



La tumba de Eibon



La tumba de Eibon.

Introducción.

En el 10.000 A.C, tras el hundimiento de la Atlántida, los Hiperbóreos se repartieron por el mundo para continuar con sus vidas.

Todo el conocimiento y el poder de la potencia hegemónica del planeta se había perdido para siempre.

De las profundidades tan solo se ha podido salvar la recopilación de papiros del hechicero más poderoso del planeta tierra, Eibon.

En esos papiros se recogen los hechizos capaces de proteger a la humanidad de los primigenios que han hundido la Atlántida, es vital encontrar un lugar para esconderlos de los poderes de los primigenios por si es necesario volverlos a utilizar.

El lugar elegido por Eibon es su propia tumba, una construcción en mitad del desierto protegida por los propios soldados Hiperbóreos, los cuales volverán de su tumba para proteger el cofre donde se guarda la esperanza del planeta.

En la aventura anterior Christine Jackson descubrió la relación entre una civilización llamada Hiperbórea y unas ruinas encontradas en Egipto.

Este descubrimiento atrajo a la hermandad del faraón Negro en Londres que envió un asesino para raptarla, descubrir lo que había averiguado y destruir todas las pruebas que había encontrado en su investigación. Si como creen había encontrado pruebas de la tumba de Eibon la Hermandad debía desenterrar dicha tumba.

Christine fue llevada a El Cairo donde la Hermandad la interrogó sobre Eibon y la tumba pero no sabe más de demasiado. Conoce el nombre de Hiperbórea y de Eibon pero no sabe lo que significa, sabe

que se habla de unas ruinas encontradas en el desierto pero no sabe donde está exactamente.

(sus investigaciones se quedaron en Oxford)

Los investigadores llegarán a El Cairo siguiendo la pista de Christine. En su poder tienen un mapa que marca un lugar en mitad del desierto llamado Al-Hasim (el destructor del mal en árabe) una tablilla con el nombre de Eibon, una piedra con el símbolo de la Atlántida y sobre todo, con una copia del alfabeto creado por Tolkien.

(Ver aventura El manuscrito Tolkien)

El Cairo.

Tras la llegada a la capital de Egipto los investigadores deben emplear portadores y encontrar un guía fiable para la expedición.

Durante los preparativos encuentran indicios de que Christine está en la ciudad. Los investigadores podrán encontrar el paradero de la joven y huir de la ciudad con o sin ella. Siempre perseguidos por la Hermandad del Faraón Negro.

Carlton Smith: Contacto de Christine

Carlton está esperando al grupo de investigadores en la estación de tren de El Cairo con un cartel indicando el nombre de alguno de los personajes.

Carlton les encuentra un hotel adecuado a sus necesidades y tras instalarse en el les cuenta todo lo que sabe sobre el descubrimiento. Llegó a su poder una piedra tallada con símbolos totalmente distintos al demótico antiguo y al preguntar a la persona que se lo había traído me dijo que una tribu de beduinos la había encontrado en mitad del

desierto. La tribu de beduinos vive en desierto más al sur de la primera catarata del Nilo, más al sur incluso que el trópico de cáncer.

Buscando material y expedicionarios

Los personajes deberán de encontrar al menos un grupo de 5 trabajadores para realizar la expedición. 4 porteadores y un guía que les lleve por esas tierras. No te tomes a la ligera esta escena y ponle nombre a los cuatro porteadores pues a lo largo de la partida los investigadores tendrán que decidir en más de una ocasión si salvan a los porteadores o no. Tienes que dejarles claro a los investigadores que la vida de estos hombres depende de ellos. Ojo, tres de los porteadores por desgracia serán miembros de la hermandad de Faraón Negro.

En cuanto al material tiene que ser básicamente herramientas de excavación, a parte del kit de supervivencia de un aventurero. Si no hay ningún arqueólogo en el grupo los investigadores pueden ir a informarse al museo del Cairo y hablar con el profesor Kafour (Aventura las máscaras de Nyarlathotep) que les asesorará encantado.

Ahmed Ibn Ha-Falla

Este es el guía que necesitan y además forma parte de la tribu de beduinos que encontró la piedra. Lo que no saben los personajes y no deben de saber hasta más adelante es que es el hermano pequeño del jeque de la tribu y que fue expulsado de la misma por enamorarse de una de las mujeres de su hermano. Ahmed es apuesto, fuerte y tiene un aura de exotismo peligroso que debería de atraer a todas las investigadoras del grupo, juega

con esto si es posible porque más adelante puede hacer que la historia tenga algún giro interesante.

