Cuando vio como uno de esos extraños hombres toro cortaba la cabeza de Qasim, Oadira no lo dudó ni un instante: salió de la tienda y, agradeciéndole su acción al pasmado guerrero Wardu, montó en un camello y partió al galope. Comprendiendo que jamás podría vivir en libertad entre los suyos, donde las mujeres no son nada sino tan solo esclavas de sus hombres aunque gobiernen sus beit sha'ar, y sintiendo como se le partía el alma, Oadira se dirigió en solitario hacia las cuevas de barro de las que había venido su extraño extranjero.



Sin embargo, la vida para una mujer en las tierras civilizadas no resultó ser mucho mejor cuando no se tiene a nadie que habla por ti, amigos que te avalen, ni familiares que te defiendan.

No pasó mucho tiempo antes de que se encontrara esclavizada de nuevo, esta vez no como esposa sino como sirvienta, y fuera vendida a un noble Awilu de nombre Balashi. Éste la compró creyendo en el mito popular de que los Uridimmu pueden saber si alguien miente con solo olfatearle, pensando por tanto que esta esclava, si la leyenda era verdad, podría resultarles extremadamente útil en sus negocios.

Tras ser comprada como esclava por Balashi, la primera mentira que Oadira olfateó fue la de sus pérfidas intenciones, ya que descubrió lo que hacía con los Uridimmu que llegaban a sus manos: de dice que el aceite de perro tiene propiedades para alargar la vida, así que es lógico pensar que el de un Uridimmu debe ser sin duda más potente.

Horrorizada, no tanto por el destino que sin duda correría cuando dejara de serle útil a Balashi, sino

por el que ya había deparado éste a otros de sus congéneres, toda la rabia contenida por una vida de opresión brotó de repente por sus manos.

Esperó al momento adecuado, cuando se encontrara a solas con su amo, sentado éste en su sucio trono de piedra. Confiado, como si estuviera a solas con un fiel mastín. Fue entonces cuando Oadira sacó de entre los pliegues de su thawb una daga curva, la única posesión que había conseguido conservar desde la infancia, robada de la tienda de su hermano Hashmat cuando apenas era una niña.

Mientras los estertores de muerte de su sucio amo goteaban húmedamente a través del tajo de su garganta, Oadira oyó un ruido al fondo de la sala. Levantó la mirada, y cual no fue su sorpresa al ver al mismo hombre toro que le había dado su primera libertad, entre las arenas del desierto, ahora obviamente siervo del hombre al que acababa de matar. Se miraron fijamente durante un momento eterno, y finalmente Oadira le dijo, desafiante: “¿Y bien?” El guerrero, su bestial cara inescrutable, no dio la voz de alarma como ella pensaba, sino que le contestó “Pues ahora hemos de escapar de la ciudad.”

Oadira entendió entonces que le había devuelto a aquel extraño ser el mismo regalo que él le entregara a ella tanto tiempo atrás, y reconoció en ello la mano del Shams. El destino había querido que pagara su deuda, y el Sharaf la había alcanzado en tan extraño lugar, tan lejos de las arenas del desierto.

Sin titubear, ambos salieron corriendo del palacio, atravesando a toda prisa las calles de la ciudad hasta que oyó una voz familiar que la llamaba de entre las sombras.

Su corazón saltó un latido cuando reconoció las facciones simiescas de aquel extranjero que, tanto tiempo atrás, trajera solaz a su condena y ampliara sus horizontes hasta hacerla abandonar el desierto y, cuando éste aceptó ayudarla entendió por fin que era la sabiduría de Ta’lab la que había querido que encontrara un beit propio en estas extrañas tierras.

Oadira
Uridimmu

AGUANTE
15

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CHARISMA	VOLUNTAD
4	2	6	5	3	6
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
1	1	4	0	10	3

Objetivo: *Encontrar un lugar en que pueda ser libre, ser yo misma.*

Carácter: *Desconfiada, Independiente, Leal.*

Lema: *La voluntad vence los obstáculos como la arena sobrepasa las murallas.*

Profesión: *Consejera (2), Esposa (1), Nómada (1).*

Característica distintiva: *Marcas de fustas y latigazos en la espalda, regalos de su amo, su esposo e incluso su padre.*

Rajkon "destroza espadas"

Víctor Chicharro Almazán

El desdichado Cimmerio Rajkon, apodado "destroza espadas" es víctima de una curiosa maldición. Como su nombre indica, ningún arma sobrevive intacta demasiado tiempo cerca de él, sin importar su calidad o el material del que esté hecha. Siempre se produce algún golpe fortuito **justo** en el punto débil del objeto empuñado por el desafortunado guerrero.

