



LA PUERTA DE ISHTAR

CONFLICTOS: PÁGINA 31

3D + Característica + Profesión

>= Dificultad: Éxito

< Dificultad: Fracaso

Ayuda: Un personaje ayudando resta 2 a la dificultad.
Cada personaje adicional ayudando resta 1 a la dificultad.

Éxito absoluto: Superar la dificultad por 6 o más.

Conflicto vs. PNJ:

Dificultad = 10 + Característica del PNJ + Profesión del PNJ

Conflicto vs. PJ o PNJ importante:

Dificultad = 3D + Característica del PNJ + Profesión del PNJ

Personaje con ventaja: +1 a +4 (habitualmente +2)

GRADO DE DIFICULTAD	RESULTADO
Rutinario	9
Fácil	11
Dificultad media	13
Difícil	15
Muy difícil	17
Extremadamente difícil	19
Casi imposible	21

AGUANTE: PÁGINA 36

Agotado al llegar a Aguante 0.
Herido al perder Aguante estando Agotado.
Una noche de descanso recupera todo el Aguante.

CONDICIONES NEGATIVAS: PÁGINA 36

Una incrementa la dificultad en 2, dos en 3, tres o más en 4.

Recuperación:

Agotado: aumentar el Aguante por encima de 0.

Aterrorizado: conflicto de Voluntad.

Herido, Enfermo y Envenenado: conflicto de Fortaleza.

Muerte al ser Herido, Enfermo o Envenenado ya estándolo.

EXPERIENCIA: PÁGINA 75

Cumplir objetivos: +1 PE

Comportarse de acuerdo al lema: +1 PE

Haber hecho un buen trabajo: +1 PE

Protagonista del mejor momento: +1 PE (sólo un jugador)

Resumir la sesión anterior: +1 PE (sólo un jugador)

Aumento: 2 veces el nuevo valor.

Aumento característica de cultura: 2 veces el actual valor.

EMOCIONES

RASGOS DE CARÁCTER: PÁGINA 38

De forma positiva: 3 mayores de 4D. -1 Punto de Carácter. Si fallo +1 Pasión.

De forma negativa: 3 menores de 4D. +1 Punto de Carácter. Si éxito +1 Determinación.

PASIÓN Y DETERMINACIÓN: PÁGINA 40

Pasión: Repetir 6 y sumarlos. Se anuncia su uso antes de tirar. Se marca como usada si se obtiene algún 6.

Pronunciar lema: +1 Pasión

Sacrificio heroico y sobrevivir: +3 Pasión

Determinación: Repetir una tirada. Se anuncia su uso después de tirar. Siempre se marca como usada.

Objetivo a corto plazo: +1 Determinación

Objetivo a largo plazo: +3 Determinación

Final de sesión: +1 Pasión o +1 Determinación si entre ambas suman 2 o menos.

SACRIFICIO HEROICO: PÁGINA 42

El conflicto se resuelve con éxito. La tirada determina si el personaje vive o muere.

MEDIDAS: PÁGINA 120

ÁREA		
NOMBRE	SIGNIFICADO	EQUIVALENCIA
Musaru	Jardín	36 m2
Iku	Campo	3.600 m2 (100 musaru)
Buru	Plantación	64.800 m2 (18 iku)

LONGITUD

NOMBRE	SIGNIFICADO	EQUIVALENCIA
Ubanu	Dedo	2 cm
Ammatu	Codo	0,5 m (24 ubanu)
Kanu	Bastón	3 m (6 ammatu)
Beru	Jornada	10,8 km (3600 kanu)

PESO

NOMBRE	SIGNIFICADO	EQUIVALENCIA
She	Grano	50 mg
Shiklu	-	8 g (180 she)
Manu	Mina	500 g (60 shiklu)
Bitu	Talento	30 kg (60 manu)