¡Me dicen que han visto a Christine!

Una vez esté todo preparado para partir en barco por el Nilo, la tarde antes de la partida Carlton avisará a los investigadores de que han visto a Christine en un fumadero de hachís en el centro de la ciudad. En realidad Carlton no solo la ha visto si no que ordenó que la encerraran allí, pues es un miembro de la hermandad del faraón negro. La intención de Carlton es que tanto los investigadores como Christine sean eliminados y continuar él con la expedición, el fumadero de hachís es una trampa para que mueran todos.

Salón de té, fumadero de hachís.

El salón de té Las cataratas del Nilo es un fumadero de Hachís encubierto. Al entrar los investigadores verán varias mesitas rodeadas de cojines donde se sirve el té, una vez sentados percibirán un fuerte olor a hachís que proviene del fondo de la tetería.

Si los investigadores preguntan por el olor la persona que les está sirviendo les dirá que al fondo está la sala de fumar y que allí los fumadores mezclan el tabaco don distintas plantas aromáticas, de ahí



el olor. El acceso al salón de fumar es libre y pueden entrar los investigadores si lo desean.

Al fondo del salón de fumar hay una puerta cerrada y tras ella una pequeña sala de guardia donde esperan dos soldados de la hermandad armados con alfanjes. Si los personajes consiguen abrirse paso deberán de enfrentarse con los dos soldados los cuales son perfectamente capaces de matar a una persona de un solo espadazo. Daño 1D10 + 1 + bd. Si los personajes son pacientes verán que una camarera lleva comida a la puerta del fondo y golpea la puerta tres veces tras lo cual le abren la puerta. No creo que hagan falta tiradas de idea para notar que es una clave para entrar. Lo malo de todo esto es que los investigadores (o al menos uno) debe de estar en el salón de fumar para ver la clave, desde el salón de te es imposible apreciarla.

Tras el combate con los soldados la tetería quedará desierta pues todo el mundo saldrá huyendo y los investigadores tendrán ante ellos una puerta que da a unas oscuras escaleras que bajan. La escalera no tiene ningún tipo de iluminación así que los investigadores deberán llevar linternas, faroles o algo que les ilumine. Si son temerarios podrán portar las velas que hay sobre las mesas del salón de fumar, las cuales se apagan casi con mirarlas.

Los primeros escalones son de madera pero según van bajando los 20 escalones que tiene la escalera los investigadores notarán que en vez de madera lo que se está pisando es tierra. Una vez abajo la oscuridad es absoluta, solo se podrá ver por las luces que porten los investigadores y lo que verán será una sala grande rectangular con cuatro puertas al fondo con un suelo lleno de arena seca, los investigadores al andar levantan polvo lo que dificulta la

respiración. Las cuatro puertas están cerradas pero si llaman recibirán la respuesta en árabe de alguien encerrado detrás. Si alguno de los investigadores conoce el idioma entenderá las siguientes palabras "huid, huid insensatos"

4 habitantes de la arena.

FUE	POD	DES	MOV	PV	BD
10	10	10	8	14	1D4
11	10	11	8	15	1D4
10	10	12	8	14	1D4
11	10	13	8	15	1D4

Ataque: garra 30% daño 1D6+bd

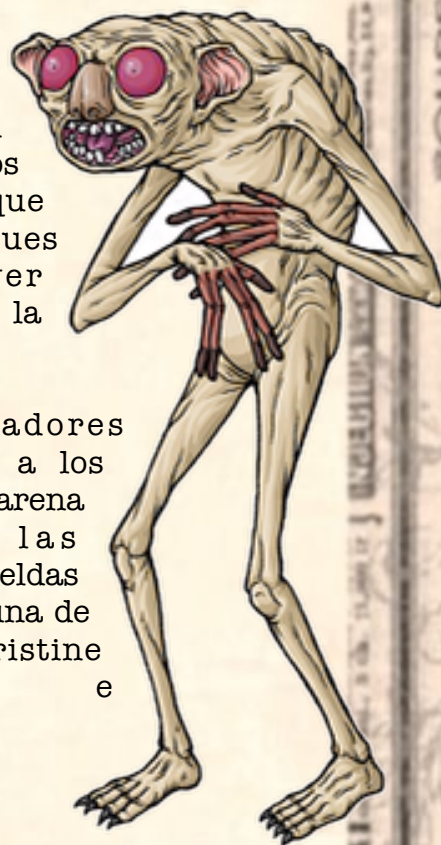
Armadura: 3 puntos de piel áspera.