Este hecho, que podría considerarse como una maldición para alguien que se gana la vida como bandido, también tiene su lado bueno: es tan habitual ver cómo las armas de los enemigos de Rajkon se quiebran al chocar contra las del Cimmerio como al revés. Rajkon se ha tomado esto de forma muy pragmática, y se le da bastante bien combatir sólo con sus puños. Además, Rajkon también tiene cierta maña para arreglar los objetos que él mismo rompe...

AQUANTE

Rajkon "destroza espadas"

Cimmerio

15

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	6	4	3	4	2
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	4	4	0	10	4

Destroza espadas: *Al tirar para resolver un ataque en una contienda en el que Rajkon participe, si Rajkon obtiene dos o más 1s en los dados su arma se romperá, y si obtiene dos o más 6s se romperá la de su oponente. Si es el oponente el que obtiene dos o más 1s, será su espada la que se romperá, y si obtiene dos o más 6s se romperá la de Rajkon. Rajkon no sufre penalización alguna por luchar sin su arma.*

Objetivo: *Engendrar abundante descendencia.*

Carácter: *Bravucón, Inconsciente, Lujurioso.*

Lema: *Ya no las hacen como antes...*

Profesión: *Bandido (2), Herrero (1).*

Rashad al Falluj

Pedro A. Alberto

Rashad es un Uridimmu muy delgado y nervudo. Su pelaje ya ha encanecido y, aunque ya mayor, aún se conserva relativamente ágil y recio, debido a su estilo de vida nómada. Alto para ser un Badawi, no lo aparente especialmente, debido a que la edad le ha encorvado un poco la espalda.

Sus ojos oscuros se mueven frenéticos en sus órbitas, mirando a su alrededor de una manera que roza la paranoia, y su lengua sale de su boca cada pocos segundos en un tic nervioso, mientras murmura incoherencias y balbucea entre dientes para sí mismo, chasqueando la mandíbula repetidamente. Viste con ropas viejas, muy usadas, pero discretas.

Rashad se gana la vida como buhonero, viajando de acá para allá, casi siempre entre pequeñas comunidades y evitando las ciudades como la peste. Odia y teme las grandes aglomeraciones de gente, y trata de mantenerse siempre en movimiento, por lo general por caminos y rutas alejados de los más habituales y transitados.

Comercia con baratijas, objetos y materiales que encuentra en sus viajes. Mucho de lo que lleva encima podría tildarse de basura, pero no es del todo infrecuente encontrar algún objeto que resulta ser de valor entre todos los cachivaches y chatarra que transporta.

Además, como generalmente se desplaza largas distancias pasando por comunidades pequeñas, acaba por visitar localizaciones muy alejadas entre sí, y lo que para algunas no es más que basura inútil, en otras resulta ser algo extraño y exótico, lleno de posibilidades.

Ha pasado gran parte de su vida en el camino, por lo que conoce la tierra entre los dos ríos mucho mejor que la mayoría y sabe cómo reconocer y esquivar los numerosos peligros que la pueblan. Es un experto rastreador y forrajeador.

También conoce bien el desierto, pero no lo visita tan a menudo porque, si algo evita aún más que a los grandes grupos de gente, es a sus compatriotas. Rashad viaja siempre ligero y nunca ha poseído más de un par de dromedarios.

A lo largo de los años ha establecido una larga serie de refugios y escondites, que también le sirven de almacenes transitorios. De esta manera nunca lleva consigo todas sus posesiones y mercaderías, y las tiene distribuidas en pequeños alijos, de manera que, si perdiera o le robaran lo que lleva consigo, podría recuperarse con cierta facilidad.

Rashad es un fugitivo entre su pueblo, aunque lo cierto es que ya han pasado muchos años desde que cometiera el crimen que le hizo huir de su asa'ir y comenzar su inacabable peregrinación.

Lo más probable es que ya nadie se acuerde de cómo traicionó la Difaya y asesinó a su huésped, o de cómo huyó después del juicio de los Mubesha, que lo condenaron a morir, matando durante la fuga a otro de los suyos. Sus pecados contra su gente han sido muy graves y su torturada mente se niega a pensar que lo hayan olvidado, así que el miedo continúa llevándole en una frenética huida hacia adelante.



Dado que es el miedo el que guía sus pasos, Rashad se ha convertido en un ser prudente (algunos le tildarían de cobarde); un superviviente capaz y artero, lleno de recursos, que nunca se enfrentará directamente si puede atacar por la espalda. La soledad y la paranoia le han desquiciado aún más, llevando su frágil mente hasta el límite, hasta el punto de convertirle en un asesino reincidente.

