

UNA AVENTURA DE NIVEL 3 PARA PATHFINDER DE ROB McCREARY

# PATHFINDER<sup>®</sup>

## MÓDULO<sup>™</sup>



# SURGIDA DE LAS ARENAS





# DÍA DEL JDR GRATIS 2014

## SURGIDA DE LAS ARENAS

### Créditos

**Autor** • Rob McCreary  
**Ilustración de portada** • Tyler Walpole  
**Ilustraciones interiores** • Tim Kings-Lynne  
**Cartografía** • Robert Lazzaretti

**Dirección creativa** • James Jacobs  
**Jefatura editorial** • F. Wesley Schneider  
**Edición senior** • James L. Sutter

**Desarrollo senior** • Rob McCreary  
**Equipo de desarrollo** • Logan Bonner, John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland, y Patrick Renie

**Editores asociados** • Judy Bauer y Christopher Carey  
**Corrección de textos** • Ryan Macklin  
**Jefatura de diseño** • Jason Bulmahn

**Equipo de diseño** • Stephen Radney-MacFarland y Sean K Reynolds

**Gerencia artística** • Sarah E. Robinson  
**Dirección artística senior** • Andrew Vallas  
**Dirección artística** • Sonja Morris  
**Diseño gráfico** • Emily Crowell

**Edición** • Erik Mona  
**CEO Paizo** • Lisa Stevens  
**Dirección de operaciones** • Jeffrey Alvarez  
**Jefatura de ventas** • Pierce Watters  
**Comercial** • Cosmo Eisele  
**Jefatura de marketing** • Jenny Bendel  
**Diracción financiera** • Christopher Self  
**Contabilidad** • Ashley Gillaspie  
**Jefatura técnica** • Vic Wertz  
**Desarrollo de software senior** • Gary Teter  
**Coordinación de campaña** • Mike Brock  
**Dirección de proyecto** • Jessica Price  
**Coordinación de licencias** • Michael Kenway

**Equipo de Atención al cliente** • Erik Keith, Justin Riddler, Sara Marie, y Sharaya

**Equipo del Almacén** • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, y Kevin Underwood

**Equipo de la Web** • Christopher Anthony, Liz Courts, Crystal Frasier, Lissa Guillet, y Chris Lambertz

### Créditos de la versión española

**Dirección de la serie** • Joaquim Dorca  
**Traducción** • Sergio Rebollo  
**Coordinación de traducciones** • Jordi Zamarreño

**Maquetación** • Rosa María Arbós y Darío Pérez Catalán  
*Un agradecimiento especial al equipo de traductores (porque ésta es una labor de equipo) de Pathfinder y a la Sociedad Pathfinder de Barcelona.*

*Surgida de las arenas* es un módulo de *Pathfinder* diseñado para cuatro PJs de 3<sup>er</sup> nivel, y utiliza el sistema de avance de PX medio. Está diseñado para ser jugado con el Escenario de campaña de *Pathfinder*, pero puede adaptarse fácilmente para usarlo en cualquier mundo.

Este producto utiliza las *Reglas básicas*, la *Guía de clases avanzada*, y los *Bestiarios 1, 3 y 4*, reglas que pueden encontrarse en Internet como parte del Documento de Referencia *Pathfinder* (PRD) en [paizo.com/prd](http://paizo.com/prd).

Este producto cumple con la Open Game License (OGL) y puede utilizarse tanto con el juego de rol *Pathfinder* como con la edición 3.5 del juego de rol de fantasía más antiguo del mundo.

**Identidad de producto:** por la presente los siguientes elementos se identifican como Identidad de producto, tal y como ésta se define en la Open Game License versión 1.0a, Sección 1(e), y no constituyen Contenido abierto: todas las marcas, marcas registradas, nombres propios (personajes, dioses, etc.), diálogos, tramas, relatos, lugares, personajes, ilustraciones y vestimentas profesionales. Todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido de juego abierto (Open Game Content) o que sea de dominio público queda excluido de esta declaración.

**Contenido abierto:** excepto en lo que se refiere al material designado como Identidad de producto (ver más arriba), la mecánica de juego de este producto de Paizo Inc. se considera Contenido de juego abierto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a Sección 1(d). Ninguna parte de esta obra, aparte lo designado como Contenido de juego abierto puede ser reproducida en formato alguno sin autorización por escrito.

*Surgida de las arenas* © 2014 Paizo Inc., quedan reservados todos los derechos. Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder*, y GameMastery son marcas registradas de Inc.; *Pathfinder Roleplaying Game*, *Pathfinder Campaign Setting*, *Pathfinder Module*, *Pathfinder Player Companion*, y *Pathfinder Society* son marcas de Paizo Inc.



Paizo Inc.  
7120 185th Ave NE, Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577  
[paizo.com](http://paizo.com)



Devir Contenidos S.L.  
Rosellón, 184, 6º 1ª  
08008 Barcelona  
España





# SURGIDA DE LAS ARENAS

Las arenas del desierto de Osirion ocultan innumerables ruinas y tumbas, perdidas en la memoria tras los milenios de historia de la nación. Incluso hoy en día, los caprichosos vientos de las tormentas de arena pueden revelar estructuras hasta hoy desconocidas desde hace miles de años, aparentemente indiferentes al paso del tiempo. Estas tumbas, protegidas del saqueo, pueden ser una fuente arqueológica inesperada, pero los futuros exploradores deberían ser cautos ya que los faraones de antaño custodiaban con celo sus posesiones contra los intrusos mediante trampas, guardianes sin vida, y poderosas maldiciones.

– *Introducción a la Osirionología moderna*, publicado en Absalom, 4714 RA



## Trasfondo de la aventura

El faraón Sekh-pa-Mefer III gobernó Osirion durante su Primera Era, hace unos 7.500 años. Llamado el Faraón de las Esfinges, Sekh-pa-Mefer fue conocido por tener amistad con las esfinges del desierto osiriano, y por acoger a muchas de estas enigmáticas criaturas en su corte. Durante su reinado, afirmó que las esfinges habían compartido con él el secreto de la vida eterna, y prometió que volvería tras su muerte como un dios para guiar a Osirion hacia una edad dorada de sabiduría y prosperidad. Después de su muerte, Sekh-pa-Mefer fue momificado y sepultado en una pirámide de las Dunas Resecas. Pero el Faraón de las Esfinges nunca cumplió su promesa de reaparecer, y a lo largo de los milenios su sepulcro quedó enterrado bajo las siempre cambiantes arenas del desierto osiriano.

Sin embargo, la vida eterna llegó hasta Sekh-pa-Mefer, pero no de la forma que él esperaba. Al serle extraído el cerebro durante la momificación, el faraón perdió la eterna sabiduría de las esfinges y se alzó de la muerte, no como un dios, sino como una momia, con el intelecto reemplazado por un poder eterno, una ira infinita, y una sed de venganza contra los vivos. Y lo que es peor: Sekh-pa-Mefer descubrió que estaba vinculado a su pirámide hasta que pudiera matar a la primera persona viva que saquease su tumba.

El faraón ha esperado, furioso pero en silencio, durante siglos, y su ira se ha ido extendiendo poco a poco por toda su tumba animando como guardianes muertos vivientes a quienes fueron enterrados con él. Ahora, con el resurgimiento de su pirámide de las arenas del desierto, la momia de Sekh-pa-Mefer aguarda a que su tumba sea redescubierta para que el Faraón de las Esfinges pueda alzarse de nuevo.

## Introducción

Lee lo siguiente para introducir a tus jugadores.

En las profundidades del desierto osiriano, una tormenta de arena ha revelado recientemente una imponente pirámide que quedó sepultada bajo la arena durante muchísimo tiempo. Perdida durante siglos, la pirámide aún no ha revelado sus secretos, pero un desmenuzado papiro encontrado en la Gran Biblioteca de Tephu hace referencia a la tumba de un antiguo rey osiriano conocido solamente como el Faraón de las Esfinges. La noticia del descubrimiento de la pirámide se ha extendido mucho y muy rápidamente. Arqueólogos, exploradores, y saqueadores de tumbas de todos los rincones del Mar Interior se están reuniendo en las tabernas y posadas de Osirion para planificar expediciones al desierto, disputando por ser los primeros en saquear los tesoros de la tumba.

Esta aventura presupone que los PJs se conocen entre sí, y que han acordado viajar a la pirámide del Faraón de las Esfinges para explorarla y recuperar sus tesoros. La pirámide está situada a unas 90 millas (144 km) al oeste-suroeste de la ciudad de Eto, en la inhóspita región conocida como las Dunas Resecas, una travesía de más de una semana a pie por el impenetrable desierto. El uso de monturas aclimatadas al desierto como los camellos reduce el viaje a tan solo 4 días y medio.

## LOCALIZACIÓN EN GOLARION

*Surgida de las arenas* transcurre en la nación de Osirion, una tierra exótica de desiertos assolados por el sol, ruinas polvorientas, y antiguas tumbas de faraones olvidados, en el rincón noreste del continente de Garund. Si deseas más información sobre Osirion, su extensa historia, sus lugares legendarios, y la gente que llama hogar a esta tierra, consulta el Escenario de campaña de *Pathfinder Reinos Perdidos*; el Escenario de campaña de *Pathfinder Osirion, El Legado de los Faraones*; y el Suplemento del jugador de *Pathfinder: El Pueblo de la Arena* (Ndt: inéditos en español), disponibles en [Paizo.com](http://Paizo.com) o en tiendas especializadas.

## LA PIRÁMIDE DEL FARAÓN DE LAS ESFINGES

Lee o parafrasea lo siguiente cuando los PJs se acerquen por primera vez a la pirámide.

La pirámide, una increíble montaña creada por los hombres, y reliquia de una era anterior, se alza por encima de las arenas del desierto. Sus bloques de piedra caliza están desgastados por milenios de erosión mediante arena, pero la estructura parece sólida e intacta. Un muro de piedra, reforzado por montones de arena, la rodea. Al este hay un edificio bajo de piedra, conectado a la pirámide por una larga calzada cubierta. No se aprecian entradas al interior.

La pirámide del Faraón de las Esfinges tiene casi 160 pies (48 m) de altura y 250 pies (75 m) de lado en su base, y está construida a base de bloques de piedra caliza cuidadosamente encajados y sin argamasa. Es posible ascender por las caras escalonadas de la pirámide con una prueba de Trepas CD 20, aunque los personajes primero deben cruzar el *témenos* (área 4) para llegar a la base de la pirámide. El exterior de la pirámide no posee rasgos distintivos, ni tampoco puertas ni ventanas. La única entrada se encuentra en el templo exterior y la calzada (áreas 1 a 3).

A menos que se indique lo contrario, todas las salas y los pasillos del interior de la pirámide están a oscuras. Los techos tienen 10 pies (3 m) de altura, y todas las puertas son de piedra (dureza 8, 60 pg, CD 28 para romperlas).

### 1. El templo exterior

Al este de la pirámide, sobre las arenas del desierto, hay un edificio rectangular construido a base de grandes bloques de piedra. Un ancho pórtico se abre hacia el este, con el techo sustentado por dos filas de columnas de granito rojo. Un oscuro pasillo se interna en el templo hacia el oeste.

La luz solar del exterior del pórtico proporciona luz normal a esta cámara. Las paredes del pórtico tuvieron relieves en su día, pero los milenios de exposición a los vientos arenosos han desgastado las tallas. Una prueba con éxito de Percepción CD 5 revela su existencia, aunque no quedan suficientes detalles para descifrar lo que en su día representaron.