Habilidades: descubrir, discreción 50%, ocultarse 60%.

Perdida de cordura: 0/1D6

En la sala hay ocultos cuatro habitantes de la arena que se lanzarán a por los investigadores en el momento en el que comiencen una conversación con alguna de las personas que está retenidas allí. Los habitantes de la arena intentarán matar a los investigadores y se lanzarán primero a por los investigadores que portan la luz pues ellos pueden ver perfectamente en la oscuridad.

Si los investigadores consiguen matar a los habitantes de la arena podrán abrir las puertas de las celdas forzándolas y en una de ellas estará Christine amordazada e inconsciente.



Huida de El Cairo Nilo arriba.

Nada más salir del salón de té los investigadores se llevarán a Christine de allí y la pondrán a salvo. Pueden denunciar el hecho a la policía, a la embajada o lo que sea, pero Christine lo que estará deseando es darse un baño y continuar con la investigación. Quiere encontrar la Tumba de Eibon cueste lo que cueste. Carton saludara a Christine agradecido, sin embargo la idea que tenía era que tanto los investigadores como Christine murieran en el salón de té para continuar el solo con la expedición. Ahora deberá de continuar con los investigadores fingiendo alegría al verles.

El Nilo.

Durante el trayecto que les lleva hasta la primera catarata remontando el río Nilo los investigadores se encuentran en un crucero turístico donde la hermandad de Faraón Negro querrá acabar con la vida de todos ellos. De los investigadores dependen sus vidas y debidas las circunstancias la vida del resto de pasajeros y miembros de la tripulación.



Los pasajeros de primera clase.

El grupo de investigadores se alojará en camarotes de primera clase. Los camarotes están preparados para albergar a una o dos personas, si eligen dormir en camarotes individuales informales que estos camarotes se comunican con el camarote de al lado por una puerta que puede cerrarse desde cualquiera de los dos lados (o dejarse abierta si así se desea). Christine y Carlton pedirán habitaciones individuales, salvo que los investigadores digan otra cosa estas habitaciones estarán comunicadas. En primera clase se alojan las siguientes personas

- Archivald Crhistie y su prometida la srta Nancy Neele.
- La señora Agatha Miller.
- La señora Salomé Otterbourne y su hija Rosalie Otterbourne.
- El Coronel Jhonny Race.
- El Dr. Ludwig Bessner.
- El señor Oliver Stone y su esposa Caroline.

Con el grupo de investigadores más Crhistine y Carton los pasajeros de primera clase deben de rondar la cantidad de 15.

La historia de los pasajeros es la siguiente. El matrimonio de recién casado, los Stone, están en luna de miel. Se les verá constantemente acaramelados paseando juntos por la cubierta o agarrados de la mano mientras contemplan los distintos monumentos que se visitarán durante el viaje.

El Dr. Ludwig Bessner se ha auto-prescrito un viaje de descanso debido a que ha contraído una nueva y rara enfermedad llamada estrés, le gusta admirar los animales que viven en el río, sobre todo los cocodrilos.

El Coronel Jhonny Race aprovechara el crucero para viajar hasta el lago Victoria. Con el han embarcado un grupo de porteadores, caballos y pertrechos suficientes para acometer tal aventura.

La señora Otterbourne ha enviudado recientemente, acompañada de su hija Rosalie desea pasar página cuanto antes.

Archivald y Nancy están en puro viaje de placer y se casarán pronto, lo que no saben es que la ex mujer de Archivald, la señora Agatha también se ha embarcado en el crucero. La intención de Agatha es claramente la de acabar con la relación de su ex marido aunque Nancy cree que puede intentar asesinarles.

(N.d.G. Agatha Miller es el nombre de soltera, su nombre de casada es Agatha Christie y si, es la famosa escritora. En 1926 Archivald decide separarse de ella porque se declara enamorado de Nancy. Tras el anuncio Agatha Christie que en ese momento tenía 36 años decide escaparse sin que nadie sepa donde puede encontrarla, once días después fue identificada como huésped en el Swan Hydropathic Hotel en Harrogate, donde apareció registrada como Teresa Neele, el apellido de la amante de su marido. Este capítulo está basado en un hipotético viaje de Archivald y Nancy por el Nilo perseguidos por Agatha y que los acontecimientos ocurridos en este

viaje inspiró a Agatha para escribir Muerte en el Nilo)

Trayecto del crucero.