VOLUMEN

NOMBRE	SIGNIFICADO	EQUIVALENCIA
Sila	Jarra	1 l
Massiktu	Barril	60 l (60 sila)
Imeru	Asno	100 l (100 sila)
Qurru	Carro	180 l (3 massiktu)

OPONENTES

NOMBRE	««	PÁG	NOMBRE	««	PÁG
Esclavo Mushkenu	0	283	Guardia Sordomudo	5	290
Noble Awilu	1	284	Fenicio	-	291
Guardia Mushkenu	3	285	Saqueador Gris	6	291
Guardia Awilu	4	285	Espíritu del Viento	3	291
Sargento de la Guardia	6	285	Middu	7	292
Capitán de la Guardia	8	285	Asaltante Uridimmu	4	292
Guardaespaldas Wardu	8	285	Hasharu	2	293
Soldado Mushkenu	4	286	Perro Guardián	2	295
Jinete/Conductor de carro	5	286	Ganso	1	295
Soldado Veterano	6	286	Caballo	1	295
Soldado de Élite	7	286	Dromedario	1	296
Oficial	8	287	Chacal	2	296
Matón	1	287	Hiena	3	296
Ladrón	3	287	Lobo	5	296
Bandido	4	287	Águila	3	297
Pirata	4	288	Oso de Gudabak	6	297
Asesino	4	288	León Real	6	297
Cazarrecompensas	7	288	Serpiente Cornuda	3	298
Invasor Cimmerio	4	289	Cocodrilo	6	298
Chamán Cimmerio	5	289	Araña Gigante	5	298
Soldado Elamita	3	290	Elefante	5	298
Nigromante	6	290	Tigre Dientes de Sable	-	299

ENCUENTROS: PÁGINA 264

ENCUENTROS EN EL DESIERTO

3D(3-)	ENCUENTRO	3D(4+)	ENCUENTRO
3-4	Viento fétido que causa enfermedad.	3-4	Un campo de rosas que florecen cada 100 años.
5	Fenicio con una caravana de esclavos.	5	Millones de escorpiones avanzando a la vez.
6	Trampa de arena.	6	Oasis.
7	Un rastro.	7	Espejismo.
8	Signos de una batalla reciente.	8	Restos de campamento Uridimmu.
9	Tiendas Uridimmu.	9	Asaltadores de caminos Uridimmu.
10	Pozo de agua.	10	Pastores nómadas Uridimmu.
11	Caravana de comerciantes.	11	Tormenta de arena.
12	Buitres volando en círculos.	12	Una manada de chacaes.
13	Combate entre dos grupos de nómadas.	13	Una serpiente escondida en unas piedras.
14	Viajeros poco acostumbrados al desierto.	14	Caravana abandonada, ningún ser inteligente.
15	Un solitario camello.	15	Varios Awilu explorando unas ruinas.
16	Enormes huesos imposibles de identificar.	16	Fenicio con sus guardaespaldas.
17-18	Un brujo acompañado de mujeres Mushkenu.	17-18	Awilu sola ricamente vestida.

ENCUENTROS EN LAS MONTAÑAS

3D(3-)	ENCUENTRO	3D(4+)	ENCUENTRO
3-4	Incursores Hititas.	3-4	Nido de Imdugud.
5	Cadáver congelado.	5	Puesto avanzado de los ejércitos de Sargón.
6	Acceso a un valle secreto.	6	Ermitaño.
7	Poblado Cimmerio habitado.	7	Poblado Cimmerio arrasado.
8	Cazadores de esclavos en busca de presas.	8	Refugio de ladrones.
9	Tormenta de nieve.	9	Viento capaz de derribar un hombre.
10	Intensa lluvia.	10	Partida de caza Cimmeria.
11	Manada de lobos.	11	Partida de guerra Cimmeria.
12	Espeso bosque.	12	Entrada a una cueva.
13	Desprendimiento de rocas.	13	Una osa y sus oseznos.
14	Agitado torrente de montaña.	14	Antiguo círculo de piedras.
15	Fugitivo escalando una pared de roca.	15	Glaciar.
16	Tigre dientes de sable.	16	Estrella de hierro caída del cielo.
17-18	Grupo de Middu viajando.	17-18	Varios Aqrabuamelu de guardia.