### JEROGLÍFICOS EN OSIRIANO ANTIGUO

El osiriano antiguo y el moderno son idiomas diferentes. Quienes hablan osiriano moderno pueden entender a los que hablan osiriano antiguo, pero no al revés.

En *Surgida de las arenas*, todos los jeroglíficos están en osiriano antiguo. Quien habla osiriano moderno puede descifrarlos teniendo éxito en una prueba de Lingüística CD 20.

## 2. El gran vestíbulo (VD 2)

Un par de columnas de granito, esculpidas y de gran colorido, soportan el techo de esta lóbrega cámara vagamente triangular. Al este, a ambos lados de la cámara, se alzan dos estatuas de piedra de un hombre regio sosteniendo un cetro y un mayal, y vistiendo un tocado de tela a rayas, aunque la cabeza de una de ellas yace ahora rota y agrietada en el suelo de alabastro. Más allá hay otras dos estatuas de piedra representando criaturas aladas con cuerpo de león y cabeza de halcón. Las lisas paredes de granito están decoradas con jeroglíficos y murales descoloridos, que retratan a súbitos leales y esclavos presentando ofrendas a un faraón sentado en un trono dorado, a quien flanquean leones alados con cabeza de halcón. Un corredor al oeste se interna en la oscuridad.



**Cabeza de un faraón de piedra**

La luz solar de la entrada oriental tan solo proporciona luz tenue a esta cámara.

Un personaje que tiene éxito en una prueba de Saber (historia) o Saber (nobleza) CD 20 identifica al faraón representado en las tallas y las estatuas como Sekh-pa-Mefer III, el Faraón de las Esfinges. Si tiene éxito en una prueba de Saber (arcano) CD 15, un personaje reconoce las criaturas aladas con cabeza de halcón como hieracoesfinges.

**Trampa:** una placa de presión en la casilla marcada como **2a** activa una cascada de rocas que se desploman del techo en mitad de la sala. Al mismo tiempo, un rastrillo de piedra cae en la arcada entre las áreas 1 y 2, cerrando la salida al exterior (dureza 8, 120 pg, levantar CD 25).

### TRAMPA DE DESPRENDIMIENTO DE ROCAS

VD 2

**PX 600**

**Tipo** mecánico; **Percepción** CD 15; **Inutilizar mecanismo** CD 20

#### EFFECTOS

**Disparador** posición; **Rearme** manual

**Efecto** Ataque +15 cuerpo a cuerpo (3d6); objetivos múltiples (todos los objetivos en un área de 10 pies [3 m] por 30 pies [9 m])

## 3. La calzada (VD 5)

Rayos de luz solar caen desde las ranuras que hay en el techo de este largo y recto pasillo, iluminando los montones de arena que se han acumulado bajo cada una de ellas. Elaborados relieves esculpidos, con la pintura ya desgastada por el paso del tiempo, cubren las paredes a ambos lados del pasillo, representando las legendarias hazañas de un gran faraón.

La calzada tiene 750 pies (225 m) de longitud, y va desde el templo exterior hasta las puertas exteriores de la pirámide. Las ranuras del techo están separadas a intervalos de 10 pies (3 m); tienen la suficiente anchura como para proporcionar luz normal a la calzada, pero son demasiado estrechas como para que las atravesase nada más grande que una criatura Menuda.

Los personajes que tienen éxito en una prueba de Saber (historia) o Saber (nobleza) CD 20 reconocen que las tallas representan a Sekh-pa-Mefer III, el Faraón de las Esfinges.

**Criatura:** a mitad de recorrido se encuentra una pirámide de piedra de 10 pies (3 m) de lado. En cuanto cualquier criatura se aproxima a 40 pies (12 m) de ella, la pirámide se anima y carga hacia delante gracias a unos rodillos de piedra, para pisotear a todo el que se encuentre en el pasillo.

### PIRÁMIDE RODANTE

VD 5

**PX 1.600**

Objeto animado de piedra Grande (*Bestiario*, pág. 225)

N constructo Grande

**Inic** +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; **Percepción** -5

#### DEFENSA

**CA** 16, toque 9, desprevenido 16 (+7 natural, -1 tamaño)

**pg** 52 (4d10+30)

**Fort** +1, **Ref** +1, **Vol** -4

**Aptitudes defensivas** dureza 8; **Inmune** rasgos de constructo

#### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** Golpetazo +9 (1d8+9)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 10 pies (3 m)

**Ataques especiales** Pisotear (1d8+9, CD 18)

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 22, **Des** 10, **Con** -, **Int** -, **Sab** 1, **Car** 1

**Ataque base** +4; **BMC** +11; **DMC** 21

**CE** puntos de construcción (pétreo, pisotear)

## 4. El témenos

El atrio lleno de arena entre la pirámide y el muro bajo que lo rodea, conocido como el *témenos*, fue diseñado como suelo sagrado tanto para el

faraón como para los dioses. El muro de arenisca que rodea el *témenos* lo protege del caos del mundo exterior, aunque su función es más simbólica que defensiva. El muro tiene 30 pies (9 m) de altura, y escalarlo requiere una prueba de Trepar CD 25 con éxito.

## 5. Las puertas exteriores (VD 3)

Un par de pesadas puertas de piedra grabadas con imágenes de esfinges rampantes se encuentran al final de la larga calzada.

Las puertas de piedra son pesadas y están cerradas (dureza 8, 60 pg, CD 28 para romperlas), pero hasta dos personajes pueden colaborar para abrirlas, sumando los resultados de sus pruebas de Fuerza.

**Trampa:** justo tras las puertas se oculta una trampa de foso en el suelo. Se activa cuando se coloca cualquier peso sobre su borde septentrional, desplomando todo lo que hay en un cuadrado de 10 pies (3 m) de lado a un foso de 30 pies (9 m) de profundidad.

### TRAMPA DE FOSO OCULTO

VD 3

PX 800

Tipo mecánico; Percepción CD 25; Inutilizar mecanismo CD 20

#### EFFECTOS

Disparador posición; Rearme manual

Efecto foso de 30 pies (9 m) de profundidad (3d6 pg de daño por caída);

Reflejos CD 20 evita; objetivos múltiples (todos los objetivos en un cuadrado de 10 pies [3 m] de lado)

## 6. La sala hipóstila (VD 4)

Altas columnas de granito rosa, talladas y pintadas para asemejarse a palmeras, se alzan en el perímetro de esta cámara, soportando la bóveda de cañón del techo. En las paredes se alinean losas del mismo granito rosa. Hay un sarcófago de piedra sobre el suelo de piedra caliza del centro de la sala. Más allá, un umbral oscuro conduce hacia el oeste a las profundidades de la pirámide.

En contraste con el diseño tradicional de los sepulcros osirianos, Sekh-pa-Mefer incorporó en el interior de la propia pirámide el templo funerario que normalmente se encuentra en el exterior de un sepulcro. La sala hipóstila sirve como vestíbulo de entrada al templo funerario y la pirámide, y fue el destino final de la comitiva fúnebre del faraón antes de sellar su cuerpo en el interior de su cámara funeraria. Los jeroglíficos proclaman los muchos títulos del faraón Sekh-pa-Mefer III, y los relieves muestran sus numerosas victorias militares sobre sus enemigos.

Unas puertas ocultas parten desde la cámara al norte y al sur. Un personaje puede encontrar dichas puertas teniendo éxito en sendas pruebas de Percepción CD 15.

**Criatura:** el sarcófago es en realidad un mimeto que de alguna manera ha conseguido entrar en la pirámide no hace mucho, y que ataca con avidez a cualquier criatura viva que se pone a su alcance. Tener éxito en una prueba de Percepción opuesta a la prueba de Disfrazarse del mimeto revela el engaño de la criatura.

## LA GUÍA DE CLASES AVANZADA

Los personajes pregenerados que se incluyen en esta aventura se corresponden con cuatro de las diez nuevas clases que se presentan en el próximo volumen *Guía de clases avanzada*. Estos personajes fueron creados usando las reglas disponibles en el momento de escribirse esta aventura, y pueden variar en el libro final. La *Guía de clases avanzada* de *Pathfinder* contiene cientos de nuevas opciones para los jugadores de *Pathfinder* y estará disponible (en inglés) a partir de Agosto de 2014 en [paizo.com](http://paizo.com) o en tu tienda habitual.

### MIMETO

VD 4

PX 1.200

pg 52 (*Bestiario*, pág. 212)

## 7. El santuario

Una estatua de un faraón de granito negro se alza en el pulido suelo de alabastro del centro de esta cámara, bajo un techo abovedado de piedra caliza decorado con estrellas doradas. Un panel esculpido en granito en forma de puerta se apoya en la pared oeste. Una losa de granito sin relieves descansa en el suelo frente a la falsa puerta.

La estatua representa a Sekh-pa-Mefer III, y en este santuario se hicieron ofrendas y sacrificios al difunto faraón. La puerta falsa está grabada con jeroglíficos en osiriano antiguo, que enumeran los nombres y títulos del faraón, así como instrucciones y plegarias para las ofrendas que se le hicieron. La puerta falsa también simboliza el umbral entre las tierras de los vivos y las de los muertos. Si tiene éxito en una prueba de Saber (religión) CD 15, un personaje identifica la naturaleza simbólica de la puerta falsa, pero uno que tiene éxito en una prueba de Percepción CD 20 advierte que la puerta falsa es en realidad una puerta secreta que da a otra cámara. En un intento de engañar a los saqueadores de tumbas, Sekh-pa-Mefer construyó un falso sepulcro tras dicha puerta, con la esperanza de que los ladrones que descubrieran la puerta secreta desvaljasen éste en lugar del verdadero sepulcro del faraón.

**Tesoro:** una de las plegarias grabadas en la puerta falsa es un conjuro de *quitar maldición*. La losa de granito de la puerta no se puede extraer fácilmente de la cámara (pesa más de 500 libras [225 Kg]), pero si es descifrada con *leer magia* o una prueba de Conocimiento de conjuros CD 23 con éxito, puede usarse como un *pergamino de quitar maldición* dentro de esta cámara. Usar la puerta como un pergamino provoca que la escritura desaparezca cuando se activa el conjuro, como si el granito fuese un pergamino normal. Por otro lado, un personaje con la dote Inscribir pergamino puede pagar el coste de creación estándar y usar el texto de la puerta para crear un *pergamino de quitar maldición* como si hubiera preparado el conjuro.



## 8. Las capillas secundarias

Las dos salas más pequeñas que hay a uno y otro lado del santuario son altares a los dioses de la realeza de la Antigua Osirion. La capilla sur (área 8a) contiene una estatua de un hombre enjuto con cabeza de animal, de hocico curvo y orejas cuadrangulares y erguidas, en representación de Set, el dios de la oscuridad, los desiertos y las tormentas de la Antigua Osirion, patrón tanto de los faraones como de los muertos vivientes. La capilla norte (área 8b) contiene una estatua de un hombre fuerte y poderoso con cabeza de halcón, coronada con un disco solar, en representación de Ra, el dios del sol de la Antigua Osirion. Ambos dioses pueden ser identificados teniendo éxito en una prueba de Saber (religión) CD 20.

**Tesoro:** un personaje que tiene éxito en una prueba de Percepción CD 15 descubre un panel secreto en la base de la estatua de Ra en el área 8b. Dentro hay un estuche de bronce para pergaminos que contiene un *pergamino de luz abrasadora*, hecho de papiro.

## 9. El falso sepulcro (VD 3)

Un sarcófago con elaborados adornos se alza entre las pilas de tesoros y ofrendas de esta cámara fúnebre. Los jeroglíficos en osiriano antiguo de las paredes proclaman que éste es el sepulcro del faraón Sekh-pa-Mefer III, el Faraón de las Esfinges.