El crucero tardara 7 días en llegar hasta Abu Simbel, final del viaje donde los investigadores tienen pensado comenzar la travesía por el desierto. Durante esos 7 días el crucero hará

escala en Karnac y en Edfú, ocasión que aprovecharán las fuerzas del mal para impedir que los investigadores lleguen con vida hasta su destino.

Mientras tanto los acontecimientos que se producirán en el barco perturbarán y preocuparán a los investigadores casi tanto como la hermandad del Faraón Negro.

Día 1: La primera cena.

Los investigadores irán con sus mejores trajes y vestidos a la cena de gala del crucero.

Al entrar en el comedor se encontrarán con Salomé Otterbourne, su hija Rosalie, el Coronel Race y el Dr. Bessner que se han sentado juntos para cenar. El grupo de Investigadores se sentarán junto con Christine y Carton ocupando una mesa. Unos minutos después aparecerán los Stone luciendo brillantes sonrisas y tras ellos vendrán Archivald y Nancy que tras presentarse se sentarán junto a los recién casados. Habrá buen ambiente en la sala y los pasajeros parecerá que se divierten cuando de repente entra por la puerta una mujer sola, es Agatha Miller (Christie) que se dirige directamente a



la mesa donde se encuentra Archivald. Los personajes pueden hacer una tirada de EDU X 3 para reconocer a Agatha Crhistie, una segunda tirada de EDU X 3 exitosa les recordará que Agatha acaba de divorciarse y que el hombre llamado Archivald es sin duda alguna su esposo. Agatha lleva una mano metida en el bolso, los investigadores que hayan realizado con éxito las dos tiradas tendrán la sensación de que lleva una pequeña pistola en el bolso y que se dirige hacia su ex marido para liquidarlo de un disparo.

Sin duda esa es la imagen que Agatha quiere dar, cuando llega a la mesa Archivald reconoce a Agatha, se levanta de su asiento aparentemente asustado, Oliver que no se ha enterado de nada también se levanta como gesto cortes ante la llegada de una dama, entonces Agatha saca la mano de su bolso, Archivald da un paso atrás pensando en que va a recibir un disparo, pero Agatha solamente porta un pañuelo blanco, el pañuelo blanco donde se portaron las sarras el día de su boda. Agatha saluda a los demás comensales y se sienta en la mesa al lado de Caroline, deja el bolso al lado de la servilleta y el pañuelo se lo posa suavemente sobre sus rodillas.

El resto de invitados han visto la escena y se encuentran fascinados, algunos lo han entendido por completo, otros no se han enterado de nada y otros se lo pueden imaginar. De Agatha no ha salido ni un solo mal gesto simplemente se ha sentado en la mesa, Archivald no sabe como reaccionar ante tal situación y duda entre sentarse y mantenerse en pie, finalmente decide sentarse tras un gesto de una pálida Nancy invitándole a hacerlo.

Si alguno de los jugadores no ha pillado la similitud explicasela, la escena es tremendamente similar a Muerte en el Nilo, y la presencia de Agatha debería hacer pensar que en cualquier momento

se va a producir un asesinato, lo más probable es que los jugadores decidan hacer guardias convencidos de que algo va a pasar aquella noche, incluso si alguno ha leído Muerte en el Nilo puede empezar a pensar que Agatha y Archivald son cómplices para acabar con la vida de Nancy por algún motivo. Bien, nada de esto va a ocurrir, pero deja que los jugadores lo piensen, cuanto más convencidos estén de ello más metidos estarán dentro de la aventura.

Incluso para que se lo crea aun más ocurrirá lo siguiente.

Esa misma noche alguno de los investigadores escuchará puertas que se abren y que se cierran y posteriormente escuchará a dos personas hablando en la cubierta. El investigador o investigadores que se acerquen encontrarán a Archivald y a Agatha discutiendo en voz baja en la cubierta, como si nadie quisiera que les viera. En realidad Archivald le está pidiendo a Agatha que abandone el crucero en la primera escala, Karnac mientras que Agatha le recrimina su actitud y le indica su intención de continuar el viaje hasta el final. Los investigadores no serán capaces de escuchar nada de esto y su presencia será descubierta tanto por Agatha como por Archivald, en ese momento pararán bruscamente de hablar, Archivald se irá y Agatha comenzará a llorar. Recomendando exagerar la escena todo lo posible así los investigadores más paranoicos se harán una clara idea en su mente que estos dos traman algo, aunque en realidad no sea así. Si alguno de los investigadores se queda a consolar a Agatha esta se lo agradecerá amablemente pero en seguida le pedirá que desea ir a una habitación.