Durante una noche, hará ya unos años, en un pequeño asentamiento, Rashad descubrió a un ladronzuelo intentando robarle, y en el forcejeo posterior acabó por estrangularle hasta matarlo. Aterrado, se deshizo del cadáver como pudo y huyó, partiendo antes del alba, temiendo que le capturasen y ajusticiasen. Afortunadamente, nunca le encontraron, aunque no sabe si es que simplemente no encontraron el cadáver o que, a pesar de hacerlo, a nadie le importó su crimen.

Pasado el terror inicial, Rashad rememoró las sensaciones que le había proporcionado el quitar aquella vida, y experimentó un placer y una fascinación morbosa que no recordaba desde que huyó de su asa'ir. Descubrió entonces que necesitaba volver a hacerlo; volver a experimentar esas emociones que le hacían sentir tan bien.

Por ahora es el miedo el que le ha frenado, conteniendo dicha ansia, y sólo mata cuando está absolutamente seguro de que no le van a descubrir y capturar. Por lo general sus víctimas son individuos débiles y desprevenidos, que se han alejado de la seguridad de los grupos más grandes.

Así, las oportunidades de saciar esta oculta y terrible necesidad que Rashad tiene de matar son escasas, pero cuando ocurren las sensaciones le resultan abrumadoras. A medida que se hace más y más mayor le resulta más difícil contenerse y esperar al momento apropiado. Quizás se esté volviendo algo más descuidado...

Pero no sólo la suerte y sus habilidades le han permitido a Rashad sobrevivir hasta ahora. Desde hace un tiempo se encuentra bajo la protección de los Shitem, aunque él mismo desconoce este hecho.

A Rashad le aterrorizan estos viajeros solitarios, que suelen sorprenderle durante las etapas más aisladas de sus viajes, así que ni se le ha pasado por la cabeza intentar matar a ninguno de ellos, a pesar de estar prácticamente siempre solos.

Lo cierto es que le han asistido en más de una ocasión, y Rashad ha llegado incluso a compartir con alguno su comida y les ha ofrecido hospitalidad.

Lo que ocurre en realidad es que, por ahora, los Shitem han estado usando de manera encubierta a Rashad para enviarse discretamente mensajes entre ellos, de manera subrepticia y sin que el propio buhonero sepa que está siendo utilizado.

Si albergan otros planes para él, más allá de esto, es algo que está por ver... También es un misterio si saben acerca de la naturaleza psicópata oculta tras la humilde apariencia de comerciante empobrecido de Rashad al Falluj.

Rashad al Falluj

Uridimmu

AGUANTE

13

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	4	3	6	2	2
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	<<
1	1	4	0	15	1

Desde las sombras: *Si durante una contienda Rashad ataca a un oponente que no es consciente de su presencia con una acción de Ataque Implacable, podrá utilizar como VA el valor de su VM (4).*

Objetivo a corto plazo: *Saciar mi ansia por matar a sangre fría.*

Objetivo a largo plazo: *Evitar que la gente de mi tribu me castigue por lo que hice.*

Carácter: *Atormentado, Educado, Solitario.*

Lema: *No confíes en nadie... ni en ti mismo.*

Profesión: *Asesino (1), Comerciante (3), Nómada (2).*

Característica distintiva: *Mirada nerviosa y tic en la boca.*

Rejik

Daniel Pérez Castellanos

Rejik es un ejemplo del Cimmerio que los habitantes del Imperio de Akkad creen arquetípico, pero que en realidad es menos frecuente de lo que parece. Varón que ha vivido 35 inviernos, Rejik valora el honor, la familia y la seguridad de su poblado por encima de todas las cosas. Guarda las distancias con los extranjeros, a los que desprecia, en especial a los esclavistas Awilu del Imperio. Aunque su animal totémico es el oso, Rejik rara vez es tan paciente y calmado como esta bestia.

La razón del odio de Rejik es que el Cimmerio perdió a sus padres mientras estos defendían su poblado frente a una banda de incursores Akkadios. Desde aquel día Rejik juró que llevaría la guerra a los hogares de los Awilu, como ellos la habían llevado al suyo. Piensa que la unión de los hombres libres traerá la caída de Akkad, y seguirá a cualquiera que tenga este propósito.

Rejik
Cimmerio

AGUANTE
15

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
4	6	3	4	3	2
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
5	4	4	0	10	5

Furia asesina: Durante una contienda Rejik puede decidir entrar en un estado de furia asesina al inicio de cualquiera de sus asaltos. Si lo hace su VD se reducirá a 2 y su VA se incrementará a 7. Además, superará automáticamente cualquier conflicto de Moral. En este estado, que durará hasta el final de la contienda, no podrá utilizar las acciones Defensa Férrea o Tomar Aliento.

Objetivo: Llevar el terror a los hogares de los Akkadios.

Carácter: Callado, Taciturno.