Para salvaguardar los secretos de las trampas y las defensas de su sepulcro, Sekh-pa-Mefer mató al arquitecto de la pirámide, y después reanimó su cadáver para que le sirviese como otro guardián más, colocándole dentro del falso sepulcro para desviar a los posibles

saqueadores de tumbas de la verdadera cámara funeraria del faraón, que está en lo más profundo de la pirámide.

El lado occidental de la puerta secreta que conduce a esta cámara está grabado con una serie de cinco inscripciones; una prueba de Percepción CD 15 con éxito permite a un personaje advertirlas. Estas inscripciones representan, de arriba abajo, a un varón humano, una mujer humana, un carnero, un chacal, y un halcón. El orden de las cinco inscripciones revela la correcta combinación del rompecabezas para abrir la puerta secreta del área 16.

**Criatura:** el arquitecto momificado surge repentinamente de su sarcófago si se abre la puerta secreta del área 7, atacando a cualquier intruso que se encuentre en el sepulcro de su faraón.

### EL ARQUITECTO

VD 3

PX 800

Humano momificado Experto 4 (*Bestiario* 4)

LM muerto viviente Mediano (humanoide mejorado)

**Inic** +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +8

**Aura** Presencia temible (30 pies [9 m], CD 12, 1d6 asaltos)

### DEFENSA

CA 15, toque 11, desprevénido 14 (+1 Des, +4 natural)

pg 30 (4d8+12)

Fort +3, Ref +2, Vol +5

RD 5/-; **Inmune** rasgos de muerto viviente

**Debilidades** vulnerable al ácido

### ATAQUE

**Velocidad** 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** Golpetazo +6 (1d6+4)

**Ataques especiales** Estallido de venganza, Golpe polvoriento

### ESTADÍSTICAS

Fue 14, Des 12, Con -, Int 11, Sab 9, Car 14

**Ataque base** +3; **BMC** +5; **DMC** 16

**Dotes** Alerta, Dureza<sup>A</sup>, Iniciativa mejorada, Voluntad de hierro

**Habilidades** Averiguar intenciones +8, Intimidar +9, Percepción +8, Profesión (arquitecto) +6, Saber (historia) +5, Saber (ingeniería) +7, Saber (nobleza) +5, Sigilo +12, Tregar +9

**Idiomas** osiriano antiguo

**Equipo** *amuleto de puños poderosos* +1

### APTITUDES ESPECIALES

**Estallido de venganza (Sb)** a pesar de su naturaleza lenta y pesada, una criatura momificada es capaz de avanzar a trompicones para atacar con una breve pero sorprendente explosión de velocidad. Dos veces al día como acción rápida, una criatura momificada puede actuar como si estuviese afectada por un conjuro de *acelerar* durante 1 asalto.

**Golpe polvoriento (Sb):** una criatura que muere debido al ataque natural o al ataque de Golpetazo de una criatura momificada se desintegra en una nube de polvo y cenizas, destruyendo completamente el cuerpo de la víctima (como *desintegrar*).



# SURGIDA DE LAS ARENAS

**Vulnerable al ácido:** a modo de seguro en caso de rebelión, una criatura momificada es marcada sutilmente con un jeroglífico durante el proceso ritual, en algún lugar discreto de su cuerpo o de las vendas que la envuelven, que identifica el tipo de energía concreto al cual es vulnerable. Se necesita tener éxito en una prueba de Percepción CD 20 para encontrar la marca, pero sigue siendo necesario tener éxito en una prueba de Lingüística CD 25 para descifrar el significado del jeroglífico.

**Desarrollo:** teniendo éxito en una prueba de Saber (historia) o Saber (nobleza) CD 20, un personaje reconoce que el Arquitecto es un impostor, no el Faraón de las Esfinges.

**Tesoro:** aparte del *amuleto de puños poderosos +1* del Arquitecto, las denominadas 'riquezas' del falso sepulcro son en realidad objetos mundanos bañados con una fina capa de oro. Si se junta toda la colección, que pesa casi 1.000 libras (450 Kg) y se lleva de vuelta a la civilización, sólo vale 500 po en total.

## 10. Los botes de los muertos (VD 3)

En esta cámara hay dos botes fabricados con juncos entretejidos, cubiertos de una densa capa de polvo, puestos uno a continuación de otro. Las inscripciones de las paredes representan expediciones navales y botes que llevan tributos para el faraón.

Estos botes fueron enterrados en la pirámide junto con el difunto faraón para que le llevasen a él y a su séquito a la otra vida.

**Criatura:** una plaga de escarabajos hambrientos habita en la barca occidental, y ataca si ésta es perturbada.

### PLAGA DE ESCARABAJOS VD 3

**PX 800**

*Senda de aventuras n° 79*

N sabandija Minúscula (plaga)

**Inic +0; Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +4

#### DEFENSA

**CA** 18, toque 18, desprevenido 18 (+8 tamaño)

**pg** 22 (4d8+4)

**Fort +5, Ref +1, Vol +1**

**Aptitudes defensivas** rasgos de plaga; **Inmune** daño de las armas, efectos enajenadores

#### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m), trepar 10 pies (3 m), volar 20 pies (6 m) (torpe)

**Cuerpo a cuerpo** Plaga (1d6 más Distracción y Enfermedad)

**Espacio** 10 pies (3 m); **Alcance** 0 pies

**Ataques especiales** Distracción (CD 13)

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 1, **Des** 10, **Con** 13, **Int** -, **Sab** 11, **Car** 2

**Ataque base** +3; **BMC** -; **DMC** -

**Habilidades** Percepción +4, Trepar +8, Volar +0; **Modificador racial** +4 a Percepción

#### APTITUDES ESPECIALES

**Enfermedad (Ex):** *fiebre de la mugre:* Plaga-herida; *salvación* Fortaleza CD 13; *periodo de incubación* 1d3 días; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d3 Des y 1d3 Con; *cura* 2 salvaciones consecutivas. La CD de la salvación se basa en la

Constitución.

**Tesoro:** un personaje que tiene éxito en una prueba de Percepción CD 15 encuentra una bolsa para el cinto con *polvo de sequedad* encajada entre los juncos entretejidos de la barca oriental.

## 11. Los guardias del harén (VD 4)

Esta sala vacía funciona como una antecámara para la sala del harén del faraón que se encuentra más allá. Sus desnudas paredes y suelo de arenisca están desprovistos de decoración y mobiliario.

**Criaturas:** cuatro esqueletos llameantes y un esqueleto de cuatro brazos cubierto de sangre chorreante, llamado esqueleto mudra, custodian el harén y las esposas muertas vivientes del faraón, que moran en el interior.

### ESQUELETO MUDRA SANGRIENTO VD 1

**PX 400**

*Senda de aventuras n° 44, Bestiario* pág. 138

NM muerto viviente Mediano

**Inic +7; Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +0

#### DEFENSA

**CA** 15, toque 13, desprevenido 12 (+3 Des, +2 natural)

**pg** 6 (1d8+2); curación rápida 1

**Fort +2, Ref +3, Vol +2**

**Aptitudes defensivas** resistencia a la canalización +4; **RD** 5/contundente;

**Inmune** frío, rasgos de muerto viviente

#### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** Espada corta +1 (1d6+2/19-20), 3 Espadas cortas +1 (1d6+1/19-20), 6 4 Garras +3 (1d4+2)

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 15, **Des** 16, **Con** -, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 14

**Ataque base** +0; **BMC** +2; **DMC** 15

**Dotes** Combate con múltiples armas<sup>A</sup>, Iniciativa mejorada<sup>A</sup>, Sutileza con las armas<sup>A</sup>

**CE** inmortal

**Equipo** espadas cortas (4)

### ESQUELETOS LLAMEANTES (4) VD □

**PX 200 cada uno**

*Bestiario* pág. 138

NM muerto viviente Mediano

**Inic +6; Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +0

**Aura** aura ardiente (adyacente, 1d6 fuego)

#### DEFENSA

**CA** 16, toque 12, desprevenido 14 (+2 armadura, +2 Des, +2 natural)

**pg** 5 cada uno

**Fort +1, Ref +2, Vol +2**

**RD** 5/contundente; **Inmune** fuego, rasgos de muerto viviente

**Debilidades** vulnerabilidad al frío

#### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** 2 Garras +2 (1d4+2 más 1d6 fuego)





## ESTADÍSTICAS

**Fue** 15, **Des** 14, **Con** -, **Int** -, **Sab** 10, **Car** 12

**Ataque base** +0; **BMC** +2; **DMC** 14

**Dotes** Iniciativa mejorada<sup>A</sup>

**CE** Muerte ardiente

## 12. El harén del faraón (VD 4)

Suntuosas cortinas de seda, cojines de felpa, y alfombras estampadas decoran esta lujosa cámara, en la que flota una suave brisa con mezcla de aromas de flores de loto y perfume. Las lejanas notas de una alegre melodía provenientes de una lira están acompañadas por los sonidos de corrientes de agua, el canto de los pájaros y risas femeninas.

El faraón Sekh-pa-Mefer se llevó con él a la muerte en vida a sus dos esposas, y las sepultó en su sepulcro del harén, camuflando tanto a las mujeres como a la sala tras poderosas ilusiones. Efectos permanentes de *espejismo arcano* y *velo* ocultan la verdadera naturaleza de la sala y sus ocupantes. Bajo la ilusión, las lisas paredes de arenisca de la sala carecen de decoración, y los únicos muebles son dos simples sarcófagos de madera.

Una puerta secreta en la pared norte conduce a la cámara funeraria de Sekh-pa-Mefer (área 18) y puede descubrirse teniendo éxito en una prueba de Percepción CD 20.

**Criaturas:** dos bellas mujeres, Bastetabi y Senenetka, residen en esta sala. Cuando llegan los PJs, las mujeres les acogen con entusiasmo y les invitan a entrar, ofreciéndoles vino y fruta. Camufladas por la ilusión, estas mujeres son en realidad señoras de los zombis muertas vivientes, y el vino y la fruta que ofrecen no son más que polvo y pedazos de carne disecada.

Ambas están terriblemente aburridas, y

anhelan conversación y compañía. Quienquiera que interactúe con las mujeres o con los contenidos de la cámara, puede intentar una salvación de Voluntad CD 15 para darse cuenta de la ilusión. Si se descubre su engaño, Bastetabi y Senenetka revelan su verdadera naturaleza y atacan con furia.

## BASTETABI Y SENENETKA

VD 2

**PX** 600 cada una

Señoras de los zombis humanas Aristócratas 2 (*Bestiario* 4)

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +4

## DEFENSA

**CA** 15, toque 13, desprevenido 12 (+2 Des, +1 esquiva, +2 natural)

**pg** 26 cada una (4d8+8)

**Fort** +1, **Ref** +2, **Vol** +5

**Aptitudes defensivas** resistencia a la canalización +4; **RD** 5/cortante; **Inmune** rasgos de muerto viviente

## ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** Golpetazo +4 (1d6+3)

## ESTADÍSTICAS

**Fue** 14, **Des** 15, **Con** -, **Int** 10, **Sab** 9, **Car** 13

**Ataque base** +2; **BMC** +4; **DMC** 17

**Dotes** Ataque poderoso, Dureza<sup>A</sup>, Engañoso, Esquiva

**Habilidades** Averiguar intenciones +4, Diplomacia +6, Disfrazarse +8, Engañar +8, Interpretar (cantar) +6, Interpretar (danza) +6, Percepción +4, Saber (historia) +5, Saber (nobleza) +5, Sigilo +7

**Idiomas** osiriano antiguo

**Equipo** muda de noble, anillo de sello con cartucho (*NdT: un cartucho es el símbolo formado por una cuerda ovalada con los extremos anudados, que rodea el nombre del faraón en los jeroglíficos egipcios*) de Sekh-pa-Mefer (Saber [nobleza] CD 20 para reconocerlo).

