

LA LLAMADA DE CTHULHU

La expedición Byford

Egipto es un país milenario, plagado de misterios. El lugar donde reinaron durante milenios los faraones fue también uno de los lugares en los que más interés existió acerca de lo que hay más allá de la muerte. Quien sabe si en esta aventura los personajes podrán averiguar más cosas sobre este tema. Es posible, incluso, que alguno de ellos averigüe demasiadas cosas...

por Jordi Cabau

Este escenario ha sido ideado para un grupo de tres a cuatro investigadores cuyos conocimientos y profesiones puedan ser útiles en una expedición arqueológica. Se recomienda que al menos uno de los personajes disponga de la habilidad de Leer/Escribir Jeroglíficos Egipcios y es aconsejable, aunque no imprescindible, que el Guardián disponga de la extensión oficial *Las Tierras del Sueño*.

La acción de este escenario tiene lugar en cualquier fecha posterior al descubrimiento, por parte de Howard Carter, de la tumba del faraón Tutankhamon (5 de noviembre de 1922).

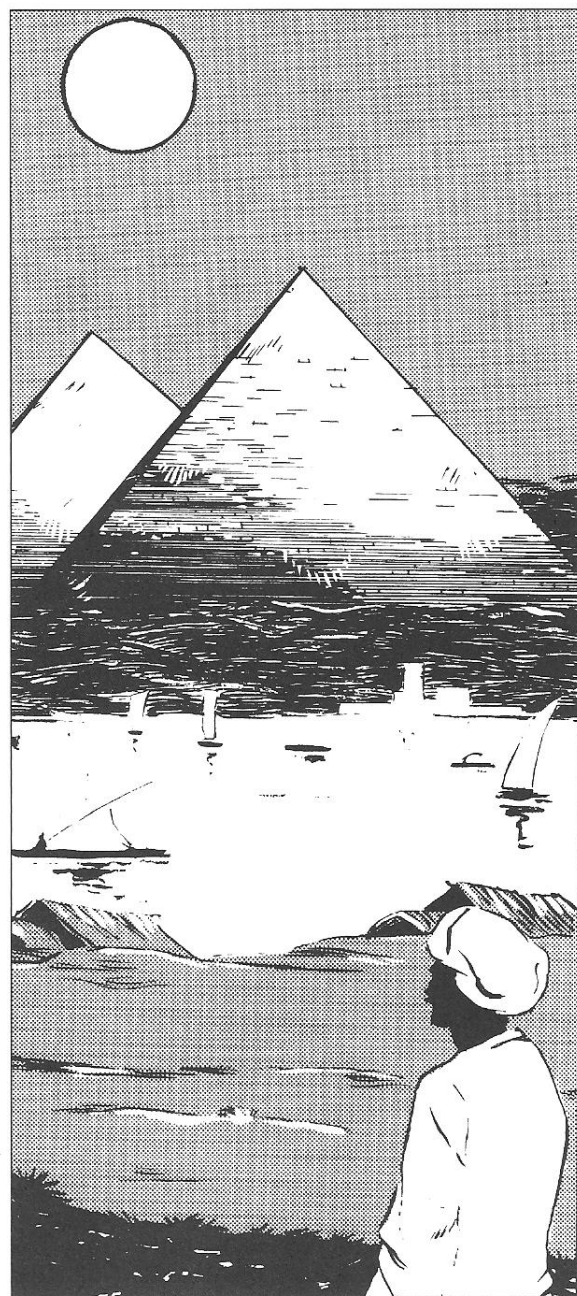
La expedición

Los investigadores han sido invitados a formar parte de una expedición arqueológica que tendrá lugar en Egipto, dirigida por el eminente egiptólogo William Byford y patrocinada por la Universidad de Boston.

El objetivo de la misma consiste en proseguir los trabajos de desescombro y clasificación realizados por una expedición anterior en una necrópolis tebana de la XXVIII Dinastía (1580-1320 A.C.). Dicha expedición, dirigida por el profesor Byford y financiada por la misma institución, hubo de interrumpirse al agotarse el presupuesto destinado a la misma. Han transcurrido un par de años desde entonces y el profesor Byford ha conseguido de nuevo el patrocinio de la Universidad, organizando la presente expedición con el fin de terminar los trabajos de limpieza, restauración y clasificación empezados.

Alejandro, martes

A media mañana los PJs desembarcan en Alejandría procedentes de Gran Bretaña. En el puerto les está esperando Bernard Braddock, secretario y colaborador del profesor Byford. Bernard les instalará en el Hotel Imperial, informándoles de que partirán hacia El Cairo a primera hora de la mañana siguiente con el fin de reunirse con el resto de la expedición. Después de comer Bernard



Bernard Braddock

Unos treinta años, estatura y complexión medias, cabello y barba negros, gafas. Profesor adjunto de Antropología de la Universidad de Boston. Pese a haber realizado algunos trabajos en Asia Menor, su primera expedición con Byford fue su primer trabajo importante como arqueólogo. Su dedicación al trabajo ha llamado la atención de profesor, nombrándolo por ello su ayudante y secretario.

FUE 13 CON 12 TAM 14 INT 13 POD 12 DES 14
APA 13 EDU 19

Puntos de Vida: 13

Cordura: 65%

Habilidades: Antropología 80%, Arqueología 65%, Contabilidad 65%, Crédito 70%, Fotografía 50%, Historia 70%, Hablar y L/E árabe 30%.



se excusará, puesto que aún tiene que resolver algunos asuntos en Alejandría, y les aconsejará que visiten la ciudad con un guía del hotel despidiéndose de ellos hasta la hora de la cena.