Una cosa más, los investigadores (o al menos algunos de ellos) se despertarán por la noche, a eso de las 2 de la

madrugada, debido a que suena un poderoso despertador en una habitación cercana. Es el reloj despertador de Salomé Otterbourn el cual suena cada cuatro horas, lo que se convertirá en una pequeña pesadilla para los investigadores durante los próximos días. La señora Otterbourn siempre buscará una excusa para el repetitivo despertador pero nunca contará la verdad, es adicta al opio y debe de tomarse su dosis cada cuatro horas, sin falta.

Día 2 Que bello es el Nilo

Los investigadores podrán relacionarse, si lo desean, con el resto de pasajeros. Si hablan con el Dr. Bessner no parará de describir lo que admira el mundo animal y siempre gritará cuando ve a un cocodrilo. El Coronel hablará de su expedición hasta las cataratas Victoria, la señora Salome parecerá siempre algo distraída, sin duda lo está pues es adicta al opio y cualquiera de los investigadores podrá intentar cortejar a su hija Rosalie, si no lo hacen Rosalie por si misma buscará quien la corteje y se fijara en Ahmed, que sin duda representa todo lo que una jovencita espera de Egipto, exotismo, peligro y aventura. Por su parte los Stone estarán

totalmente acaramelados mientras que Agatha, Archivald y Nancy estarán viviendo su particular trío amoroso. Por la noche volverán a cenar todos juntos y si lo desean podrán disfrutar de unas copas y de una partida de Bridge.

Día 3 Escala en Karnac.

Continuando con el viaje turístico el crucero llega hasta Karnac y los pasajeros aprovechan para ver las ruinas, no queda ningún pasajero de primera clase en el barco. Es el momento en el que Carlton ha decidido entrar en acción. Tres de los cuatro porteadores que han sido elegidos para la expedición son miembros de la Hermandad del Faraón Negro y están a las ordenes de Carlton. El plan es el siguiente, durante la visita a Karnac Carlton tiene que contactar con Hamad Al-Said un traficante de la zona que tiene un paquete especial para Carlton, se trata de una caja de 50 kilos de dinamita. Una vez realizada la transición económica tiene que ocuparse de cargar la caja y dejarla en la bodega del crucero. Para pasar desapercibido ha ordenado a los tres porteadores de la hermandad que realicen una maniobra de distracción basada en un intento de



asesinato a la señorita Neele. Carlton quiere desviar las sospechas del intento de asesinato hacia Agatha, por lo menos el tiempo suficiente para que pueda subir la dinamita al crucero, convertirla en una bomba de relojería y poder hacer escala en Edfu para bajarse del crucero antes de que la bomba estalle.

Durante la visita a las ruinas Archivald y Nancy sufrirán un "accidente" una piedra de una de las ruinas se desprenderá cayendo al lado de la pareja, todo hará pensar que alguien ha intentado atentar contra ellos. En efecto los porteadores han lanzado la piedra sobre ellos y después han salido corriendo, nadie les ha visto pero los pasajeros empiezan a sospechar. La idea es que los jugadores intenten encontrar sospechosos mientras Carlton sube la dinamita a bordo.

Día 3 Noche.

Los pasajeros estarán algo alterados por lo sucedido en Karnac y no hablarán demasiado, Agatha se siente observada y buscará apoyo entre los investigadores, pidiéndoles cenar con ellos esa misma noche, si estos no aceptan Christine lo hará en su nombre. Agatha empezará a analizar el acontecimiento.



- Lo más evidente es que la persona que empujó la roca debía de tener la suficiente fuerza para poder empujarla, probablemente fuesen necesarios dos hombres.
- Segundo, la persona o personas implicadas debían de conocer el terreno con anterioridad pues no solo sabían desde donde lanzar una roca suelta, sino que además sabían por donde huir sin ser vistos en pleno día.
- Y tercera conclusión es que el objetivo no era acabar con la vida de Archivald o de Nancy, pues acertar con la roca desde donde se lanzó parecía tremendamente sencillo, por lo tanto ella piensa que no fue un intento de asesinato, si no más bien el intento de desviar la atención de los pasajeros de primera clase de algo que estaba ocurriendo en otro sitio. Si esto fuera así la pregunta sería ¿De qué querían desviar nuestra atención?