Lema: Honor, familia, tribu.

Profesión: Explorador (2), Guerrero (2).

Rupu, bienamado de Napirisha

Rubén Sánchez

Rupu, bienamado de Napirisha, es el Ensi de Susa y, por tanto, uno de los hombres más poderosos y temidos de la misteriosa Elam.

Su piel está profundamente reseca, arrugada y morena, como la del trabajador que ha pasado toda su vida trabajando al sol. Tanto que casi parece pergamino viejo.

Está muy delgado, podría decirse incluso que consumido. Su mirada está siempre extrañamente fijada en un punto perdido en el horizonte, como la de un loco abstraído de su realidad, pero a pesar de ello su percepción del entorno suele ser casi perfecta. Los adornos que lo identifican como gobernante de Susa están claramente visibles, pues se enorgullece de ser el líder de su pueblo.

Un frío cual mortaja envuelve cualquier habitación en la que Rupu se encuentre, haciendo que la temperatura descienda varios grados, como si se hubiera bajado a un sótano o estancia similar.

Rupu es una de las personas que más sabe del inframundo y del último viaje en todo Kishar. A pesar de esto, Rupu nunca está sólo, aunque sus compañías no son de las que dejan indiferente: cadáveres que caminan y nigromantes Elamitas de inferior categoría... Una muestra de su poder es que su dominio sobre los cadáveres andantes no se limita a los ciudadanos de Elam, sino que también alza a difuntos del Imperio de Akkad, como Mushkenu o incluso Wardu. Esto le ha granjeado odios dentro de algunos círculos sacerdotales en Susa, ya que muchos consideran que conceder el privilegio de la vida eterna a los despreciables esclavistas Akkadios es una herejía.

Rupu olvidó hace tiempo su lugar de nacimiento y la mayoría de las vivencias de su infancia, entregados en pos de conocimientos que no cabrían en una mente menos dedicada. Sus sacrificios para llegar a ser el Ensi de Susa fueron grandes, pero quedan empequeñecidos por los que ha tenido

que hacer para mantenerse en el puesto, ya sea combatiendo la amenaza externa de Sargón o las ambiciones internas de otros nigromantes.

Es más, los placeres mundanos carecen de sentido para Rupu, que se siente más cerca de los muertos que de los vivos: el más delicioso manjar sólo sabe a ceniza en su boca, el mejor vino importado le sabe a leche agria y el sexo resulta tan repugnante a sus ojos como lo serían los preparativos de sus rituales al común de los mortales.

Lo único que ocupa su mente es la victoria sobre Akkad, que piensa alcanzar cueste lo que cueste, sin darse cuenta de que el precio a pagar bien puede acabar siendo mucho mayor de lo que se imagina.

Rupu
Elamita

AGUANTE
19

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

Vitalidad antinatural: *Durante una contienda Rupu puede, en vez de llevar a cabo una acción, concentrarse en fortalecer el enlace de cualquier muerto en vida cercano con el mundo de los vivos. Si así lo hace, cualquier cadáver andante que se encuentre a menos de 100 pasos de él recuperará 3 puntos de Aguante perdidos.*

¡Alzaos!: *Durante una contienda Rupu puede, en vez de llevar a cabo una acción, concentrarse en intentar alzar a un cadáver que haya quedado fuera de combate, le sirviera antes o no. Si así lo hace, un cadáver que cumpla con esta condición y se encuentre a menos de 100 pasos de él volverá a combate con la mitad de Aguante del que tenía originalmente cuando estaba vivo, redondeando hacia abajo.*

Objetivo: *Derrotar definitivamente a Sargón para preservar el futuro de los elamitas.*

Carácter: *Cruel, Insensible, Resuelto.*

Lema: *La muerte es sólo el principio.*

Profesión: *Ensi (3), Nigromante (3).*

Sharak Ibn-Medir

Marc Mundet

Sharak es un tipo delgado y enfermizo. Su escaso pelo ralo, cano en su mayoría, parece estar repartido de forma irregular por su cabeza y barba, lo que contribuye a darle un aspecto desaliñado. No obstante su rasgo más distintivo son sus ojos, de un pálido color amarillo como el de las arenas del desierto de Eria bajo el sol de mediodía. Su andar es trabajoso y renqueante, pero resulta muy capaz de moverse con rapidez cuando las circunstancias así lo requieren.

Sharak pasó su infancia como aprendiz de un brujo que trataba con poderes que superaban de largo sus habilidades. A cambio de poder, el brujo entregó el alma de su aprendiz y, cumpliendo con su parte del pacto, lo mandó al desierto a buscar componentes para conjuros (en realidad a morir sacrificado).