El Cairo, miércoles

Por la mañana temprano Braddock y los investigadores se dirigirán en taxi a la estación de ferrocarril para subir al tren de las nueve hacia El Cairo (el trayecto dura unas cuatro horas).

Una vez en El Cairo el grupo tomará un taxi hasta el Hotel Luxor, donde se hospedan el resto de miembros de la expedición. Después de haber dispuesto del tiempo suficiente como para haberse instalado en sus respectivas habitaciones y asearse un poco, un camarero les anunciará que el profesor Byford les espera para comer en el salón del hotel.

Una vez todos en el salón, Bernard Braddock presentará al resto de miembros de la expedición: el profesor William Byford, jefe de la expedición; Jonathan Higgins, organizador e intermediario; y Abdullah Beni Amer, delegado del gobierno egipcio (ver PNJs).

Durante la comida el profesor Byford se mostrará optimista anunciando a los presentes que piensa adelantar la salida en tren hacia Tebas para la mañana siguiente. A continuación hará un largo y tedioso informe sobre la labor realizada por la primera expedición, lamentando que el descubrimiento de Howard Carter reste importancia a trabajos como el suyo (una tirada de Psicología hará ver que el profesor y su ayudante, Braddock, se sonríen con complicidad ante esta afirmación).

A lo largo de la charla del profesor, Higgins permanecerá cortésmente atento, reafirmando en su papel de gentleman (una tirada por Psicología informará de que Higgins se alerta cuando el profesor anuncia la partida del grupo para la mañana siguiente).

En cuanto a Abdullah escuchará con interés la charla del profesor acerca de los trabajos de la anterior expedición, sin conversar con nadie y respondiendo con monosílabos a las preguntas que se le hagan.

Al término de la comida el profesor y su secretario se retirarán a uno de los saloncillos del hotel con el fin de ultimar algunos detalles de la expedición. Antes Byford recomendará a los PJs que visiten las pirámides y El Cairo, para lo cual lo mejor es dirigirse a un guía del hotel.

Abdullah, que es el único miembro de la expedición que no se hospeda en el hotel ya

William Byford

Cincuenta años, alto delgado, pelo castaño corto. Acostumbra a utilizar gafas para ver de cerca. Profesor de Arqueología de la Universidad de Boston especializado en Egiptología. A lo largo de su carrera ha participado, como profesor adjunto, en numerosas expediciones arqueológicas a Palestina, Mesopotamia y Egipto. Aunque de carácter abierto y jovial, su conversación siempre gira en torno al tema de la arqueología y la historia antigua, lo cual hace que su conversación, aunque instructiva, se haga pesada para los profanos en la materia. A principios de los años veinte dirigió su primera expedición. Debido a los excelentes resultados obtenidos, la Universidad le ha vuelto a poner al frente de otra expedición destinada a proseguir los trabajos de la primera. Cuando se lo propone sabe ocultar perfectamente sus intenciones. Confía plenamente en Bernard Braddock, al cual ha revelado todo lo referente al auténtico objetivo de la expedición.

FUE 11 CON 10 TAM 12 INT 15
POD 14 DES 10 APA 11 EDU 21

Puntos de Vida: 11

Cordura: 70%

Habilidades: Arqueología 85%, Astrología 70%, Historia 90%, Hablar y L/E árabe 50%, Hablar y L/E francés 60%.

Jonathan Higgins

Unos cuarenta años, estatura media y complexión recia. Pelo y bigote negros. Ex-oficial del ejército colonial en la Somalia británica. Su actual ocupación es equipar y guiar a las numerosas expediciones arqueológicas que, con motivo del hallazgo de la tumba del faraón Tutankhamon están acudiendo en gran número a Egipto.

Su porte y apariencia lo delatan como el típico ejemplar de oficial colonial británico: bigotito, botas de montar, fumador de pipa, degustador de whisky, modales de gentleman, capaz de permanecer sereno en la peor situación... esa es la imagen que de sí mismo pretende dar Joshua Donovan, verdadero nombre de Jonathan Higgins.

Donovan no ha estado nunca en la Somalia británica. Ocupaba el cargo de teniente pagador del regimiento King African Rifles, acuartelado en Nairobi. Una noche "tomó prestada" de la caja fuerte del regimiento una importante cantidad para poder jugar al póker con

algunos colonos británicos en uno de los más selectos clubes "sólo para occidentales" de Nairobi. Al no sonreírle la suerte en la partida, Donovan robó el resto del dinero que quedaba en la caja y se autoconcedió un permiso indefinido, huyendo de la colonia.

Buscado actualmente por la policía militar por robo y desertión como ha adoptado la falsa personalidad de Jonathan Higgins, con la esperanza de poder participar en una expedición que realice un hallazgo lo bastante importante como para que el robo de éste le permita retirarse a vivir a Jamaica. Sus falsas maneras de gentleman han engañado al profesor Byford. Es la primera vez que trabaja para él.

FUE 10 CON 12 TAM 12 INT 12
POD 12 DES 14 APA 13 EDU 15

Puntos de Vida: 12

Cordura: 60%

Habilidades: Conducir Maquinaria 65%, Contabilidad 80%, Crédito 75%, Charlatanería 75%, Descubrir 50%, Elocuencia 65%, Hablar y L/E árabe 60%, Psicología 50%, Regatear 65%.

Armas: Arma corta (Revólver 32) 50%.