Esa misma noche el único porteador que no es de la hermandad del faraón negro será atacado por el resto de porteadores, debido a que les pillarán mientras están preparando la bomba. Ahmed descubrirá al porteador y le llevará a la enfermería donde le salvará la vida aunque se mantendrá inconsciente.

Ahmed hablará con los investigadores y les dirá que le ha encontrado en la bodega, ha podido ver a un par de hombres escapar de la escena pero no podría reconocerles. Entre la tripulación y demás tipos de pasajeros de tercera clase (donde están los porteadores) habría unos 50 sospechosos, siempre que los culpables no hayan saltado al Nilo y hayan llegado a la orilla a nado, lo que parece lo más sensato.

Si los investigadores bajan a la bodega no encontrarán nada salvo cajas apiladas. Una de ellas es la caja de dinamita pero aun no ha sido

manipulada por lo que no llama la atención.

Día 4 escala en Edfú.

Los investigadores deben de estar con la mosca detrás de la oreja con el tema. Los más listos se habrán percatado que la intrusión del trío amoroso de Agatha-Archivald-Nancy ha sido todo para despistar. Por otro lado algunos habrán empezado a sospechar de Carlton desde que les envió a por Christine en el Cairo.

Si lo has hecho de maravilla los investigadores pueden sospechar de alguno de los pasajeros de primera clase aunque es difícil. La cuestión es que hasta ahora mismo ninguna pista a podido apuntar en ningún momento a Carlton, pero ahora Carlton tiene que montar la bomba y algo le delatará.

Primero, tras la escala en Edfú los investigadores se darán cuenta de que Carlton no ha subido a bordo. Segundo Salomé Otterbourne sale al pasillo gritando nerviosa que alguien le ha robado su reloj despertador y tercero el coronel Jhonny Race ha visto a Carlton salir de la bodega poco antes de que se levantaran amarras.

Esto debe de llevar a los investigadores a la bodega, una vez allí tras sacar una tirada de **descubrir** los investigadores escucharán el sonido de un reloj despertador (TIC-TAC, TIC-TAC...) Al abrir la caja de la que proviene el sonido verán la dantesca imagen de una carga enorme de dinamita atada a un reloj despertador al que le faltan 3 minutos para estallar. En ese tiempo los investigadores deberán dar una solución para desactivar la bomba o si no estallará matando a todos los que estén en el crucero.

Para desactivar la bomba se debe de cortar el cable que une el despertador de

la dinamita, sin embargo, para saber esto se requiere una tirada de **mecánica**. Si los investigadores aciertan la tirada de mecánica o deducen que hay que cortar el cable deberán de hacerlo delicadamente o si no la bomba estallará, un buen ladrón acostumbrado a abrir cerraduras podrá utilizar su habilidad de **cerrajería** para cortar el cable con éxito, si nadie tiene la habilidad bastará con una tirada de **DES x 4** para pasarla, solo es posible un intento.

Otra opción es coger la caja de dinamita y tirarla al río. Se necesitan dos personas para trasladar la caja desde la bodega hasta la cubierta y lanzarla antes de que pasen tres minutos. Para conseguir esto es necesario sacar una tirada de **DES x 3** con la DES más baja de los dos investigadores que transporten la caja. Hay dos oportunidades para sacar la tirada, si las dos tiradas fallan la bomba estallará antes de que puedan tirarla por el río, con que saquen una de las tiradas podrán tirar la caja por el río. Por último los investigadores son muy libres de gritar por todo el crucero "BOMBA", después tirarse al río y nadar todo lo rápido que puedan del crucero.



- Si la bomba estalla estando los investigadores en el crucero morirán todos, sin excepción.
- Si la bomba estalla pero los investigadores han saltado por la borda deberán de continuar la expedición sin pertrechos, será fundamental Ahmed en este caso pues podrá conseguirles camellos y víveres suficientes para llegar hasta la tumba, pero no tendrán ni armas ni municiones.
- Si los investigadores consiguen desactivar la bomba el crucero llegará hasta la primera catarata sin problemas, podrán desembarcar y continuar la expedición con Ahmed y con el único porteador que les queda. Ahmed ayudará a conseguir camellos para hacer la travesía por el desierto. Por último Carlton y la Hermandad del Faraón Negro habrán visto truncado de nuevo el intento de asesinato de los investigadores.

El desierto.