Nadie sabe qué ocurrió en el desierto, pero cuando el joven Sharak volvió ya no era el mismo. Tras asesinar a su antiguo maestro, organizó una caravana y se dedicó a viajar por el mundo siguiendo los extraños designios de sus nuevos amos...

Aunque no parece tener ningún poder especial, Sharak está tocado por los dioses del abismo (o por la locura, según algunos). El caso es que parece que entre sus alforjas siempre guarda justo aquello que quién le encuentra necesita, por extraño que parezca.

También es bastante peculiar su forma de fijar el precio a pagar. Siempre pide a cambio algo que parece sencillo, pero cuyas consecuencias a largo plazo acaban siendo mayores de lo que el comprador había previsto. Tal vez ese sencillo amuleto, que entregaste en pago a cambio de aquella extraña llave, aparezca en el escenario de un asesinato, o en las manos de una princesa adúltera...

Aunque sus objetivos no están demasiado claros, pues son los designios de dioses olvidados y oscuros, el fin último de Sharak es sembrar el caos allá donde va. No obstante, pocos son conscientes de

ello, y los que lo son sueñen necesitar algo que el comerciante posee, con lo cual no suele salirles a cuenta librarse de él.

Algunos se han visto tentados de obtener las mercancías de las que Sharak dispone por la fuerza, pero de algún modo siempre se encuentra cerca alguien dispuesto a saldar una deuda contraída con Sharak, impidiendo así el robo.

Sharak viaja siempre acompañado de una recua de camellos, que tienen la extraña habilidad de localizarle y acudir esté donde esté. Su vieja túnica de viajero cambia sutilmente de apariencia, pareciendo más o menos elegante en función de las circunstancias y el lugar donde se encuentre Sharak.

Cómo usar a Sharak en tus partidas: Sharak puede resultar útil para conseguir objetos que de otro modo estarían fuera del alcance de los PJs. Eso sí, por un precio justo. Conseguir lo que Sharak quiere a cambio podría dar pie a una aventura en sí misma. Si deseas usar a Sharak como villano ten en cuenta que debe resultar extremadamente difícil encontrar pruebas en su contra, pues nunca parece hacer nada ilegal directamente. Acabar con él podría ser el encargo de algún noble o brujo que, consciente de sus oscuros objetivos, quiera librarse de él, pero al que las circunstancias se lo impidan.

Torvikku-Assur-Ena

Victor Valero

Torvikku-Assur-Ena es un Comerciante de Assur Awilu, cuyo desproporcionado cuerpo es sumamente achaparrado y rechoncho. Viste una túnica oscura con ribetes dorados en las mangas. Aunque a simple vista no se aprecia, lleva escondido entre sus ropajes un afilado puñal con el filo impregnado de un veneno paralizante.

Sus ojos son de un color azul intenso, como el cielo del desierto, y su piel es algo más oscura que lo habitual en los Awilu. Suele llevar el rostro cubierto por la capucha de su túnica en lugares públicos, dejando ver sólo sus eléctricos ojos. Raramente se descubre ante desconocidos y sólo lo hace cuando las reuniones pasan a ser privadas.

Hijo de un mercader Awilu y educado por una esclava Mushkenu, Torvikku-Assur-Ena tuvo una infancia complicada. Ignorado por sus progenitores, los esclavos de la casa hicieron las veces de familia.

Siendo muy joven, Torvikku-Assur-Ena observó que la información “privilegiada” que podía obtener observando desde aquellos lugares que sólo los esclavos habitaban era un arma de negociación poderosa.

Así, el joven comerciante fue labrándose una reputación en el karum, y pronto todos acudían en secreto a solicitarle información comprometida sobre algún negocio, la ruta de una caravana o los hábitos de clientes y compañeros.

Ahora Torvikku-Assur-Ena es un hombre muy importante y, aunque algunos le desprecian por lo que hace, el hecho es que muchos acuden a él con asiduidad. Además, prácticamente todos temen los secretos que el Awilu pueda conocer de ellos.

Torvikku-Assur-Ena posee una enorme red de contactos que utiliza para conseguir información difícil de obtener, y muchas veces solicita más secretos a cambio de la que ya posee.

Sharak Ibn-Medir
Awilu Assur

AGUANTE
13

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
2	2	5	4	5	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	←←
2	2	2	0	16	1

Objetivo: *Sembrar el caos.*
Carácter: *Astuto, Intrigante, Locuas.*
Lema: *¡Claro que puedo cosneguirlo! Y a cambio...*
Profesión: *Brujo (2), Mercader (3).*

Cómo usar a Torvikku en tus partidas: Es un secreto a voces en la ciudad que a través de Torvikku-Assur-Ena se puede contratar a grupos de aventureros para asuntos “complicados”...