**Tesoro:** las señoras de los zombis lucen diversos brazaletes, collares, y anillos por un valor total de 500 po. Además, Bastetabi lleva un collar de plata con una gema azul que en realidad es una *presea de salud*. Senenetka tiene la llave de las puertas del área 17 que conducen a la cámara funeraria de Sekh-pa-Mefer. Por último, un personaje que tiene éxito en una prueba de Percepción CD 10 encuentra una botella de excelente vino mágicamente preservado que vale 500 po.

## 13. Los carruajes de los muertos (VD 3)

En esta cámara hay dos ornamentados carruajes de madera sobre sendas plataformas, posicionados como si estuvieran listos para cruzar a la carga las arenas del desierto del exterior, aunque no hay monturas atadas a las yuntas. Las paredes de la cámara están esculpidas con relieves representando escenas de aurigas, carreras, y guerras.

Al igual que los botes de juncos del área 10, los carruajes fueron colocados aquí para que los usase el faraón en la otra vida.

**Criaturas:** seis esqueletos arqueros custodian esta vía de entrada a la cámara funeraria de Sekh-pa-Mefer. Dos se alzan en el carruaje occidental mientras que los otros cuatro toman posiciones en el extremo oeste de la

Bastetabi

sala, disparando a los intrusos. Aparte de estar armados con arcos cortos, los esqueletos arqueros son esqueletos normales, aunque obtienen las dotes adicionales Disparo a bocajarro y Disparo preciso.

## ESQUELETOS ARQUEROS (6) VD 1½

### PX 135 cada uno

pg 4 cada uno (*Bestiario*, pág. 137)

**A distancia** Arco corto +2 (1d6/x3)

**Dotes** Disparo a bocajarro<sup>A</sup>, Disparo preciso<sup>A</sup>, Iniciativa mejorada<sup>A</sup>

**Equipo** camisote de mallas roto, cimitarra rota, arco corto y 20 flechas

## 14. El sepulcro del montero real (VD 4)

Tallas con escenas de la Naturaleza cubren las paredes de esta cámara, representando figuras humanoides que cazan una gran variedad de presas: cocodrilos, elefantes, hipopótamos, leones, leopardos, y bestias incluso más extrañas. Un sarcófago abierto descansa en el extremo opuesto de la sala.

El montero real de Sekh-pa-Mefer fue sepultado en su cámara junto con su preciado leopardo de caza.

**Criaturas:** cuando el faraón se alzó como una momia, también hizo lo propio el montero, como campeón esquelético. Estrangulada y momificada para unirse a su amo en su sepulcro, la mascota leopardo del montero se convirtió en un leopardo ubashki, un sigiloso felino muerto viviente cuyo sufrimiento al morir garantizaba una ferocidad implacable como muerto viviente. El montero real y su mascota atacan a cualquier intruso en la pirámide.

## MONTERO REAL VD 2

### PX 600

Campeón esquelético humano Combatiente 1 (*Bestiario*, pág. 139)

pg 17

## LEOPARDO UBASHKI VD 2

### PX 600

Leopardo muerto viviente único (*Bestiario*, pág. 148; *Escenario de campaña: Reinos perdidos*)

NM muerto viviente Mediano

**Inic** +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +5

#### DEFENSA

**CA** 15, toque 14, desprevenido 11 (+4 Des, +1 natural)

**pg** 16 (3d8+3)

**Fort** +3, **Ref** +5, **Vol** +4

**Inmune** rasgos de muerto viviente

**Debilidades** vulnerable al fuego

#### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m), trepar 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** Mordisco +6 (1d6+3 más Agarrón y Enfermedad), 2 Garras +6 (1d3+3)

**Ataques especiales** Abalanzarse, Aullido agudo, Desgarramiento (2 Garras +6, 1d3+3)

#### ESTADÍSTICAS

**Fue** 16, **Des** 19, **Con** -, **Int** 2, **Sab** 13, **Car** 15

**Ataque base** +2; **BMC** +5 (+9 Presa); **DMC** 19 (23 contra Derribo)

**Dotes** Dureza<sup>A</sup>, Soltura con una habilidad (Sigilo), Sutileza con las armas

**Habilidades** Acrobacias +8, Percepción +5, Sigilo +11, Trepar +11

#### APTITUDES ESPECIALES

**Aullido agudo (Sb):** cuando un leopardo ubashki aúlla, todas las criaturas que no son muertos vivientes en una expansión de 300 pies (90 m) deben tener éxito en una salvación de Voluntad CD 13 para no quedar asustadas durante 1d4 asaltos. Este es un efecto enajenador y sónico. Tenga éxito o no la salvación, una criatura afectada es inmune al aullido agudo del mismo leopardo ubashki durante 24 horas. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

**Enfermedad (Ex):** *fiebre ubashki*: herida; *salvación* Fortaleza CD 13; *periodo de incubación* 1d3 días; *frecuencia* 1/día; *efecto* 1d2 Fue y 1d2 Sab; *cura* 2 salvaciones consecutivas. Una criatura afligida por la fiebre ubashki desarrolla desagradables manchas y llagas por todo el cuerpo, que persisten hasta que se cura la enfermedad. La CD de la salvación se basa en el Carisma.

## 15. La cámara de los 4 elementos (VD 3 o más)

Cada esquina de esta sala contiene un obelisco de piedra grabado con jeroglíficos. Los obeliscos rodean un círculo dorado esculpido en el suelo del centro de la sala.

Una fría brisa emana del obelisco del sureste. El del suroeste parece ser de piedra normal. El del noroeste emite calor, y el del noreste está recubierto de una capa de humedad. Teniendo éxito en una prueba de Saber (arcano) CD 15 para descifrar los jeroglíficos (o mediante *leer magia*), los PJs pueden saber que cada uno de los obeliscos está conectado con uno de los cuatro elementos (agua, aire, fuego, y tierra) y que fueron utilizados para convocar elementales que ayudasen en la construcción de la pirámide.

**Criaturas:** tocar cualquiera de los pilares convoca un elemental Mediano del tipo correspondiente (noreste: agua; sureste: aire; noroeste: fuego; suroeste: tierra) en el círculo dorado del centro de la sala. La antigua magia que los vinculó en su día ha desaparecido, y los elementales atacarán a quien esté en la sala. Sólo se puede convocar un elemental de cada tipo a la vez, pero se puede convocar a los cuatro tipos de elementales si se tocan los cuatro obeliscos.

## ELEMENTAL DE AGUA MEDIANO VD 3

### PX 800

pg 30 (*Bestiario*, pág. 122)

## ELEMENTAL DE AIRE MEDIANO VD 3

### PX 800

pg 30 (*Bestiario*, pág. 124)

## ELEMENTAL DE FUEGO MEDIANO VD 3

### PX 800

pg 30 (*Bestiario*, pág. 126)





## ELEMENTAL DE TIERRA MEDIANO

VD 3

PX 800

pg 34 (*Bestiario*, pág. 128)

**Tesoro:** un personaje que tiene éxito en una prueba de Percepción CD 20 detecta un panel secreto en el obelisco del noroeste. Dentro hay una *gema de fuego elemental*, pero abrir el panel posiblemente requiera tocar el obelisco, lo que convoca otro elemental de fuego.

## 16. La puerta del rompecabezas (VD 3)

Este largo y bajo pasillo está decorado con jeroglíficos y tallas que representan reyes, dioses, y esfinges en filas geométricas ordenadas.

Los jeroglíficos en osiriano antiguo de la pared sur del pasillo informan de más obras y logros de la vida del faraón Sekh-pa-Mefer III. A mitad del pasillo, las tallas representan su muerte, su funeral, y el sepelio en su pirámide. A medida que el corredor continúa hacia el norte, las escenas muestran al faraón muerto alzándose como un dios, y continuando su reinado sobre sus súbditos como un dios-rey.

Un personaje que tiene éxito en una prueba de Percepción CD 20 encuentra una puerta secreta en la pared oeste del corredor, a mitad de camino del mismo. Sin embargo, el mecanismo para abrir la puerta es un rompecabezas: cinco de las tallas que rodean la puerta son botones que deben ser pulsados en la combinación correcta para abrir la puerta. Las tallas representan cinco esfinges, cada una con una cabeza diferente: una de halcón, una de mujer humana, una de chacal, una de varón humano y otra de carnero. Teniendo éxito en una prueba de Saber (arcano) CD 19, un personaje las identifica como representaciones de una hieracoesfinge, una ginoesfinge, una cinoesfinge (consulta la *Senda de aventuras* n° 82), una androesfinge, y una crioesfinge, respectivamente. La combinación correcta es androesfinge, ginoesfinge, crioesfinge, cinoesfinge e hieracoesfinge (en orden descendente de potencia, tal y como representan sus VD). Este orden coincide con la pista del reverso de la puerta secreta que conduce al falso sepulcro (área 9).

**Trampa:** la puerta secreta tiene una trampa de hacha oscilante que se activa si se usa una combinación errónea para abrir la puerta. Usar la combinación correcta abre la puerta y desactiva la trampa.

## TRAMPA DE HACHA OSCILANTE

VD 3

PX 800

Tipo mecánico; Percepción CD 20; Inutilizar mecanismo CD 20

### EFFECTOS

Disparador posición; Rearme manual

Efecto Ataque +15 cuerpo a cuerpo (1d8+1/x3); objetivos múltiples (todos los objetivos en una línea de 10 pies [3 m])

## 17. La sala de la guardia (VD 5)

Las paredes de esta cámara, por lo demás desnudas, están cubiertas de tallas.

Un personaje que pueda descifrar los jeroglíficos del osiriano antiguo y que tenga éxito en una prueba de Saber (religión) CD 15 identificará las

tallas de las paredes como una serie de plegarias por el viaje del difunto a la otra vida.

Las puertas de piedra que conducen hacia el oeste están cerradas con llave (dureza 8, 60 pg, CD 28 para romperlas, Inutilizar mecanismo CD 20), pero la llave encontrada en el harén del faraón (área 12) las abre.

**Criaturas:** dos estatuas de hombres con cabeza de chacal se encuentran en la pared occidental flanqueando las puertas. Con un éxito en una prueba de Saber (religión) CD 20, un personaje identifica las estatuas como representaciones de Anubis, el dios de la muerte, la momificación, y los sepulcros de la Antigua Osirion. Las estatuas se animan para atacar a cualquiera que intente entrar en la cámara funeraria.

## ESTATUAS GUARDIANAS DE ANUBIS (2)

VD 3

PX 800 cada una

Objeto animado (*Bestiario*, pág. 225, *Senda de aventuras* n° 43)

N constructo Mediano

Inic +0; Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (18 m), visión en la penumbra; Percepción -5

### DEFENSA

CA 16, toque 10, desprevénido 16 (+5 natural, +1 escudo)

pg 36 cada uno (3d10+20)

Fort +1, Ref +1, Vol -4

Aptitudes defensivas dureza 8; Inmune rasgos de constructo

### ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Khopesh de gran calidad +6 (1d8+2/19-20) o Golpetazo +5 (1d6+3)

### ESTADÍSTICAS

Fue 14, Des 10, Con -, Int -, Sab 1, Car 1

Ataque base +3; BMC +5; DMC 15

CE desventajas (embruado), puntos de construcción (ataque adicional, pétreo)

Equipo escudo ligero de madera, khopesh de gran calidad

### APTITUDES ESPECIALES

**Embruado (Ex):** una estatua guardiana de Anubis puede ser detectada mediante *detectar muertos vivientes*, y sufre daño por energía positiva como si fuese una criatura muerta viviente.