Abdullah Beni Amer

Treinta y pocos años, alto, delgado, pelo negro, mostacho y fez. Funcionario del gobierno egipcio encargado de supervisar las obras de la expedición para evitar que pueda sacarse ilegalmente del país cualquier hallazgo realizado. Hijo de un funcionario del gobierno egipcio, ha sido educado en un ambiente de desprecio por el dominio que ejercen las potencias coloniales sobre otros pueblos... y concretamente la influencia que ejerce Gran Bretaña sobre Egipto. Esto le hace mostrarse reservado en las conversaciones con europeos y suspicaz ante sus actos, puesto que ve en cada uno de ellos a un posible ladrón, capaz de robar al pueblo del actual Egipto el legado de sus antepasados.

FUE 12 CON 10 TAM 14 INT 14
POD 13 DES 12 APA 14 EDU 16

Puntos de Vida: 12

Cordura: 70%

Habilidades: Arqueología 30%, Contabilidad 65%, Derecho 50%, Descubrir 50%, Escuchar 30%, Hablar y L/E árabe 85%, Hablar y L/E inglés 80%, Hablar y L/E turco 75%, Hablar y L/E francés 40%, Historia 50%, Psicología 65%, Regatear 75%.

Armas: Arma corta (Revólver 38) 40%.

que reside en El Cairo, se despedirá de los presentes hasta la mañana siguiente en la estación.

Tras despedirse de los expedicionarios Abdullah se dirigirá a la recepción del hotel desde donde enviará un telegrama al jefe de policía de Al-Uqsar (Luxor) informándole de su llegada la noche del jueves, y citándole para una visita de rutina al campamento la tarde del miércoles.

Higgins se excusará hasta la hora de la cena, diciendo que tiene una cita con un viejo camarada del ejército en el Club Bristol. Higgins se dirigirá efectivamente al Club Bristol... de donde saldrá al cabo de breves instantes tras haber efectuado una llamada telefónica. Subirá a un taxi y se dirigirá a uno de los peores barrios de El Cairo. Una vez allí despedirá al taxi y entrará en un cafetucho de mala muerte: el Sidi Brahim.

El Sidi Brahim es el cuartel general de Alí Osmán: contrabandista y traficante de armas, drogas, esclavos... y objetos del antiguo Egipto robados a las expediciones arqueológicas. Osmán es el contacto usado por Higgins para vender los pocos objetos que ha robado hasta ahora de las expediciones en las que ha participado. Debido a algunas confidencias del profesor Byford, Higgins sabe que éste va tras algo grande y ha pedido la colaboración de Osmán para que le ayude.

Higgins visita al traficante para informarle de la inminente partida de la expedición y discutir algunos detalles que no se pueden hablar por teléfono. No hace falta decir que si alguno de los PJs sigue a Higgins hasta el Sidi Brahim tendrá serios problemas, ya que el cafetucho está lleno de hombres de Osmán armados hasta los dientes. Si hay problemas Osmán hará salir al inglés por una puerta trasera y éste volverá al Club Bristol para hacer tiempo hasta la hora de la cena.

La cena se celebrará en el salón del hotel en un ambiente cordial y optimista. Finalizada la cena Higgins propondrá una partida de bridge mientras el profesor y Braddock se excusan, retirándose pronto a dormir.

El Cairo - Tebas, jueves

Por la mañana los miembros de la expedición subirán al tren que les acercará a Tebas, viajando en primera clase junto a oficiales británicos, hombres de negocios libaneses y funcionarios egipcios. El viaje durará unas once horas, realizando diversas paradas a lo largo del trayecto. Alrededor de las seis y media de la tarde el tren hará una parada en Al-Karnak, donde bajarán los miembros de la expedición.

XHassan

Unos cincuenta años, pelo y barba negros y canosos. Es tuerto del ojo izquierdo, donde lleva un parche. Antiguo contrabandista y mercader de esclavos, es uno de los hombres de confianza de Alí Osmán, puesto a las órdenes de Higgins por éste pero con la secreta misión de vigilar al desertor y eliminarlo una vez hallado un botín lo bastante importante. Ha contratado un equipo de trabajadores que le son fieles formado principalmente por ladrones, contrabandistas y otra gente poco recomendable.

FUE 13 CON 12 TAM 13 INT 14
POD 12 DES 14 APA 9 EDU 7

Puntos de Vida: 13

Cordura: 50%

Habilidades: Arqueología 15%, Conducir Automóvil 50%, Conducir Maquinaria 65%, Charlatanería 75%, Descubrir 60%, Discreción 65%, Escuchar 50%, Esquivar 40%, Hablar y L/E árabe 80%, Hablar y L/E turco 50%, Hablar inglés 40%, Hablar francés 20%, Lanzar 60%, Mecánica 60%, Ocultarse 50%, Psicología 60%, Regatear 85%.

Armas: Daga 70%, Fusil (30-06) 75%.