Tras remontar el Nilo los investigadores inician su travesía a través del desierto donde serán hostigados continuamente por la Hermandad del Faraón Negro, por suerte una tribu de beduinos nómadas tomará partido por los investigadores. El desierto puede ser romántico pero también salvaje y violento.

La travesía del desierto

En este punto de la aventura el personaje de Ahmed se vuelve fundamental. Tras la escena anterior pueden producirse tres casos.

CASO A: Si en algún momento de la aventura Ahmed ha muerto, por causa de la bomba, por ejemplo, los investigadores tendrán muy pocas probabilidades de sobrevivir en el desierto. Por lo que al segundo día de viaje el sol debería hacerles ver espejismos, sufrir de deshidratación y probablemente al tercer día caer muertos por insolación. Como director



de juego deberás de intervenir con la aparición de algún beduino que les salve o directamente matarles salvo que algún investigador tenga una idea feliz que les salve la vida.

CASO B: Si los investigadores cuentan con Ahmed pero han perdido la mayoría del equipo en la explosión los trayectos por el desierto solo se harán por las noches pues no se tienen suficientes víveres ni agua potable para soportar los trayectos diurnos. Lo que retrasará el viaje varios días haciéndolo más peligroso.

CASO C: Si todo ha ido perfecto, se ha evitado la explosión y se tiene todo el material y al último de los porteadores vivos los trayectos se harán por la noche y se continuará durante las primeras horas de la madrugada lo que acortará el viaje.

Los peligros del desierto

Incluso con Ahmed el desierto es uno de los ecosistemas más duros del mundo, es por ello que los investigadores deberán pasar una o varias tiradas de resistencia para sobrevivir.

En el CASO A haz una tirada en la tabla de peligros del desierto por cada investigador y aplica los efectos sin que los investigadores tengan posibilidad de tirada de resistencia.

En el CASO B cada investigador deberá de hacer dos tiradas en la tabla de peligros pero podrá hacer la tirada de resistencia correspondiente, si falla la primera tirada de resistencia no tendrán que hacer una segunda tirada.

En el último de los casos el CASO C cada investigador solo deberán de hacer una tirada en la tabla de peligros con un bonificador +10 a favor del investigador en la tirada de resistencia.

Los peligros se describen en la siguiente tabla:

- 01 - 40: Quemaduras en la piel
- 41 - 70: Deshidratación
- 71 - 90: Insolación.
- 91 - 00: Alucinaciones, espejismos

- Quemaduras en la piel: El investigador debe superar una tirada de resistencia de 8 contra CON. En caso de fracaso el investigador perderá 3 puntos de vida y sufrirá dolores durante una semana. Se debe tratar con cremas hidratantes.
- Deshidratación: El investigador se desmayará por falta de agua si no supera una tirada de resistencia de 10 contra CON. Se debe de tratar con agua. Si no se bebe agua en 6 horas el investigador morirá.
- Insolación: El investigador sufrirá desorientación, mareos y vómitos si no supera una tirada de resistencia de 12 contra CON. El investigador debe de ponerse a la sombra, buscar un ambiente fresco y beber suficiente



agua. El investigador no podrá tener éxito en ninguna tirada en 24 horas.

- Alucinaciones: El investigador solo verá lagos en el infinito mar de arena del Sáhara si falla una tirada de 14 contra CON. Tras los espejismos el investigador pasará por tramos de confusión lo que le impedirá lograr el éxito en ninguna tirada durante 48 horas.

La Hermandad ataca

Tras tres días de viaje la caravana se parará en un oasis para descansar. Es medio día y nada parece moverse por el desierto sin embargo algo se acerca a los investigadores silenciosamente y con oscuras intenciones. La hermandad del faraón negro ha contactado con un Cthonian y le han dirigido contra los investigadores. La capacidad para poder a esta criatura a tal distancia es una grandiosa demostración de poder de la hermandad enfocada en los sumos sacerdotes de la secta. Cartón contactó con ellos en Edfú donde les planteó la situación, tras una breve conversación los dirigentes de la secta decidieron intervenir.

Los investigadores, Ahmed y el porteador estarán descansando a la sombra de las palmeras del oasis cuando notarán como el suelo empieza a temblar. La primera impresión es la de un terremoto, pero el temblor aumenta y a los investigadores les cuesta mantenerse en pie, para conseguirlo deben tener éxito en una tirada de **DES x 3** o perderán el equilibrio y caerán al suelo. El temblor terminará cuando un enorme Cthonian salga de la arena y ruja aterrorizando a los investigadores.