Torvikku-Assur-Ena AGUANTE

Awilu Assur 14

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	3	5	6	6	4
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
2	2	2	0	11	2

Objetivo: *Saber todo sobre todos.*
Carácter: *Curioso, Sociable.*
Lema: *Sólo los secretos son más agradables que las riquezas.*
Profesión: *Espía (3), Mercader (2).*

Ubar Bel-Gina

Imanol Bautista “Wulwaij”

Ubar es un Awilu particularmente alto y muy fornido, fruto de las largas sesiones de entrenamiento compartidas con los esclavos Mushkenu destinados al circo de la casa. De piel bronceada por los viajes entre ciudades y pelo cada día más cano, Ubar tiene la mirada triste de quien lo ha perdido todo en el camino.

Ubar hijo de Ishme, de la casa Gina, 98° en la línea de sucesión al trono de la Ciudad de Niniveh, creció y vivió sus primeros años entre el lujo y la opulencia que todo candidato al trono debía disfrutar; esclavos y guardaespaldas Wardu le abrían las puertas allá donde iba, y su lujosa vida le permitió comenzar los estudios de la Alquimia, con la esperanza de, al igual que el Emperador Sargón, ayudar al Imperio a crecer.

En el 18° día de su nombre, mientras en las mansiones de la casa Gina se celebraban fastuosas celebraciones en su honor, mil esclavos Mushkenu, en connivencia con rebeldes Cimmerios de las

cercanas montañas y guiados por ellos, se rebelaron contra sus amos. Provocaron la muerte de prácticamente toda su familia cercana y arruinaron toda esperanza para Ubar de medrar, ya que se lo llevaron secuestrado, destinado a servir como esclavo de los despreciables bárbaros del norte.

Ubar pasó un año luchando en los pozos, tal y como hacían en su casa, pero durante uno de los múltiples traslados de la tribu vio la oportunidad de librarse del yugo de su esclavitud y huyó de nuevo a las tierras del Imperio.

Aunque está de vuelta en su amada Niniveh, ahora Ubar no posee más que una pequeña casa sin criados ni esclavos. Malvive de lo que gana como escolta, pero pronto llegará el día en que pueda reclamar de nuevo el lugar entre los nobles que le corresponde por su linaje.



Ubar Bel-Gina AGUANTE

Awilu 17

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
3	5	6	4	3	5
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
4	3	4/6	1	9	5

Me conozco ese truco: *El VM de Ubar se considera de 6 cuando se usa durante una acción de un oponente.*
Objetivo a corto plazo: *Localizar al líder de los Cimerios rebeldes.*
Objetivo a largo plazo: *Restaurar a cualquier precio la posición de la casa Gina.*
Carácter: *Despiadado, Inquisitivo, Sociable.*
Lema: *Es mi derecho por nacimiento.*
Profesión: *Alquimista (1), Gladiador (2), Noble (2).*
Característica distintiva: *Marcas de quemaduras en el torso y tatuajes en la cara.*

Utammu

Pablo Claudio "Crom" Ganter García

Utammu es un enorme Wardu cuyo vello de color negro está empezando a llenarse poco a poco de vetas grises. Su violenta vida ha llenado su cuerpo de cicatrices, una de las cuales deforma el lado izquierdo de su boca, prolongando su sonrisa de manera grotesca. Vanidoso y lleno de orgullo, pese a ser un esclavo, lleva decorados sus grandes cuernos con 3 aros de plata de origen fenicio y oculta su enorme corpachón debajo de una armadura pesada.

La voz de Utammu está llena de cinismo y desprecio hacia todo el mundo, salvo cuando habla de Sargón, su amo; entonces Utammu transmite un temor reverencial. En ocasiones deja entrever que debajo de toda su brutalidad hay un intelecto más agudo de lo que parece.

Utammu nació hace tanto que hay quién dice que ha vivido más que un Awilu anciano. En su creación se implicó el mismísimo Sargón de manera personal, pues el Alquimista buscaba asegurarse de que su nueva herramienta fuese lo más perfecta posible. El resultado no pudo ser mejor: fuerte, tenaz y brutal. Sus capacidades naturales fueron mejoradas durante largos años de durísimas lecciones, que más de una vez estuvieron a punto de llevarse su vida, siempre bajo la atenta mirada de Sargón. El objetivo era uno: convertir al Wardu en un asesino implacable y leal.

Con 10 años se le hizo luchar contra bestias salvajes, y su recompensa fue la carne succulenta que llenaba su boca de sangre caliente. Un año después comenzó a masacrar en la arena a esclavos y soldados. Su prueba final le llegó tras 13 veranos, cuando Sargón le mandó matar a un noble viajero particularmente molesto... y a todos sus vástagos. Utammu cumplió con creces con los objetivos encomendados, segando la vida de aquellos Awilu, pero no sin antes dar buena cuenta de un patético y anciano Wardu que les protegía. Volvió con las cabezas de sus presas ante su amo. Sargón estaba complacido. Y él también.