Obreros (30)

De edades comprendidas entre los veinte y cuarenta años la mayoría son ladrones, contrabandistas y otra gente poco recomendable. Actúan movidos por el dinero ofrecido por Hassan y el ¿respeto? ¿temor? que le tienen a Osmán. Las características entre ellos pueden variar:

FUE 10+1d6 CON 10+1d6 TAM
10+1d4 INT 9+1d4 POD 9+1d4 DES
10+1d6 APA 9+1d4 EDU 3+1d4

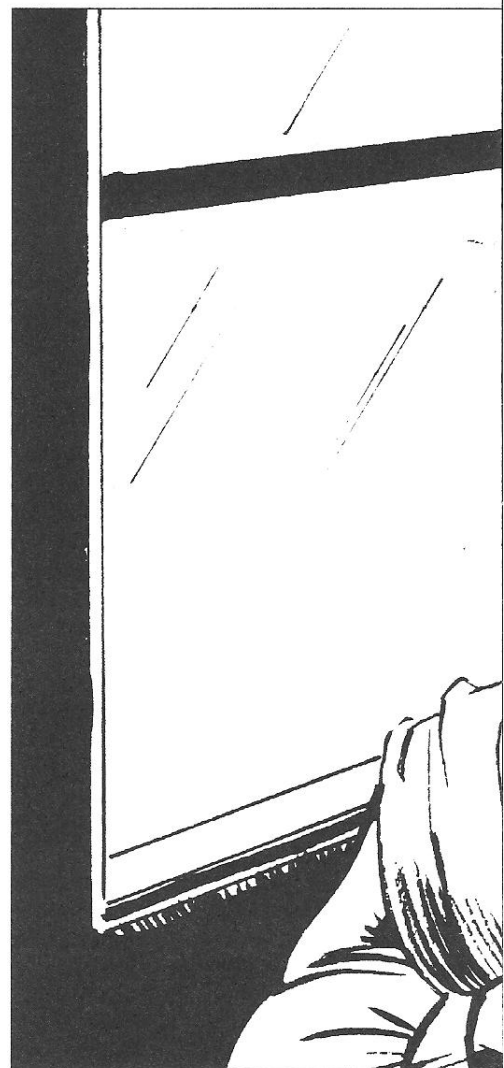
Puntos de Vida: En función de las características.

Cordura: Poder X 5.

Habilidades: Descubrir 30%, Discreción 50%, Escuchar 30%, Hablar árabe 60%.

Armas: Daga 60%, Fusil 22 60%.

Allí les estará esperando un camión conducido por Hassan, el capataz de los obreros, quien les llevará hasta el campamento situado junto a la necrópolis tebana que han de excavar. Si un personaje tiene éxito en una tirada de Descubrir seguida de una de Idea advertirá, pese al cansancio y la



oscuridad, que el campamento no está instalado del todo: falta por desembalar casi todo el equipo, el cual se halla cargado en tres camiones.

Tebas - Desierto, viernes

Un par de horas antes del amanecer los PJs serán despertados por Braddock y Higgins quienes les ordenarán vestirse, recoger su equipaje y abandonar las tiendas lo más rápidamente posible sin darles ningún tipo de explicación. Si algún PJ se niega a hacer nada sin saber qué sucede, el profesor Byford tendrá una rápida conversación con él, explicándole el porqué de la súbita partida (ver "Los motivos del profesor Byford"). Una vez fuera de las tiendas verán cómo los obreros dismantelan el campamento en unos instantes, cargándolo todo en los tres camiones y dejando sólo la tienda donde se encuentra Abdullah a quién, por cierto, no se ve por ningún sitio. Hecho esto los obreros subirán a los tres camiones, instalándose como pueden entre



el equipo y quedando el cuarto camión a disposición de los arqueólogos. Una vez hayan subido todos a los camiones estos partirán en dirección al desierto.

Nota para el Guardián: Durante la pasada cena Braddock, por orden del profesor Byford, ha puesto un potente somnífero en la comida de Abdullah para que éste no advierta la partida de la expedición. Si mientras los obreros están dismantelando el campamento un personaje tiene éxito en una tirada de Suerte seguida de otra de Descubrir podrá ver cómo Braddock entra en la tienda de Abdullah y sale al cabo de un momento (ha ido a dejar la carta en la que el profesor Byford explica los motivos por los cuales se ha abandonado al comisionado). Minutos después, de tener éxito en una tirada de Suerte seguida de una de Descubrir a la mitad, se podrá ver cómo dos obreros entran disimuladamente en la tienda de Abdullah saliendo al cabo de un par de minutos: han ido a degollar a Abdullah por orden de Hassan, quien no quiere

dejar ningún cabo suelto. Destruirán la carta y robarán, por iniciativa propia, las pertenencias del funcionario egipcio. Si un personaje se tropieza con ellos en plena faena tratarán de acabar con él con sus cuchillos sin hacer ruido, huyendo si algo sale mal pues temen el castigo de Hassan.

Durante toda la mañana los cuatro camiones viajarán a través del desierto por una pista poco frecuentada, haciéndose un alto al mediodía para comer. Durante el trayecto el profesor Byford dará las oportunas explicaciones a los investigadores:

Los motivos del profesor Byford

“Cuando faltaban pocos días para que se agotase el presupuesto destinado a las primeras excavaciones descubrí, en una modesta sepultura perteneciente a un arquitecto que vivió en el reinado de Akhenatón, un papiro en el que se detallaba de forma fragmentaria la localización de una tumba perteneciente a un personaje de la II Dinastía. Tras estudiar el papiro durante meses,

situé la tumba en una formación rocosa situada a unos trescientos kilómetros al este de Tebas, en medio del desierto de Ash-Sharai-yah.

Desde entonces he venido presionando a la Universidad para que financiara una segunda expedición a Tebas, pero sin mencionar el descubrimiento que había hecho, ya que temía una filtración por parte de la junta rectora. Una vez llegados a El Cairo contacté con Higgins explicándole en parte mis intenciones con el fin de que contratara a gente de la máxima confianza e instalara un campamento falso junto a la necrópolis de Tebas para cubrir las apariencias. Como la expedición carece de permiso para excavar fuera de Tebas, ya que la petición de dicho permiso levantaría sospechas, he hecho drogar y abandonar en su tienda a Abdullah, dejándole una carta en la que le explico mis motivos para hacerlo. Confío en que la importancia del hallazgo realizado calme a las autoridades egipcias.”