## 18. La cámara funeraria (VD 6)

Enormes losas de granito forman el techo en punta de esta cámara, cuyas paredes están grabadas con miles de diminutos jeroglíficos. En el centro descansa un sarcófago de piedra abierto, con la tapa de granito rota y resquebrajada en el suelo cercano. Dentro hay una caja fúnebre de madera bellamente decorada, con la tapa echada a un lado. Cuatro vasijas de alabastro se alzan como guardianas a los pies del sarcófago, mientras que hay diversas ofrendas colocadas en pilas alrededor de las paredes de la cámara.

Esta cámara es el verdadero sepulcro del Faraón de las Esfinges, Sekh-pa-Mefer III, hecho que puede confirmarse teniendo éxito en una prueba de Saber (historia) o de Saber (nobleza) CD 20. Llena de ofrendas y de la riqueza del antiguo faraón, esta cámara funeraria podría representar el

# SURGIDA DE LAS ARENAS

mayor hallazgo de la osirionología moderna. Un éxito en una prueba de Percepción CD 20 detecta una puerta secreta en la pared sur, que conecta esta cámara con el harén del faraón (área 12).

**Criaturas:** la momia de Sekh-pa-Mefer III espera en su cámara funeraria a los intrusos de su sepulcro, acompañado del zombi de su 'mascota' favorita, una hieracoesfinge. El Faraón de las Esfinges exige que los PJs se postren ante él y reconozcan su divinidad. Si rehúsan a hacerlo, les acusa de saqueadores de tumbas y les ataca. Si el grupo obedece sus órdenes, a continuación les ordena que le ofrezcan un sacrificio: la vida del primero de ellos que ha entrado en su sepulcro.

## FARAÓN SEKH-PA-MEFER III VD 5

PX 1.600

Momia varón (*Bestiario*, pág. 215)

pg 60

## HIERACOESFINGE ZOMBI RÁPIDO VD 3

PX 800

*Bestiario 3, Bestiario*, pág. 289

NM muerto viviente Grande

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +0

### DEFENSA

CA 15, toque 12, desprevenido 12 (+3 Des, +3 natural, -1 tamaño)

pg 44 (8d8+8)

Fort +2, Ref +5, Vol +6

Inmune rasgos de muerto viviente

### ATAQUE

Velocidad 40 pies (12 m), Volar 60 pies (18 m) (torpe)

Cuerpo a cuerpo Mordisco +8 (1d8+2), 2 Garras +8 (1d4+2)

Espacio 10 pies (3 m); Alcance 5 pies (1,5 m)

Ataques especiales Golpes rápidos

### ESTADÍSTICAS

Fue 15, Des 16, Con -, Int -, Sab 10, Car 10

Ataque base +6; BMC +9; DMC 22 (26 contra Derribo)

Dotes Dureza<sup>A</sup>

Habilidades Volar -5

**Tesoro:** si Sekh-pa-Mefer es derrotado, su cuerpo se convierte en polvo, dejando tras de sí sólo su mano derecha momificada, que funciona como una *mano de la gloria*. Su sarcófago está construido a base de maderas raras, y está embellecido con láminas de oro e incrustaciones de piedras preciosas, dándole un valor total de 1.000 po. Las demás ofrendas de la cámara funeraria, que consisten en atuendos, mobiliario, joyas, armas, y otros objetos para que los usase el faraón en la otra vida, valen en total 2.000 po más. Entre ellas destacan dos objetos: una gema verde tallada, y una pequeña figurita de plata de una esfinge. La gema parece ser una *presea cerradora de heridas*, pero en realidad es una *presea de nefasta putrefacción*. La figurita es una *figurita de poder maravilloso de esfinge de plata*, una variante de una *figurita de poder maravilloso de grifo de bronce* que, cuando se activa, se convierte en una hieracoesfinge con cabeza de halcón (usa las estadísticas de un grifo). La figurita por lo demás funciona como una *figurita de poder maravilloso de grifo de bronce*. Por último, se puede vender la transcripción o el calco de los jeroglíficos de las paredes de la cámara funeraria a un

historiador que esté interesado en los detalles del reinado de Sekh-pa-Mefer por 2.000 po adicionales.

## CONCLUSIÓN

Si los PJs destruyen la momia de Sekh-pa-Mefer, los tesoros de la pirámide del Faraón de las Esfinges son suyos y se los pueden llevar, siempre que puedan derrotar a los demás guardianes de la tumba, y transportar el botín de vuelta a la civilización. Con este éxito en su haber, los PJs podrían ser contratados por historiadores o sabios de una de las ciudades de Osirion para buscar y explorar más ruinas perdidas de la historia de la Antigua Osirion. Por supuesto, los PJs no son los únicos interesados en el pasado de la nación, y puede que tengan que competir con otros aventureros rivales interesados en reclamar por sí mismos dichos tesoros. Sea lo que sea lo que decidan hacer los PJs, las arenas de Osirion ocultan suficientes secretos para toda una vida de aventuras... ¡Siempre que uno tenga el coraje de encontrarlos y la habilidad para conservarlos!





## CROWE

Humano Rabioso de sangre 3  
CN humanoide Mediano (humano)

**Dios** Desna

**Tierra natal** Varisia

**Inic** +2; **Sentidos** Percepción +7

### DEFENSA

**CA** 18, toque 12, desprevenido 16 (+6 armadura, +2 Des)

**pg** 28 (3d10+3)

**Fort** +4, **Ref** +5, **Vol** +2

**Aptitudes defensivas** esquiva asombrosa, santuario de sangre

### ATAQUE

**Velocidad** 30 pies (9 m)

**Cuerpo a cuerpo** *Rompesuelos*<sup>GMI</sup> +1 +6 (2d6+4/x3) o Maza de armas +5 (1d8+2) o Puñal +5 (1d4+2/x3)

**A distancia** Jabalina +5 (1d6+2)

**Ataques especiales** Furia de sangre (15 asaltos/día), Poder de linaje (Golpes elementales)

### TÁCTICAS

**Estadísticas con furia de sangre** Mientras la furia de sangre está activa, tus estadísticas son **CA** 16, toque 10, desprevenido 14; **pg** 34; **Fort** +6, **Vol** +4;

**Cuerpo a cuerpo** *Rompesuelos*<sup>GMI</sup> +1 +8 (2d6+7/x3) o Maza de armas +7 (1d8+4) o Puñal +7 (1d4+4/x3); **A distancia** Jabalina +5 (1d6+4); **Fue** 18,

**Con** 17; **BMC** +7; **Habilidades** Trepas +6.

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 14, **Des** 14, **Con** 13, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 16

**Ataque base** +3; **BMC** +5; **DMC** 17

**Dotes** Ataque poderoso, Furia adicional, Reflejos rápidos

**Habilidades** Acrobacias +4, Conocimiento de conjuros +6, Percepción +7, Saber (arcano) +6, Supervivencia +7, Trepas +4

**Idiomas** común, shoanti

**CE** linaje (elemental [aire]), movimiento rápido\*

**Equipo de combate** *poción de curar heridas leves*, fuego de alquimista (2), piedras de trueno (2); **Resto de equipo** loriga de acero<sup>ED</sup> de gran calidad, *rompesuelos*<sup>GMI</sup> +1, jabalinas (6), maza de armas, puñal, antorcha siempre ardiente, bolsa para el cinto, cuerda de seda (50 pies [15 m]), garfio de escalada, martillo, mochila, odre, pedernal y acero, pitones (5), raciones (2 semanas), 60 po

\* Los efectos de esta aptitud ya han sido calculados en las estadísticas de Crowe.

<sup>ED</sup> Equipo definitivo, <sup>GMI</sup> Guía del Mar Interior.

### APTITUDES ESPECIALES

**Esquiva asombrosa (Ex):** no puedes ser sorprendido, incluso por un atacante invisible, pero aún pierdes tu bonificador por Destreza a la CA si quedas inmovilizado, o si un oponente tiene éxito en una acción de finta contra ti.

**Furia de sangre (Sb):** puedes entrar en furia de sangre durante 15 asaltos al día. Este número de asaltos se renueva tras descansar durante 8 horas, aunque no es necesario que sean consecutivas.

Entrar en furia de sangre es una acción gratuita. Mientras está activa, obtienes un bonificador +4 por moral a tu Fuerza y a tu Constitución y un bonificador +2 por moral a las tiradas de salvación de Voluntad, pero sufres un penalizador -2 a la Clase de armadura. También obtienes 6 puntos de golpe adicionales, que desaparecen cuando finaliza la furia de sangre, y no son los primeros en perderse como los puntos de golpe temporales. Mientras estás en furia de sangre, no puedes usar ninguna habilidad basada en la Destreza, la Inteligencia, o el Carisma (excepto Acrobacias, Intimidar, Montar, y Volar) ni ninguna otra aptitud que requiera paciencia o concentración.

Puedes finalizar tu furia de sangre como acción gratuita. Cuando esto ocurre, quedas fatigado durante tantos asaltos como el doble del número de asaltos que estuviste en furia de sangre. No puedes volver entrar en una nueva furia de sangre mientras estás fatigado o exhausto, pero por lo demás puedes entrar en furia de sangre varias veces durante el mismo encuentro. Si quedas inconsciente, tu furia de sangre finaliza de inmediato.

**Poder de linaje:** el elemento del aire embarga tu ser, y puedes usar su poder durante tu furia de sangre. Cuando entras en furia de sangre, tu transformación emplea las características físicas de tu linaje elemental de aire. Puedes usar el siguiente poder de linaje mientras estás en furia de sangre, y cuando ésta termina, el poder cesa inmediatamente.

**Golpes elementales (Sb):** como acción rápida hasta 3 veces al día, puedes imbuir tus ataques cuerpo a cuerpo con electricidad elemental durante 1 asalto, causando 1d6 pg de daño adicional por electricidad con tus ataques cuerpo a cuerpo.

**Santuario de sangre (Sb):** obtienes un bonificador +2 a las tiradas de salvación contra los conjuros que tú o tus aliados lancéis (como *bola de fuego*).