Utammu

Wardu

AGUANTE

20

DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD
5	7	4	4	2	6
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«
8	6	6	2	3	-

Pericia sin igual: Una vez por contienda Utammu puede obligar a un oponente a repetir una tirada. Éste deberá quedarse con el nuevo resultado, aunque sea mejor.

Combatiente brutal: Utammu lleva viviendo mucho tiempo, mucho más del que le corresponde, y en parte se debe a su descarnada forma de luchar. Puede realizar dos acciones por asalto durante una contienda, pero éstas deben ir dirigidas al mismo objetivo.

Objetivo a corto plazo: Seguir vivo a cualquier coste.

Objetivo a largo plazo: Proteger y servir a Sargón.

Carácter: Cruel, Egoísta, Seguidor.

Lema: Fracasar significa morir. Morir es inaceptable.

Profesión: Asesino (2), Esclavo (2), Soldado (3).

Durante muchos años, Utammu fue el asesino predilecto del Alquimista; mató a centenares de personas y acabó con media docena de conspiraciones. Era el arma perfecta, y cuando la primera cana asomó en el vello del monstruo Sargón le recompensó de verdad por primera vez. Experimentó el primero de los muchos rituales salvajes y grotescos que prolongaron su vida... hasta hoy.

Utammu no es inmortal, pero el tiempo pasa por su cuerpo de forma muy lenta, y cada cana que inevitablemente aparece le recuerda que su vida se extingue. Eso le aterriza, pues sabe lo que les espera a los Wardu tras la muerte, y es consciente de que sólo sirviendo a Sargón podrá retrasar su final.

Pero Utammu no es estúpido, y empieza a sospechar que antes que él hubo otros asesinos. Es más, aquel Wardu que protegió con su vida a esos mocosos hace tantos años no deja de venirle a la cabeza cuando contempla su reflejo en el río.

Yahatti

Tiberio

Yahatti es un Awilu bajito, regordete y cojo, esto último debido a una vieja herida que le causó otro noble al que ofendió demasiado. Hijo de nobles menores, en su infancia conoció y trabó amistad con Labashi, el hijo del sumo sacerdote del dios patrón de su ciudad. Cuando eran adolescentes, ambos hombres corrieron infinidad de aventuras juntos, pues Labashi apreciaba el ingenio y la gran habilidad de Yahatti para humillar con sus palabras a quien le viniera en gana. Muchos enemigos se creó Yahatti, haciendo reír a Labashi a costa de jóvenes Awilu que no osaban meterse con el amigo del hijo del sumo sacerdote.

Pero aquello cambió cuando conocieron a Ettu. Ella quizá no era la más guapa, ni la más simpática, y ni siquiera la más inteligente, pero Yahatti se enamoró locamente de ella. Sin embargo, Ettu era de muy alta cuna, y acabó casándose con Labashi, que la despreciaba. Labashi sabía que Yahatti estaba enamorado de Ettu, pero no le importó. Cuando su amigo se lo echó en cara, Labashi decidió “castigarle” por su osadía en forma de una brutal paliza propinada a su recién desposada mujer.

Desde aquel día Yahatti no ha desperdiciado ninguna oportunidad de utilizar su ingenio para perjudicar antiguo amigo. Desgraciadamente, ahora que ha perdido el favor de su potentado valedor no hay nadie que se oponga entre los odios de media corte y él. Lo más inteligente sería partir a otra ciudad, pero no puede soportar la idea de partir lejos de Ettu.

Yasur

Raúl Sánchez Ruiz

Yasur es un Uridimmu alto y nervudo, de mirada fiera y con grandes colmillos, que muestra abriendo las fauces su enfado. Él era el Badawi encargado de unas de las tareas más importantes de su tribu, si no la que más: el cuidado de los dromedarios. Debido a esto, Yasur gustaba de montar en el camello más rápido y adelantarse al resto del grupo, haciendo las veces de explorador para así descubrir cualquier sorpresa desagradable que pudiera amenazar a su tribu.