Byford y Braddock no piensan robar o sacar fuera del país ilegalmente los objetos

hallados en la tumba que esperan encontrar. Su intención es realizar un descubrimiento comparable con el de Howard Carter, para mayor gloria de la Universidad de Boston... y la suya propia. El profesor contestará a todas las preguntas de los personajes, informándoles que tiene previsto llegar al lugar donde se halla la tumba en la tarde del domingo. El hecho de que la tumba se halle en un lugar tan apartado hace que existan muchas posibilidades de encontrarla intacta.

Por la tarde la expedición continuará el viaje siguiendo la pista bajo un sol aplastante; por la noche se montarán un par de tiendas para los arqueólogos mientras los obreros duermen bajo los camiones.

Desierto de Ash-Sharai-yah, sábado y domingo

El sábado se desayunará y se recogerán las tiendas antes de que amanezca. Durante toda la mañana se seguirá avanzando por la

pista sin cruzarse con nadie, haciéndose un alto para comer al mediodía. A media tarde los camiones abandonarán la pista para adentrarse en el desierto en dirección sudeste. Durante el resto de la tarde la expedición continuará avanzando hasta poco antes del ocaso, montándose de nuevo un par de tiendas para pasar la noche y sirviéndose una frugal cena antes de que todo el mundo caiga rendido en sus catres.

El domingo será idéntico al día anterior salvo que, hacia media tarde se empezará a avistar la formación rocosa descrita por el profesor Byford. El convoy llegará al lugar de las excavaciones poco antes del anochecer, los obreros descargarán todo el equipo de la expedición y montarán las tiendas. Esa noche todos se irán a dormir algo tarde, impacientes por empezar a trabajar.

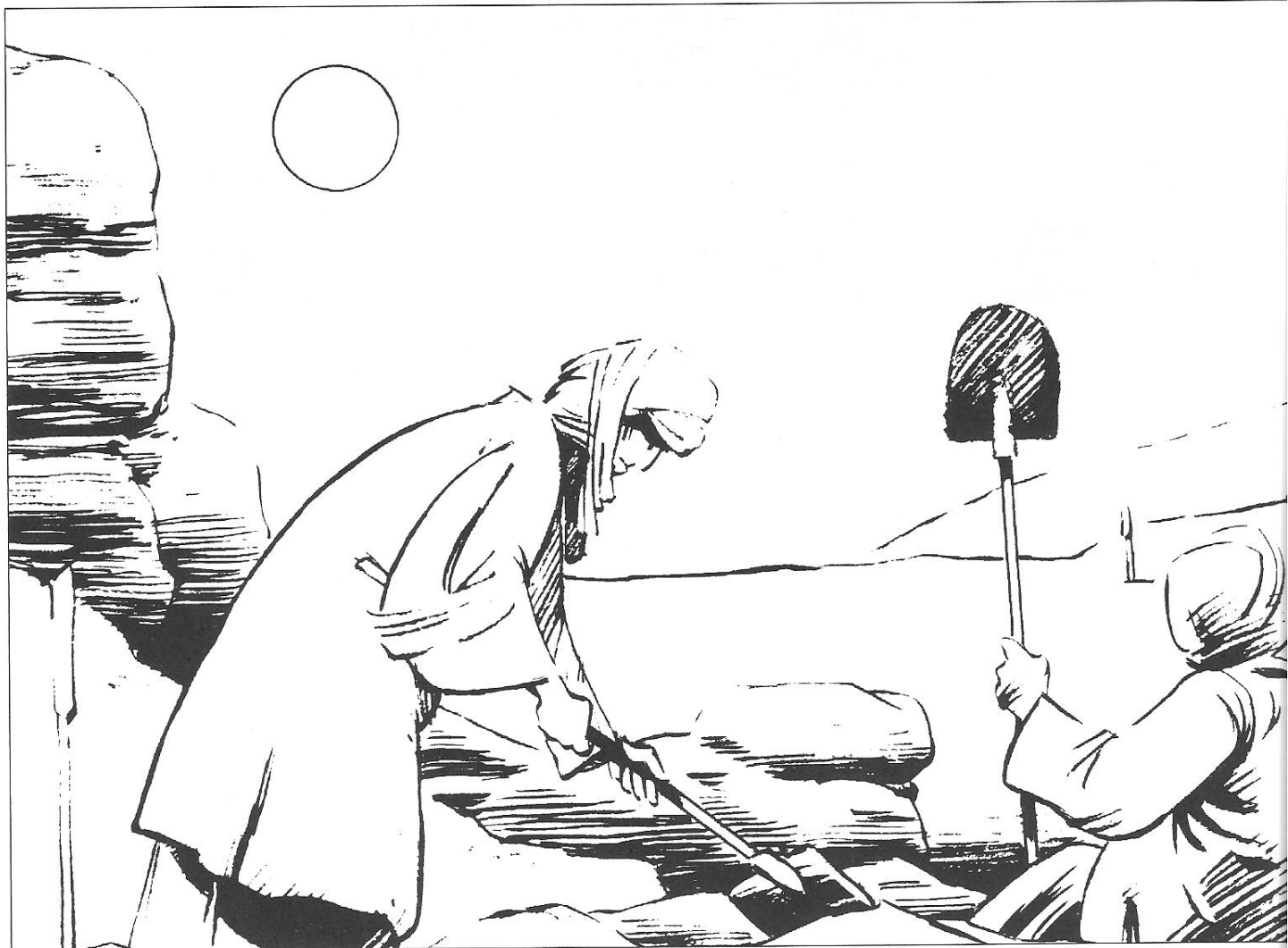
La excavación, lunes

A la mañana siguiente el profesor Byford y su ayudante empezarán a buscar con pris-

máticos y cintas métricas el lugar de la posible localización de la tumba, dejando dormir a los personajes en sus tiendas. Al mediodía habrán marcado una zona de 50 por 50 metros situada al pie de un farallón de roca cercano al campamento. Por la tarde poco habrán de hacer los arqueólogos, limitándose a ver trabajar a Hassan y sus hombres bajo un sol abrasador.