# SURGIDA DE LAS ARENAS

## QUINN

Humano Investigador 3

LB humanoide Mediano (humano)

Dios Abadar

Tierra natal Galt

Inic +2; Sentidos Percepción +12

### DEFENSA

CA 15, toque 13, desprevenido 12 (+2 armadura, +2 Des, +1 esquivo)

pg 20 (3d8+3)

Fort +3, Ref +5, Vol +4; +2 contra veneno

Aptitudes defensivas sentido de las trampas +1

### ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Bastón estoque<sup>ED</sup> +4 (1d6) o Clava +2 (1d6)

A distancia Ballesta de mano +4 (1d4/19-20)

Extractos de investigador preparados (NL 3º; concentración +7)

1º – curar heridas leves, escudo eléctrico<sup>CD</sup> (CD 15), impacto verdadero, puño de piedra<sup>GA</sup>

### ESTADÍSTICAS

Fue 10, Des 14, Con 10, Int 18, Sab 13, Car 12

Ataque base +2; BMC +2; DMC 15

Dotes Esquiva, Gran fortaleza, Sutilza con las armas

Habilidades Acrobacias +8, Artesanía (alquimia) +10 (+13 para crear objetos alquímicos), Averiguar intenciones +7, Conocimiento de conjuros +9, Diplomacia +7, Inutilizar mecanismo +9, Lingüística +10, Percepción +12, Saber (dungeons, historia, Naturaleza) +8, Sigilo +8, Tasación +8, Usar objeto mágico +7

Idiomas acuano, aklo, aurano, común, ígnaro, osiriano, os. antiguo, térraro

CE alquimia (crear objetos alquímicos +3, identificar pociones), conocimiento de venenos, encontrar trampas +1, inspiración (5), memoria aguda, talentos de investigador (avistador de trampas)

Equipo de combate aceite de arma mágica, poción de santuario, ácido (2), ahumadera, contraveneno, fuego de alquimista (2); Resto de equipo armadura de cuero, ballesta de mano con 20 virotes, bastón estoque<sup>ED</sup>, clava, daga, aceite (4 frascos), bolsa para el cinto, cetros solares (3), grilletes, herramientas de ladrón, material de alquimia<sup>ED</sup>, libro de fórmulas (contiene todos los extractos preparados, más anticipar el peligro<sup>MD</sup>, comprensión idiomática, detectar puertas secretas, y soportar los elementos), linterna sorda, mochila, odre, ojos de águila, raciones de viaje (2 semanas), ramitas yesqueras (6), 90 po

<sup>CD</sup> Combate definitivo, <sup>ED</sup> Equipo definitivo, <sup>GA</sup> Guía del jugador avanzada, <sup>GM</sup> Guía del Mar Interior, <sup>MD</sup> Magia definitiva.

### APTITUDES ESPECIALES

Alquimia (Sb): al sostener una poción durante 1 asalto, puedes usar Artesanía (alquimia) para identificarla como si usases detectar magia.

Conocimiento de venenos (Ex): si dedicas 1 minuto a examinar un veneno, puedes llevar a cabo una prueba de Saber (Naturaleza) para identificar cualquier veneno natural, o una prueba de Saber (arcano) para identificar cualquier veneno mágico (la CD es la CD de la salvación del veneno). Una vez identificado, puedes dedicar 1 minuto para llevar a cabo una prueba de Artesanía (alquimia) con una CD igual a la CD de la salvación del veneno para neutralizar 1 dosis del veneno, haciéndolo inofensivo. No puedes envenenarte a ti mismo accidentalmente cuando aplicas veneno

a un arma, o cuando examinas o intentas neutralizar un veneno.

Encontrar trampas: obtienes un bonificador +1 a las pruebas de Percepción llevadas a cabo para localizar trampas, y a las pruebas de Inutilizar mecanismo. Puedes usar Inutilizar mecanismo para desactivar trampas mágicas.

Extractos: puedes preparar varios extractos al día. Los extractos se comportan como conjuros en forma de poción, y puedes lanzar dichos conjuros bebiéndote el extracto. Debes basarte en tu libro de fórmulas cuando preparas un extracto.

Inspiración (Ex): cada día comienzas teniendo un total de 5 usos de inspiración. Como acción gratuita, puedes gastar 1 uso de inspiración para añadir 1d6 al resultado de una prueba de habilidad o de característica (incluso si eliges 10 o 20). Puedes hacerlo después de llevar a cabo la tirada, pero antes de conocer el resultado total. Sólo puedes usar inspiración una vez por tirada. Puedes usar inspiración con cualquier prueba de Conocimiento de conjuros, Lingüística o Saber sin consumir un uso de inspiración, siempre que tengas entrenamiento en dicha habilidad. Como acción inmediata y consumiendo 2 usos de inspiración, puedes usarla en las tiradas de ataque y las salvaciones.

Memoria aguda (Ex): puedes llevar a cabo cualquier prueba de Saber aunque no tengas entrenamiento en ella.

Sentido de las trampas (Ex): obtienes un bonificador +1 a las tiradas de salvación de Reflejos llevadas a cabo para evitar trampas y un bonificador +1 por esquiva a la CA contra los ataques de éstas.

Talentos de investigador: has aprendido el siguiente talento de investigador:

Avistador de trampas (Ex): siempre que te encuentras a 10 pies (3 m) o menos de una trampa, tienes derecho inmediatamente a una prueba de Percepción para darte cuenta de la existencia de la misma, prueba que debería ser llevada a cabo en secreto por el DJ.





## JIRELLE

Semielfa Espadachina 3

CB humanoide Mediano (elfo, humano)

Dios Cayden Cailean

Tierra natal los Grilletes

Inic +5; Sentidos visión en la penumbra; Percepción +6

### DEFENSA

CA 18, toque 14, desprevénido 14 (+3 armadura, +3 Des, +1 esquiva, +1 escudo)

pg 24 (3d10+3)

Fort +3, Ref +7, Vol +1; +2 contra encantamientos

Aptitudes defensivas vida afortunada (+3, 3/día); Inmune dormir

### ATAQUE

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo Espada ropera de gran calidad +7 (1d6+1/18-20) o Maza ligera +6 (1d6+1)

A distancia Daga de gran calidad +7 (1d4+1/19-20)

### ESTADÍSTICAS

Fue 13, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 16

Ataque base +3; BMC +4; DMC 18

Dotes Pericia de combate, Reflejos de combate, Soltura con una habilidad (Engañar)

Habilidades Acrobacias +8, Averiguar intenciones +3, Engañar +11, Escapismo +8, Intimidar +8, Juego de manos +7, Percepción +6, Saber (nobleza) +4, Tregar +6

Idiomas común, elfo

CE elegancia (3), proezas\* (esquiva elegante +3, impacto preciso +3, parada y réplica oportuna), sangre élfica

Equipo de combate poción de esperanza alentadora, poción de salto, agua bendita, fuego de alquimista, piedra de trueno; Resto de equipo armadura de cuero tachonado de gran calidad, rodela de gran calidad, daga, daga de gran calidad, espada ropera de gran calidad, maza ligera, capa de resistencia +1, bolsa para el cinto, botella de buen vino, cetros solares (3), mochila, odre, raciones de viaje (2 semanas), sello (anillo), 124 po

\* En la próxima Guía de clases avanzada de Pathfinder se dará un listado con más proezas disponibles para Jirelle, incluyendo algunas ya incorporadas en las estadísticas aquí presentes.

### APTITUDES ESPECIALES

**Elegancia (Ex):** cada día comienzas con 3 puntos de elegancia. Puedes gastar elegancia para llevar a cabo proezas (consulta más abajo), y recuperas elegancia cada vez que confirmas un golpe crítico con un arma penetrante y ligera o a una mano, o cuando reduces los puntos de golpe de una criatura a 0 o menos mediante un ataque con un arma penetrante y ligera o a una mano.

**Proezas:** puedes gastar puntos de elegancia (consulta más arriba) para llevar a cabo las siguientes proezas. Ten en cuenta que algunas proezas no cuestan puntos de elegancia, pero sí requieren poseer al menos 1.

*Esquiva elegante (Ex):* cuando un oponente intenta un ataque de cuerpo a cuerpo contra ti, puedes gastar 1 punto de elegancia como acción inmediata para moverte 5 pies (1,5 m), lo cual te concede un bonificador +3 a la CA contra

dicho ataque. Esto **no** es un paso de 5 pies (1,5 m), y por lo tanto provoca ataques de oportunidades por parte de las demás criaturas (no así por quien desencadena esta proeza).

*Impacto preciso (Ex):* mientras poseas al menos 1 punto de elegancia, podrás intentar golpear con precisión con un arma de cuerpo a cuerpo penetrante y ligera o a una mano (incluso una arrojadiza, siempre que el objetivo se encuentre a 30 pies [9 m] o menos), y añades un bonificador +3 a tu tirada de daño. Las criaturas inmunes a los ataques furtivos también lo son al impacto preciso. El daño adicional no se multiplica en un golpe crítico. Como acción rápida, puedes gastar 1 punto de elegancia para doblar el bonificador al daño de tu impacto preciso en el siguiente ataque, que debe llevarse a cabo antes del final de tu turno, o se pierde.

*Parada y réplica oportuna (Ex):* cuando un oponente intenta un ataque de cuerpo a cuerpo contra ti, puedes gastar 1 punto de elegancia y uno de tus ataques de oportunidad para intentar parar dicho ataque. Lleva a cabo una tirada de ataque como si fuese un ataque de oportunidad. Si tu tirada es mayor que la tirada de la criatura que te ataca, dicho ataque falla automáticamente. Por cada categoría de tamaño superior a ti que tenga la criatura atacante, sufres un penalizador -2 a tu tirada de ataque. Deberás declarar el uso de esta aptitud después de que la criatura anuncie su ataque pero antes de que se lleve a cabo la tirada. Inmediatamente después de llevar a cabo una parada con éxito, si aún posees al menos 1 punto de elegancia, puedes llevar a cabo un ataque como acción inmediata contra la criatura a la que has bloqueado el ataque (siempre y cuando esté a tu alcance).

**Vida afortunada (Ex):** tres veces al día como acción inmediata y antes de llevar a cabo una tirada de salvación, puedes añadir un bonificador +3 al resultado de la misma. Debes decidir hacerlo antes de llevar a cabo la tirada, y sólo se puede aplicar un uso de vida afortunada a una determinada tirada de salvación.



# SURGIDA DE LAS ARENAS

## OLOCH

Semiorco Sacerdote de guerra 3

CN humanoide Mediano (humano, orco)

**Dios** Gorum

**Tierra natal** Belkzen

**Inic +4; Sentidos** visión en la oscuridad 60 pies (18 m); Percepción +2

### DEFENSA

**CA** 18, toque 10, desprevenido 18 (+8 armadura)

**pg** 30 (3d8+9)

**Fort +5, Ref +1, Vol +5**

**Aptitudes defensivas** ferocidad orca

### ATAQUE

**Velocidad** 20 pies (6 m)

**Cuerpo a cuerpo** Mandoble +7 (2d6+6/19-20) o Mangual pesado +6 (1d10+6/19-20) o Guantelete armado +6 (1d4+4)

**A distancia** Ballesta pesada de gran calidad +3 (1d10/19-20)

**Ataques especiales** Arma sagrada (1d6), Bendiciones 4/día (Fuerza: oleada de fuerza +1; Guerra: mente bélica), Fervor (1d6, 3/día)

**Conjuros de sacerdote de guerra preparados** (NL 3º; concentración +5)

1º – *arma mágica, bendecir, escudo de la fe, favor divino*

0 (a voluntad) – *crear agua, detectar magia, estabilizar, leer magia*

### ESTADÍSTICAS

**Fue** 18, **Des** 10, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 15, **Car** 8

**Ataque base +2; BMC +6; DMC 16**

**Dotes** Ataque poderoso, Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma<sup>a</sup> (mandoble)

**Habilidades** Averiguar intenciones +6, Intimidar +6, Saber (ingeniería) +4, Saber (religión) +4, Sanar +8

**Idiomas** común, orco

**CE** lanzamiento espontáneo (curación), sangre orca, soltura con un arma

**Equipo de combate** *pergamino de curar heridas moderadas, pergaminos de esconderse de los muertos vivientes (2), pergamino de quitar miedo, varita de curar heridas leves (25 cargas), agua bendita (3), fuego de alquimista (2); Resto de equipo* armadura de placas y mallas de gran calidad, ballesta pesada de gran calidad con 20 virotes, guantelete armado, mandoble, mangual pesado, *perla de poder (1º nivel)*, abrojos, antorchas (4), bolsa para el cinto, estandarte de batalla, material de curandero, mochila, odre, pala, pedernal y acero, raciones de viaje (2 semanas), símbolo sagrado de hierro de Gorum, tambor, 38 po

### APTITUDES ESPECIALES

**Arma sagrada (Sb):** el arma favorita de tu dios (mandoble) y cualquier arma a la que se le haya aplicado la dote Soltura con un arma son armas sagradas, y causan daño basado en tu nivel en lugar del tipo de arma. A 3º nivel, un arma sagrada causa 1d6 pg de daño. Si el arma normalmente causa más daño, su daño no cambia. Esto no afecta a ningún otro aspecto del arma.