ENCUENTROS EN LAS MARISMAS

3D(3-)	ENCUENTRO	3D(4+)	ENCUENTRO
3-4	Apkallu que intenta no ser visto.	3-4	Un cazarrecompensas.
5	Nigromante de Elam y sus siervos.	5	Amenazador árbol que parece moverse.
6	Claro con burdas esculturas en madera.	6	Viajero perdido.
7	Sapos que croan con fuerza.	7	Un grupo de Umamu arrastrando un Awilu.
8	Multitud de hongos.	8	Un burbujeo en el agua.
9	Grupo de Mushkenu talando árboles.	9	Nido de serpientes.
10	Un cocodrilo.	10	Niebla espesa.
11	Arenas movedizas.	11	Una barca de comerciantes.
12	Hoguera aún encendida.	12	Res muerta y cubierta de moscas.
13	Rastro de sangre que se interna en la espesura.	13	Brujo recogiendo componentes.
14	Bandido enterrando un cadáver.	14	Una espesa red de telas de araña.
15	Sonido de cascabeles.	15	Extrañas luces pálidas.
16	Noble Awilu claramente borracho.	16	Un grito aterrador.
17-18	Hermoso árbol cubierto de apetecibles frutos.	17-18	Solitario Wardu con una Awilu amordazada.

ENCUENTROS EN LA CIUDAD

3D(3-)	ENCUENTRO	3D(4+)	ENCUENTRO
3-4	El Ensi subido en un palanquín.	3-4	Experimento alquímico fugado.
5	Miles de ratas.	5	Exorcista trabajando.
6	Incendio.	6	Barco hundiéndose en el puerto.
7	Dos Wardu peleándose.	7	Enfermos pudriéndose en una esquina.
8	Sacerdotes sacrificando una res.	8	Mushkenu que se esconde y mira alrededor.
9	Subasta de esclavos.	9	Guardias de la ciudad.
10	Mushkenu cargado hasta los topes.	10	Mercaderes ofreciendo sus productos.
11	Mendigo ciego o con otra tara.	11	Awilu dando golpes a su esclavo.
12	Artesano trabajando.	12	Mushkenu peleándose por comida.
13	Dos niños Awilu apaleando a un esclavo.	13	Combate de gladiadores.
14	Kadishtu ofreciendo sus servicios.	14	Larga cola en un pozo de agua.
15	Orgía que ha ido demasiado lejos.	15	General del ejército con su comitiva.
16	Ladrones entrando en una mansión.	16	Sacerdotes invocando un demonio.
17-18	Un brujo en medio de un ritual.	17-18	Un Etemmu.

ESCARAMUZAS: PÁGINA 46

DIFERENCIA	AGUANTE PERDIDO POR LOS PERSONAJES
+6 o superior	Ninguno.
+2 a +5	La cuarta parte del Aguante combinado de los enemigos.
-1 a +1	La mitad del Aguante combinado de los enemigos.
-2 a -5	Aguante combinado de los enemigos.
-6 o inferior	Una vez y media el Aguante combinado de los enemigos.

ORDEN DE INICIATIVA: PÁGINA 53

1D al comenzar cada asalto. En empate tienen precedencia los PJs.

En orden de iniciativa, cada combatiente:



FUERA DE COMBATE Y MUERTE: PÁGINA 60

Fuera de combate si durante una contienda el Aguante cae a 0.

Condición negativa Herido si el Aguante cae a 0 por un ataque.

Combatir hasta la muerte:

Aguante vuelve a ser la mitad del Aguante Inicial, redondeando hacia abajo.

Continúa Herido (pero no Agotado). Si el Aguante cae a 0 de nuevo morirá.