Ese día los obreros no realizarán ningún hallazgo, por lo que a la hora de la cena el profesor anunciará su decisión de que los obreros cavén en otro lugar dentro de la zona marcada. Expresará su inquietud por hallar rápidamente la tumba ya que teme que les encuentren los soldados que, sin duda, Abdullah habrá enviado en su busca.

En parte Byford no se equivoca al respecto: en la tarde del miércoles el jefe de policía de Al-Uqsar acudió al campamento, encontrando el cadáver del comisionado Abdullah semidevorado por las alimañas. Inmediatamente empezó la búsqueda de los miembros de la expedición.





¡Eureka!, martes

Por la mañana temprano empezarán los trabajos de excavación en la nueva zona elegida por el profesor. A media mañana se oirán los gritos de uno de los obreros: acaban de desenterrar unos objetos metálicos medio desintegrados por el tiempo. Una tirada de Arqueología o Historia permitirá identificar dichos objetos como los restos de herramientas de fines del Imperio Antiguo.

El profesor ordenará a Hassan que ponga a sus hombres a trabajar en la pared de roca junto a la que se ha realizado el hallazgo. Poco después del mediodía se oirá un fuerte clamor procedente de la zona de trabajo: acaban de ser descubiertos unos peladillos excavados en la roca que descienden hacia el corazón de la tierra.

Espoleados por Byford y Hassan los obreros dejarán despejada de arena la entrada de la tumba poco antes del ocaso. A la luz de las linternas los arqueólogos

comprobarán que los sellos de la entrada se encuentran intactos. Muy excitados por este descubrimiento, todos los miembros de la expedición se irán a dormir a la espera de los sucesos del día siguiente.

La tumba olvidada, miércoles

Higgins despertará a los PJs a la salida del sol y les anunciará que el resto de la expedición ya se encuentra levantado y desayunando. El profesor saludará cordialmente a todo el mundo y, acabado el desayuno, todos los arqueólogos se dirigirán a la entrada de la tumba junto con Hassan y los obreros.

Tras muchos esfuerzos con palancas y gatos hidráulicos, traídos ex profeso para esta tarea, será retirada la gran losa de piedra que cubre la entrada de la tumba, quedando al descubierto un túnel que se adentra en el interior de la tierra.

Equipados con linternas eléctricas y cuerdas, el profesor Byford y su ayudante entrarán los primeros en la tumba, seguidos por los personajes, Higgins y Hassan cerrando la marcha. El descenso a la tumba se inicia aproximadamente a las diez de la mañana.

Lo primero que verán los investigadores es un amplio pasillo inclinado adornado a ambos lados con pinturas que representan escenas típicas de la vida del difunto: dirigiendo una ceremonia, concediendo audiencias, etc. Una tirada de Arqueología (con un bonificador de +20%) o una tirada de Educación x 2 (si no se tiene la competencia), permitirán a un PJ darse cuenta de que, sin duda, estos grabados representan la vida de un sacerdote.

Unos treinta metros más adelante el avance de los arqueólogos se verá interrumpido por la oscura boca de un pozo, de unos cinco metros de ancho, más allá del cual el pasillo continúa. Ninguna linterna puede llegar a iluminar el fondo de la sima.

El pozo tiene unos 30 metros de profundidad, y si a algún PJ se le ocurre hacer bajar una luz con una cuerda o descender él mismo por ella, podrá ver el macabro contenido de éste: los restos de los esclavos que ayudaron en la construcción de la tumba, momificados de forma horrible por la sequedad del desierto (Cordura 1/1d3). Evidentemente fueron arrojados al fondo del pozo para asegurarse de su silencio.

Llegados a este punto los arqueólogos deberán esperar a que los obreros construyan una pasarela con algunos maderos que se hallan en el campamento para tenderla sobre la boca del pozo.

Una vez cruzado el pozo el pasillo proseguirá una treintena de metros desembocando en una gran sala abarrotada

hasta los topes de los más diversos objetos: sitiales tallados en maderas nobles e incrustados de pedrería, estatuas de Anubis, Horus y Amón, cofres llenos de ricas telas (que al tocarlas se convierten en polvo), útiles de oro, ánforas llenas de perfumes (evaporados hace cientos de años), etc.

Es prácticamente mediodía cuando los arqueólogos descubrirán en la pared del fondo de la sala, cubierta por varios objetos, una losa similar a la de la entrada y que sin duda lleva a la cámara funeraria propiamente dicha.

Agotados por la emoción y después de haber comprobado que todos sus esfuerzos han valido la pena, los arqueólogos volverán al campamento para comer algo y proseguir esa misma tarde la exploración de la tumba, pues Byford les recuerda que no tardarán mucho en ser descubiertos por los soldados.

La traición

Esto último no agrada en absoluto a Higgins y a Hassan, quienes se reunirán en la tienda de éste último para decidir la forma de apoderarse del tesoro y eliminar a los arqueólogos.