**Bendiciones (Sb):** tu dios (Gorum, el dios de la fuerza y la batalla) te concede los siguientes poderes menores, a los que puedes acudir cuatro veces al día en cualquier combinación.

*Mente bélica:* puedes tocar a un aliado para concederle una ventaja táctica durante 1 minuto. Cada asalto al comienzo de su turno, puedes seleccionar uno de los siguientes bonificadores: +10 pies (+3 m) de

velocidad base terrestre, bonificador +1 por esquivar a la CA, bonificador +1 introspectivo a las tiradas de ataque, o bonificador +1 por suerte a las tiradas de salvación.

*Oleada de fuerza:* como acción rápida, obtienes un bonificador +1 por mejora a los ataques cuerpo a cuerpo, pruebas de maniobras de combate que se basan en la Fuerza, habilidades que se basan en la Fuerza, y pruebas de Fuerza durante 1 asalto.

**Fervor (Sb):** tres veces al día, puedes tocar a una criatura para curarla 1d6 pg de daño como acción estándar; si lo haces sobre ti, es una acción rápida. Por otro lado, puedes causar 1d6 pg de daño a una criatura muerta viviente teniendo éxito en un ataque de toque cuerpo a cuerpo como acción estándar que provoca ataques de oportunidad. Este ataque cuenta como energía positiva, y a los muertos vivientes no se les permite tirada de salvación contra él.

Como acción rápida, puedes gastar un uso de fervor para lanzar cualquier conjuro de sacerdote de guerra que hayas preparado. Sólo puedes lanzar este conjuro sobre ti, incluso si normalmente puede afectar a otros objetivos o a objetivos múltiples. Los conjuros lanzados de esta manera ignoran los componentes somáticos y no provocan ataques de oportunidad, y no necesitas tener una mano libre para lanzarlos.

**Lanzamiento espontáneo:** puedes gastar cualquier conjuro preparado que no sea una oración (conjuro de nivel 0) para lanzar cualquier conjuro con 'curar' en su nombre que sea del mismo nivel de conjuro o inferior.

**Soltura con un arma:** obtienes Soltura con un arma como dote adicional.







## OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your

original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

**Open Game License v 1.0a** © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

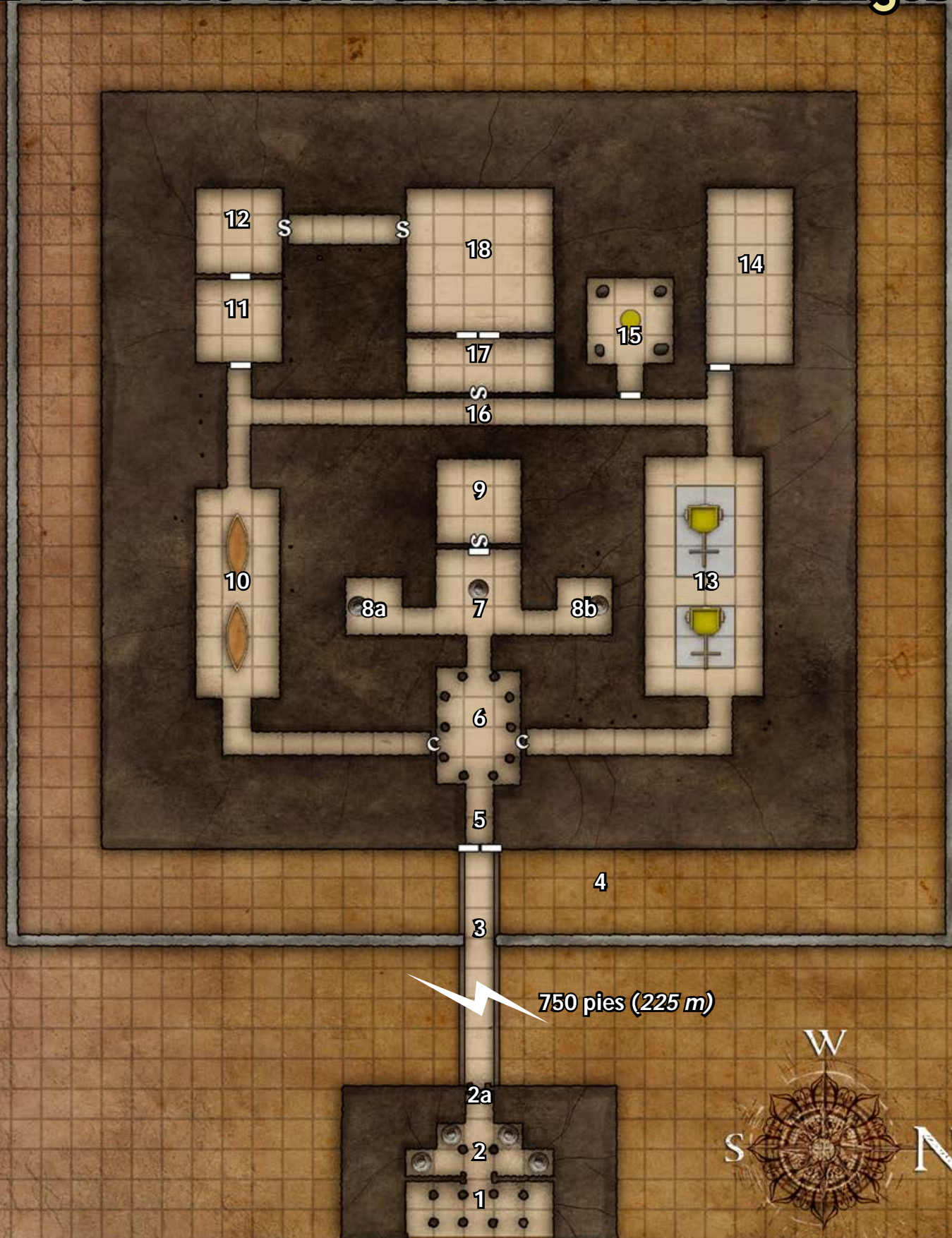
**System Reference Document** © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Pathfinder Module: Risen from the Sands** © 2014, Paizo Inc.; Author: Rob McCreary.





# Pirámide del Faraón de las Esfinges



1 casilla = 10 pies (3 m)







# Un faraón renacido

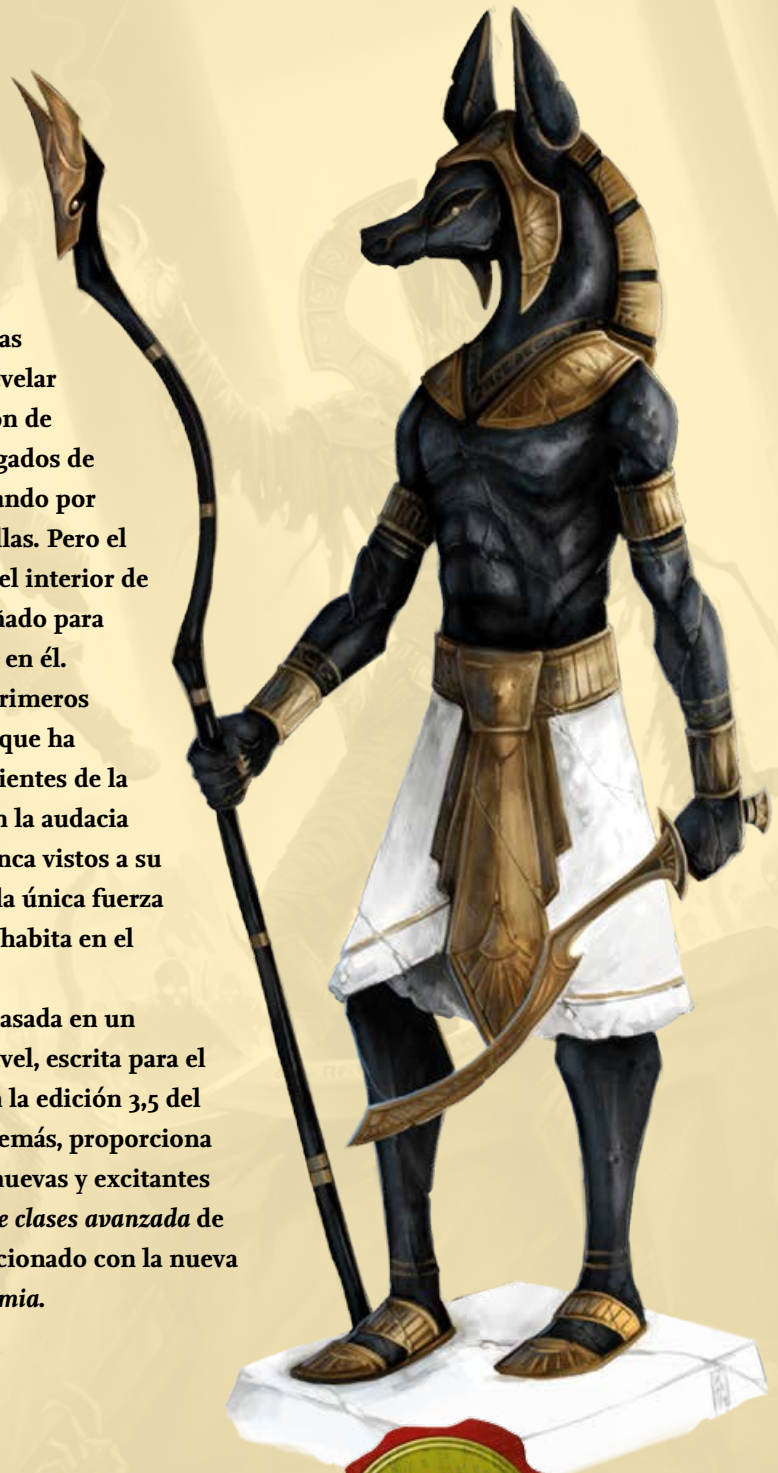
## Módulo *Pathfinder*

### Surgida de las arenas

Los desiertos de Osirion, tierra de faraones y antiguas tumbas, no sólo esconden innumerables maravillas, sino también peligros inenarrables. Cuando las extensas dunas de arena se abren para revelar la antigua pirámide del legendario Faraón de las Esfinges, los buscadores de gloria llegados de muchas naciones corren hacia ella, luchando por ser los primeros en reclamar sus maravillas. Pero el célebre faraón no descansa tranquilo en el interior de este monumento, y su sepulcro fue diseñado para sacrificar a quienquiera que osara entrar en él.

Unos intrépidos aventureros son los primeros en llegar, y están a punto de reclamar lo que ha surgido de las arenas; pero no son conscientes de la maldición que acecha en su interior. Con la audacia de su parte, y poderes extraños y casi nunca vistos a su disposición, ¿puede que los héroes sean la única fuerza capaz de contener el poder maligno que habita en el interior, y derrotar su maldición!

*Surgida de las arenas* es una aventura basada en un dungeon para cuatro personajes de 3<sup>er</sup> nivel, escrita para el juego de rol *Pathfinder*, y compatible con la edición 3,5 del juego de rol más antiguo del mundo. Además, proporciona cuatro muestras listas para jugar de las nuevas y excitantes clases que debutarán en la futura *Guía de clases avanzada* de *Pathfinder*, así como un suplemento relacionado con la nueva Senda de aventuras *La Máscara de la Momia*.