ARMADURAS: PÁGINA 66

NOMBRE	ABSORCIÓN	PENALIZACIÓN
Armadura ligera	1	1
Armadura pesada	2	3

MORAL: PÁGINA 61

Cuando quedan fuera de combate más del 25% y más del 50% de los PNJs:

3D ≥ Moral: siguen luchando

3D < Moral: se retiran o rinden

ARMAS: PÁGINA 63

NOMBRE	VENTAJA	DESVENTAJA
Espadas	+1 VM	-
Hachas	+1 Aguante perdido si ataca con éxito.	-
Mazas	Ignora Absorción.	-
Armas de asta	+3 en Mejorar Posición.	-3 en Empeorar Posición
Armas arrojadas	Cambio de arma y estilo sin maniobra.	-
Armas de proyectil	+1 VA contra iniciativa inferior.	-1 VA contra iniciativa igual o superior.
Desarmado	-	Ningún estilo de combate.

3D + la mayor habilidad de combate de cada PJ vs. 10 + EC de cada oponente.

-4 a +4 según la descripción. Buscar en la tabla el Aguante perdido. Redondear hacia abajo.

Repartir el Aguante perdido entre los jugadores. Los enemigos se consideran derrotados.

Características, profesiones y ayuda: no afectan a una escaramuza.

Rasgos de carácter, Pasión y Determinación: sólo el personaje líder.

Sacrificio heroico: sólo el personaje líder. +6 automático y un objetivo.

Condiciones negativas: se aplican las de todos los participantes.

Características, profesiones y ayuda: no afectan a una escaramuza.

Objetivo perseguido por los PJs: -2 al resultado de la escaramuza.

Objetivo perseguido por los oponentes: +2 al resultado de la escaramuza.

CONTIENDAS: PÁGINA 50

ACCIONES: PÁGINA 54

Resultado = 3D (PJ o PNJ importante) o 10 (PNJ).

TA = Resultado + VA, **TD** = Resultado + VD, **TM** = Resultado + VM

Ataque: TA atacante - TD defensor = Aguante perdido por el defensor.

Maniobra: TM atacante > TM defensor = Maniobra realizada con éxito.

-2 a TA y TM del atacante por cada objetivo por encima del primero.

+2 al TA y el TM del atacante si su objetivo ya ha sido atacado este asalto.

Pasión y Determinación: pueden usarse tantas veces se desee.

Rasgos de carácter: pueden usarse sólo una vez por rasgo.

NOMBRE	ATAQUE	DEFENSA	MANIOBRA
Ataque Implacable	+2	-	No.
Defensa Férrea	-	+2	No.
Mejorar la Posición	-	-	+2 a uno mismo/aliado.
Empeorar la Posición	-	-	-2 a un enemigo.
Desarmar	-	-	Anula un recurso del objetivo.
Inmovilizar	-	-	Inmoviliza al objetivo.
Interponerse	-	-	Es objetivo del siguiente ataque del objetivo.
Cambiar de Arma	-	-	Cambia de arma y/o estilo de combate.
Sobreponerse	-	-	TM vs 13. Elimina un Desarmar o Inmovilizar.
Tomar Aliento	-	-	Éxito automático. Elimina Empeorar Posición, Inmovilizar y un (y sólo un) Desarmar.

ESTILOS DE COMBATE: PÁGINA 61

NOMBRE	VENTAJA	DESVENTAJA	HABILIDAD
Arma a una mano	+1 Iniciativa, una mano libre.	-	Cuerpo a Cuerpo
Dos armas	+1 VA o VD	-1 VD o VA	Cuerpo a Cuerpo
Arma y escudo	+2 VD	-1 VA	Cuerpo a Cuerpo
Arma a dos manos	+2 VA	-1 VD	Cuerpo a Cuerpo
Arma a distancia	Atacar inmovilizado.	-	Distancia