A primera hora de la tarde los expedicionarios volverán a la tumba. Una vez allí serán apartados los objetos que cubren parcialmente la losa y, usando los mismos métodos que con la de la entrada, los obreros moverán esta nueva losa y la depositarán a un lado sobre unos rodillos, dejando al descubierto un nuevo tramo de escalones que se adentran aún más en la roca. Son aproximadamente las seis de la tarde.

De nuevo con linternas y cuerdas los arqueólogos descenderán por este nuevo túnel. Esta vez no les acompañarán ni Hassan ni Higgins (éste último comentará al profesor que prefiere permanecer fuera vigilando que ningún obrero robe nada).

Lo que ambos pretenden es esperar a que el profesor y sus acompañantes se internen en el nuevo túnel y colocar de nuevo la losa que cubre la entrada, dejándolos encerrados. Una vez hecho esto pretenden cargar el tesoro en los camiones y partir hacia el desierto en dirección este, con la intención de llegar hasta la costa del Mar Rojo, donde les espera una embarcación que les llevará hasta El Cairo evitando los controles de la policía. Antes habrán borrado todo rastro del campamento y asesinarán a Higgins y a cualquier PJ que no haya quedado encerrado, arrojando su cadáver al fondo del pozo (esta última parte, evidentemente idea de Hassan, Higgins no la conocerá hasta el final).



Al capataz de los obreros y hombre de confianza de Osmán no le interesa lo que pueda haber en el segundo nivel de la tumba: con lo que hay en el primer nivel ya hay suficiente por ahora, aparte del hecho de que siempre puede volver... cuando los que están encerrados ya no sean ningún problema.

La cámara funeraria

El pasillo por el cual descenderán los arqueólogos es idéntico en forma al que se halla en la entrada de la tumba, pero no en contenido: en este tramo las pinturas no muestran escenas de la vida cotidiana si no que parecen formar parte, previa tirada de Idea, de una gran saga o leyenda épica. Una tirada con éxito de Leer/Escribir Jeroglíficos egipcios seguida de Mitos de Cthulhu informará que las pinturas describen la lucha entre los Primigenios y los Dioses Arquetípicos. Si no se posee Mitos de Cthulhu la conclusión será que las pinturas describen la guerra que enfrentó al reino del Alto Nilo con el reino del Bajo Nilo y que acabó con la unificación de Egipto.

El pasillo va a dar a una gran sala cuyo techo está sostenido por seis columnas: la sala está tan abarrotada de objetos que los personajes apenas pueden moverse por ella. Sin dejar de ser valiosos, los objetos no se corresponden con el lujo y modo de vida de un faraón, confirmando la hipótesis de que el difunto debe de ser algún alto funcionario o sumo sacerdote.

A cada lado de esta sala hay un corto pasillo que desemboca en otras dos salas más pequeñas:

1. Sala de las cuatro columnas. En esta sala se encuentran depositados ordenadamente alrededor de la pared las vasijas que contienen las vísceras de la momia del difunto. Una tirada de Descubrir revelará, en un rincón de esta sala, el cadáver (momificado por la sequedad del desierto) de una extraña criatura (Cordura 0/1d3) la cual, al parecer, murió estrangulada (ver más adelante).
2. Sala de las dos columnas. Sobre un banco de piedra que hay alrededor de la pared se encuentran depositados gran cantidad de pequeños objetos de uso diario: cucharas de marfil, vasos de cristal coloreado, joyas, etc. Frente a las dos columnas se hallan dos estatuas que casi llegan hasta el techo. Una representa un hombre momificado y la otra un ser con cuerpo de hombre y cabeza de ibis. Una tirada de Arqueología o Historia los identificará como Osiris, el dios de los muertos, y Thot, dios del conocimiento

y protector de los magos, respectivamente.

Entre ambas estatuas se encuentra un gran sarcófago de piedra tallada sin tapa. En el interior del cual puede verse la momia del difunto. Una tirada de Arqueología o Historia informará de que el hecho de que tenga el rostro descubierto es una cosa poco habitual en los ritos funerarios egipcios. El rostro muestra a un anciano de unos sesenta años, con perilla, de semblante grave y con los ojos cerrados y las manos cruzadas sobre el pecho.

Nota para el Guardián. Si algún personaje toma fotografías de las paredes de las tres salas descritas y las estudia más tarde detenidamente se deberán considerar como una versión íntegra de los Manuscritos Pnakóticos: Idioma, Jeroglífico egipcio; Plus al conocimiento: +13%; Multiplicador de hechizos: x 3; Cordura: - 1d8).

¡Atrapados!

Este puede ser un buen momento para informar a los jugadores de que oyen como acaban de volver a colocar la losa que tapaba la entrada a esta parte de la tumba... enterrándolos vivos (tirada de Cordura 0/1d8).

A partir de este momento pocas opciones se presentan ante los arqueólogos: intentar quitar la losa desde el interior es imposible sin el equipo adecuado, pueden esperar la llegada de las autoridades egipcias confiando en que les encuentren (los PJs no saben que Hassan se encargará de borrar toda huella de la existencia de la excavación y ocultará la entrada de la tumba), o pueden esperar la posible ayuda de algún arqueólogo que no haya quedado atrapado (si Hassan no ha acabado con él).

En todo caso a los investigadores les aguarda una larga estancia en el interior de la tumba, tiempo que aprovechará el profesor Byford para dedicarse a estudiar los jeroglíficos grabados a ambos lados del sarcófago con la intención de averiguar la identidad del difunto.