# Módulo *Pathfinder*: Surgida de las Arenas

Juego Organizado de la Sociedad *Pathfinder*

El Módulo *Pathfinder: Surgida de las Arenas* puede ser jugado para recibir crédito para la campaña del Juego Organizado de la Sociedad *Pathfinder*. La aventura ha sido creada para una audiencia más amplia que la Sociedad *Pathfinder*, así que está estructurada de forma diferente a los escenarios. Por eso las reglas necesarias para obtener dicho crédito se presentan a continuación.

Los módulos de *Pathfinder* no están graduados (*tiered*) para ser jugados por personajes de un rango más amplio de niveles. En cuanto a la temática, la aventura no presupone que los personajes sean miembros de la Sociedad *Pathfinder* como en los escenarios. *Surgida de las Arenas* presupone que los personajes son miembros de un equipo arqueológico osiriano.

## Personajes permitidos para jugar el módulo con la Sociedad *Pathfinder*

Los jugadores que quieran recibir crédito para la Sociedad *Pathfinder* por jugar *Surgida de las Arenas* deben usar uno de sus personajes de la Sociedad *Pathfinder* (sin modificaciones) dentro del rango permitido por el módulo, o uno de los pregenerados que aparecen en las páginas 10-13 del módulo. Estos personajes utilizan cuatro de las diez nuevas clases de personajes incluidas en el suplemento de juego de próxima aparición *Guía de Clases Avanzadas*.

## Cómo recibir crédito

Todos los jugadores que jueguen el módulo completo recibirán la hoja de crónica aquí presentada, que deben

asignar a un personaje de nivel 2, 3 ó 4 que haya jugado el módulo. Un director que lo dirija puede asignar la crónica a uno de sus personajes de la Sociedad *Pathfinder* de dichos niveles (así como quienes lo jueguen con uno de los cuatro pregenerados). La decisión del personaje al que asignar la crónica debe ser tomada cuando la hoja de crónica sea recibida y firmada por el director.

Jugar *Surgida de las Arenas* de principio a fin otorga al jugador 1PX y 1 Punto de Prestigio.

Además los personajes pueden ganar un Punto de Prestigio adicional cumpliendo cuatro de las tareas presentadas a continuación: recuperar el *pergamino de luz abrasadora* del área 8, la *presea de salud* del área 12, la *gema de fuego elemental* del área 15, la *figurita de poder maravilloso esfinge plateada* del área 18, la *presea de nefasta putrefacción* del área 18 (tanto sin activar la maldición como quitando la maldición del objeto), o abriendo la puerta del rompecabezas del área 16 sin activar la trampa. El director gana 1PX y 2 Puntos de Prestigio por dirigir el módulo entero. Como incentivo especial, quienes jueguen el módulo durante el Día del Juego de Rol Gratuito del 2014 ganarán automáticamente el Punto de Prestigio adicional como si hubieran cumplido las Condiciones de Victoria Secundarias.

Como siempre cada jugador puede recibir crédito por cada módulo una vez como jugador y otra como DJ en este orden.

## Sobre la Sociedad *Pathfinder*

Esta aventura que ofrecen Paizo y Devir el Día del Juego de Rol Gratuito del 2014 será dirigida en diversas tiendas y asociaciones que participan en este evento. Los directores ofrecerán la hoja de crónica



Estatua guardiana  
de Anubis

crónica a todos los jugadores y deberían estar preparados para explicar qué es el Juego Organizado de la Sociedad *Pathfinder*, cómo pueden los nuevos jugadores asignar la crónica a un personaje creado por ellos, y cuándo se celebrará el siguiente evento de la Sociedad *Pathfinder* en su zona. ¡Utiliza el empuje del Día del Juego de Rol Gratuito para hacer crecer la Sociedad *Pathfinder* en tu zona con nuevos jugadores!

Si quieres saber más sobre Osirion y sus antiguos tesoros ocultos en las arenas, consulta: *Escenario de Campaña: Osirion, Legado de Faraones, Suplemento del jugador de Pathfinder: Pueblos de las Arenas*, y la *Senda de Aventuras: La Máscara de la Momia* disponibles en las librerías y en tiendas especializadas y en internet (online) en **paizo.com** (sólo en inglés)

### Módulo Pathfinder: Surgida de las Arenas

Evento

Fecha

Nº DJ

Nº personaje DJ

Nombre del DJ

Prest. obt. del DJ

- |                                  |                                  |                                       |  |                                  |
|----------------------------------|----------------------------------|---------------------------------------|--|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Andoran | <input type="checkbox"/> Cheliox | <input type="checkbox"/> Gran logia   | <input type="checkbox"/> Log. linterna | <input type="checkbox"/> Osirion |
| <input type="checkbox"/> Qadira  | <input type="checkbox"/> Sczarni | <input type="checkbox"/> Log. sombría | <input type="checkbox"/> Cruzada plata | <input type="checkbox"/> Taldor  |

Nº de PJ

Ptos. prestigio

Nombre del PJ

- |                                  |                                  |                                       |  |                                  |
|----------------------------------|----------------------------------|---------------------------------------|--|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Andoran | <input type="checkbox"/> Cheliox | <input type="checkbox"/> Gran logia   | <input type="checkbox"/> Log. linterna | <input type="checkbox"/> Osirion |
| <input type="checkbox"/> Qadira  | <input type="checkbox"/> Sczarni | <input type="checkbox"/> Log. sombría | <input type="checkbox"/> Cruzada plata | <input type="checkbox"/> Taldor  |

Nº de PJ

Ptos. prestigio

Nombre del PJ

- |                                  |                                  |                                       |  |                                  |
|----------------------------------|----------------------------------|---------------------------------------|--|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Andoran | <input type="checkbox"/> Cheliox | <input type="checkbox"/> Gran logia   | <input type="checkbox"/> Log. linterna | <input type="checkbox"/> Osirion |
| <input type="checkbox"/> Qadira  | <input type="checkbox"/> Sczarni | <input type="checkbox"/> Log. sombría | <input type="checkbox"/> Cruzada plata | <input type="checkbox"/> Taldor  |

Nº de PJ

Ptos. prestigio

Nombre del PJ

- |                                  |                                  |                                       |  |                                  |
|----------------------------------|----------------------------------|---------------------------------------|--|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Andoran | <input type="checkbox"/> Cheliox | <input type="checkbox"/> Gran logia   | <input type="checkbox"/> Log. linterna | <input type="checkbox"/> Osirion |
| <input type="checkbox"/> Qadira  | <input type="checkbox"/> Sczarni | <input type="checkbox"/> Log. sombría | <input type="checkbox"/> Cruzada plata | <input type="checkbox"/> Taldor  |

Nº de PJ

Ptos. prestigio

Nombre del PJ

- |                                  |                                  |                                       |  |                                  |
|----------------------------------|----------------------------------|---------------------------------------|--|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Andoran | <input type="checkbox"/> Cheliox | <input type="checkbox"/> Gran logia   | <input type="checkbox"/> Log. linterna | <input type="checkbox"/> Osirion |
| <input type="checkbox"/> Qadira  | <input type="checkbox"/> Sczarni | <input type="checkbox"/> Log. sombría | <input type="checkbox"/> Cruzada plata | <input type="checkbox"/> Taldor  |

Nº de PJ

Ptos. prestigio

Nombre del PJ

- |                                  |                                  |                                       |  |                                  |
|----------------------------------|----------------------------------|---------------------------------------|--|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Andoran | <input type="checkbox"/> Cheliox | <input type="checkbox"/> Gran logia   | <input type="checkbox"/> Log. linterna | <input type="checkbox"/> Osirion |
| <input type="checkbox"/> Qadira  | <input type="checkbox"/> Sczarni | <input type="checkbox"/> Log. sombría | <input type="checkbox"/> Cruzada plata | <input type="checkbox"/> Taldor  |

Nº de PJ

Ptos. prestigio

Nombre del PJ

- |                                  |                                  |                                       |  |                                  |
|----------------------------------|----------------------------------|---------------------------------------|--|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Andoran | <input type="checkbox"/> Cheliox | <input type="checkbox"/> Gran logia   | <input type="checkbox"/> Log. linterna | <input type="checkbox"/> Osirion |
| <input type="checkbox"/> Qadira  | <input type="checkbox"/> Sczarni | <input type="checkbox"/> Log. sombría | <input type="checkbox"/> Cruzada plata | <input type="checkbox"/> Taldor  |





# Módulo *Pathfinder*: Surgida de las Arenas

Nº de escenario

Alias		-	
Nombre del jugador	Nombre del personaje	Nº de la Sociedad <i>Pathfinder</i>	Facción

## Esta crónica garantiza acceso a lo siguiente:

Elige una de las dos ventajas y tacha la otra en tu hoja de crónica.

**De vuelta a la tumba:** mientras explorabas la tumba del faraón Sekh-pa-Mefer III, te has encontrado con muchos muertos vivientes, y con cada uno que tú y tus compañeros habéis derrotado, has aprendido otro truco para destruirlos aún más rápido. Puedes utilizar esta ventaja como acción rápida para obtener un bonificador +1 introspectivo a los ataques contra muertos vivientes. Cada vez que golpees con éxito al muerto viviente el bonificador se incrementará en 1 (máximo +3). Esta ventaja permanece durante 5 asaltos. Una vez hayas usado esta ventaja, táchala de tu hoja de crónica.

**Historia de las Arenas:** gracias a tu descubrimiento de la tumba del faraón Sekh-pa-Mefer III, investigadores y eruditos han podido empezar a catalogar toda la historia, el arte y los objetos funerarios para aumentar el conocimiento de la vida y las hazañas de este faraón olvidado. Como recompensa por tu contribución, se te ha invitado a revisar una copia de los descubrimientos de los académicos. Puedes utilizar esta ventaja antes de llevar a cabo una prueba de Saber (historia o religión) como acción estándar para elegir 20, como si tuvieras la habilidad de bardo de 5º nivel *maestro del saber*. Si la prueba es relativa a la historia o la religión osirianas, obtienes un +5 por competencia adicional. Tras utilizar esta ventaja táchala de tu hoja de crónica.

*pergamino de quitar maldición* (375 po)

*pergamino de luz abrasadora* (375 po)

*amuleto de puños poderosos* +1 (4,000 po)

*polvo de sequedad* (850 po)

*presea de salud* (7,500 po)

*gema de fuego elemental* (2,250 po)

*mano de la gloria* (8,000 po)

*figurita de poder maravilloso esfinge plateada* (10,000 po; es una variante de la *figurita de poder maravilloso grifo de bronce* que cobra vida como una hieracosfinge con cabeza de halcón [usa las estadísticas de un grifo]; *Reglas básicas* pág 514).

Subnivel	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
2-4	618	1,237

Subnivel	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
—	—	—

Subnivel	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
—	—	—

Subnivel	<input type="checkbox"/> Lento	<input type="checkbox"/> Normal
—	—	—

EXPERIENCIA	PX iniciales
	+ Inicial del DJ
	PX conseguidos (solo DJ)
	= Total PX

FAMA	Prestigio Inicial	Fama Inicial
	+ Inicial del DJ	
	Prestigio conseguido (solo DJ)	
	- Prestigio gastado	
Prestigio actual	Fama Final	

ORO	PO iniciales
	+ Inicial del DJ
	PO conseguidos (solo DJ)
	+ Trabajo diario (solo DJ)
- Oro gastado	
= Total	

## Solo Para el DJ

EVENTO

CÓDIGO DEL EVENTO

FECHA

Firma del director de juego

Nº de la Sociedad *Pathfinder* del DJ