Desgraciadamente, esta práctica no salvó a su goum, ya que, precisamente cuando Yasur se encontraba explorando, un grupo de Middu

Yahatti						AGUANTE
<i>Awilu</i>						15
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
4	3	6	3	3	5	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«	
3	3	3	1	15	2	

Objetivo a corto plazo: *Vengarme del nefando Labashi.*

Objetivo a largo plazo: *Conseguir el amor de Ettu.*

Carácter: *Amargado, Rebelde, Sincero.*

Lema: *Me descubro ante vos y vuestro ingenio, sin embargo...*

Profesión: *Mordaz (3), Noble (2).*

Yasur						AGUANTE
<i>Uridimmu</i>						12
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
5	3	4	7	3	2	
VA	VD	VM	ABSORCIÓN	MORAL	«	
4	3	4	0	10	4	

Colmillos afilados: *Cuando Yasur lleva a cabo un Ataque Implacable en una contienda sumará +4 en vez de +2 a su VA, dado que utilizará sus enormes colmillos.*

Objetivo: *Rescatar a los miembros de mi tribu.*

Carácter: *Tranquilo, Valiente.*

Lema: *No volveré a huir de mis enemigos.*

Profesión: *Explorador (2), Pastor (2).*

asaltó a su tribu. Cuando por fin oyó el sonido del combate y volvió con ellos, la batalla ya se había decidido y no podía hacer nada salvo huir, razonando que sería mejor prepararse bien y encontrar la forma de, al menos, rescatar a sus compañeros que habían caído prisioneros.

Zven Shjdo

Zhen Sydow

Zven es un hombre Cimmerio descendiente de esclavos medos fugados. Su aspecto es el de un profeta que hubiera pasado meses arrastrándose por el desierto, con la locura en los ojos propia de haber sobrevivido sin mucha agua. Viste una polvorienta túnica de color pardo y lleva un bastón sobre el que se apoya más de lo que realmente necesita.

La madre de Zven era una ilusionista de una tribu de Mushkenu que habitaban en Meda, descendientes de un grupo de esclavos que huyeron del entonces naciente Imperio hace más de 15 siglos.

Cuando Zven era apenas un recién nacido su tribu sufrió un ataque por parte de guerreros Middu, que buscaban capturarles. Afortunadamente, tanto él como su madre lograron escapar y, tras un viaje que debió de ser terrible, llegaron a tierras Cimmerias, donde un poblado de hombres libres los acogió. Por tanto, Zven es Cimmerio de adopción pero Medo de nacimiento.

Su madre enseguida vio en su hijo una gran inteligencia y quiso, inocentemente, que Zven llegase a ser un día un gran chamán con un poderoso clan a su cargo. Desgraciadamente, y quizá debido a algún maleficio que los Middu hubieran lanzando en tiempos inmemoriales sobre su linaje, en el momento de unirse Zven con su tótem algo salió mal. Como consecuencia, el joven Cimmerio huyó al desierto. Tardó años en volver a la civilización, y fue cerca de la ciudad de Niniveh. Este peregrinaje lo había cambiado, y sólo gracias a haber perdido gran parte de su cordura pudo el Cimmerio enterrar los terribles horrores que le acuciaron cuando intentó unirse a su tótem.

Afortunadamente para él, su madre pudo educarle en el saber de las ilusiones, y Zven sobrevive a base de engañar a la gente con todo tipo de trucos de manos, polvos y ventriloquía. A ojos de observadores casuales estos espectáculos pueden parecer brujería, pero no hay nada mágico en ellos, y Zven se limita a confundir a sus espectadores y hacerles creer en que hay fuerzas sobrenaturales tras lo que hace. Son habilidades que normalmente se utilizan en ferias o para entretener a nobles, pero que también pueden tener usos más siniestros.

A pesar de no haber completado su formación como ilusionista, Zven ha desarrollado la habilidad suficiente como para salir airoso de cualquier situación, salvando con su astucia el resto de situaciones peligrosas. Situaciones en las que, por cierto, se mete él mismo a base de réplicas sarcásticas a hombres demasiado orgullosos.

Es difícil saber a ciencia cierta qué motiva a Zven, aunque siempre anda buscando viajeros que hayan visitado Meda o tratado con los Middu. Si esto se debe o no a lo que le ocurrió con su tótem o a un deseo de venganza por parte de lo que le sucedió a la tribu de su madre, es algo de lo que probablemente ni el propio Zven esté seguro.

Zven Shjdo						AGUANTE
<i>Cimmerio (origen Medo)</i>						13
DESTREZA	FORTALEZA	INGENIO	PERCEPCIÓN	CARISMA	VOLUNTAD	
5	3	6	6	3	3	
VA	V▷	VM	ABSORCIÓN	MORAL	◀	
2	2	2	0	11	2	

Objetivo a corto plazo: *Acumular información sobre Meda.*

Objetivo a largo plazo: *Encontrar a supervivientes de la tribu de su madre.*

Carácter: *Curioso, Impetuoso, Sincero.*

Lema: *Si no lo logras solo, tampoco lo harás con ayuda.*

Profesión: *Ilusionista (2), Herborista (1), Nómada (2).*