Si un personaje registra detenidamente la sala de las seis columnas una tirada de Descubrir revelará, semioculto entre los objetos, un pequeño túnel por el que puede pasar cómodamente una persona agachada. El túnel parece muy antiguo y una tirada de Descubrir revelará que las paredes han sido excavadas por un ser dotado de garras (Cordura 0/1d3). Una tirada de Idea (si se ha descubierto el cadáver de la sala de las

cuatro columnas) relacionará las señales de la pared con las garras del ser.

Mientras tanto el profesor Byford conseguirá descifrar la inscripción del sarcófago, averiguando que el muerto es Hamosis el Oscuro, sumo sacerdote del Templo de Thot en Tebas, que vivió durante el reinado del faraón Peribsen de la II Dinastía (3000 A.C.).

La historia de Hamosis el Oscuro

Durante el reinado del faraón Peribsen vivió en Tebas un gran sacerdote del templo de Thot: Hamosis, llamado el Oscuro por sus estudios acerca de ciertas criaturas que el Guardián conoce muy bien.

Como buen egipcio, la vida después de la muerte era un tema que obsesionaba a Hamosis y éste fue el motivo que le hizo interesarse por el estudio de los Mitos. Como sumo sacerdote del templo de Thot, dios del conocimiento y protector de los magos, Hamosis tuvo acceso a una biblioteca a través de la cual descubrió una forma de conseguir la vida eterna: residir para siempre en las Tierras del Sueño.

Al morir, Hamosis consiguió transferir su espíritu a dicho lugar donde, gracias a su poder y sus conocimientos, ha llegado a convertirse en uno de los ochenta sacerdotes del templo de Nath-Horthath, en la ciudad de Celefais.

Fiel a la tradición, Hamosis el Oscuro ha hecho todo lo posible para asegurarse de que su cuerpo y sus pertenencias permanezcan fuera del alcance de los saqueadores. Además de hacerse construir en secreto un mausoleo situado en un lugar alejado de las necrópolis frecuentadas por los ladrones de tumbas, el sumo sacerdote de Thot nunca ha cortado del todo sus lazos con la Tierra, de forma que Hamosis, sin importar en qué lugar de las Tierras del Sueño se halle, es inmediatamente advertido de que alguien o algo, en la Tierra, intenta profanar su tumba.

Para evitar que esto suceda Hamosis, gracias a sus conocimientos mágicos, dispone de la habilidad de controlar a su momia desde las Tierras del Sueño, haciéndola atacar a los que intenten profanar su sepulcro; esto puede llevarle cierto tiempo, dependiendo de su situación en la ciudad de Celefais.

No es la primera vez que Hamosis usa esta habilidad: hace mucho tiempo un Habitante de la Arena (ver págs. 47-48 del Manual) se "coló" en su tumba a través de un túnel que había excavado. La momia de Hamosis lo persiguió hasta la sala de las cuatro columnas, donde ambos lucharon



venciendo la momia. Si los personajes descubren a tiempo el túnel hecho por el Habitante de la Arena pueden intentar huir por él ya que, después de dar algunas vueltas, va a dar al desierto. Si el Guardián quiere ponérselo difícil puede hacer que tengan

algún encuentro con otros Habitantes de la Arena dentro del túnel.

Si los PJs no descubren a tiempo la salida una tirada de Descubrir permitirá observar ¡que los ojos de la momia se están abriendo lentamente! (Cordura 1/1d8). Una vez

abiertos completamente los ojos de la momia, ésta se levantará ante los asombrados ojos de los arqueólogos y les atacará (Cordura 1/1d8).

La momia

FUE 20 CON 18 TAM 10 INT 17
POD 25 DES 5 APA 2

Puntos de Vida: 14

Armadura: Piel por valor de 2 puntos.

Arma: Puño, At. 70%, Daño 1d3 + 1d6

Presa, At. 50%, Daño especial (ver Reglas).

Si la momia vence a los arqueólogos Hamosis habrá conseguido una vez más preservar el secreto de su tumba. Si son los arqueólogos los que destruyen a la momia Hamosis iniciará en Celefais un rito lento y agotador que, al cabo de una hora, dará los resultados descritos a continuación.

Apuntes finales

Una vez fuera de la tumba podrán observar que no queda ningún rastro del campamento... y que se está operando un extraño cambio en el clima del lugar. La clara noche estrellada del desierto va dando paso rápidamente a un cielo cubierto de oscuras nubes. Instantes después se desencadenará una fortísima tormenta de arena que desorientará totalmente a los miembros de la expedición, impidiéndoles regresar a la entrada del túnel para protegerse. Lo cual es un suicidio puesto que la arena cubrirá rápidamente y con un espesor de varios metros la entrada de éste.

Cuando finalice la tormenta, que durará muy pocos minutos, los arqueólogos vagarán toda la noche por el desierto, siendo encontrados por una patrulla de la policía egipcia al amanecer, teniendo que dar muchas explicaciones. Las notas del profesor Byford donde se detalla la localización exacta de la tumba no servirán para nada, puesto que el paisaje de la formación rocosa no será el mismo que antes de la tormenta.

Lo único que los PJs habrán sacado en claro de esta aventura es, tal vez, un puñado de joyas cogidas deprisa de un cofre y, con un poco de suerte, unas cuantas fotografías del interior de la tumba que, una vez estudiadas, revelarán extraños conocimientos.

En cuanto al papiro original que se encuentra en una caja fuerte de la Universidad de Boston... al abrir la caja sólo se encontrará un montoncito de cenizas. ♦