Ahmed ha oído hablar de estas criatura y sabe que no les gusta el agua, cuando el Cthonian ataque les gritará a los investigadores que vayan al agua, una vez allí el Cthonian solo realizará un

ataque por turno con uno de sus tentáculos (pues el agua acabaría con el), hecho que deberán de aprovechar los investigadores para acribillarle a balazos, lanzarle todos los hechizos que tenga o lo que sea. El Cthonian no se retirará hasta su muerte.

Cthonian

FUE: 52 CON: 40 TAM: 52

INT: 17 POD: 17 DES: 7

Puntos de vida 46-47

Arma	%Ataque	Daño
------	---------	------

Tentáculo	75%	2D6*
-----------	-----	------

Aplastamiento	100%.	5D6
---------------	-------	-----

Armadura: 5

Regeneración: 5

COR: 1D3/1D20

Tras el combate, si los investigadores siguen vivos, recibirán una nueva visita en este caso un grupo de beduinos de una tribu cercana se acercarán al oasis y ofrecerán su ayuda a los investigadores. Los beduinos son de la tribu a la que pertenece Ahmed al que reconocen y le invitan a ir a su campamento. Ahmed aceptará sobre todo porque sabe que los investigadores estarán más seguros con su tribu, sin embargo no hace falta ninguna tirada de psicología para saber que no está muy contento con la idea.

Los Beduinos

La caravana con los investigadores y Ahmed llega al campamento de su tribu liderada por el jeque Abbas ibn Ha-Falla el hermano mayor de Ahmed.

La historia de Ahmed es la siguiente, durante su juventud Ahmed y Abbas crecieron fuertes y bellos, los dos grandes hijos del jeque de la tribu. Abbas sería el heredero y como tal debía de elegir esposa, y como en tantas ocasiones ha ocurrido fue a elegir a la joven de la que se había enamorado su

hermano, la joven Zoraida. Ahmed no pudo soportar el dolor y reto a su hermano en combate, Abbas se negó a pelear contra su hermano pero Ahmed atacó, Abbas se defendió con presteza y el combate que Abbas quería evitar comenzó.



Los dos hermanos lucharon sin piedad y probablemente se habrían matado si Zoraida no hubiera intervenido en el combate. Abbas y Ahmed se separaron tiraron las espadas al suelo y dejaron la disputa. Abbas decidió olvidar lo ocurrido pero Ahmed no pudo hacerlo y abandono la tribu y se dirigió al norte. Ahora vuelve a su tribu 15 años después, Abbas es el jeque de la tribu y sigue casado con Zoraida.

Abbas invita a los investigadores a su tienda, incluido a su hermano y les pregunta el motivo de su viaje tan dentro del desierto. Si los investigadores le cuentan que están buscando una tumba por la zona Abbas se sobresalta y le pregunta a Ahmed si están buscando "Al-Hashîm" (El destructor del mal) y Ahmed contesta que así es.

Abbas les habla a los investigadores de la leyenda de Al-Hashîm, se dice que habitó el lugar durante siglos (si, siglos) protegido por una guardia formada por seres sin rostro que había jurado protegerle hasta la muerte. Se dice que

Al-Hashîm no murió si no que decidió dejar de vivir (la diferencia no tiene una explicación real en este punto de la aventura) y que antes de hacerlo guardó en aquel lugar los secretos para proteger al mundo de Abdiel (el diablo en árabe)

La carrera a través del desierto

Durante la noche dos hombres de la tribu se acercan corriendo a la tienda de Abbas e informan de que han visto una caravana dirigiéndose hacia el oeste. Han visto 30 camellos montados por hombres vestidos totalmente de blanco e iban liderados por un occidental (Carlton) Los investigadores deben de salir inmediatamente si no quieren llegar demasiado tarde. Al salir esa misma noche ven como Ahmed se gira y mira a una mujer que ha salido de la tienda que está al lado de la de Abbas. Ahmed vuelve a mirar hacia adelante y fustiga a su camello para continuar el viaje.

La Tumba.

Unas misteriosas ruinas encontradas en mitad del desierto son la entrada a una ancestral tumba que guarda más secretos de los que los investigadores pueden asumir. El misterio de lo desconocido se entremezcla con el terror que producen las criaturas que habitan ahí abajo.

La entrada de la cripta

El grupo de investigadores sigue fácilmente el rastro de la caravana de la hermandad pues su rastro en la arena es evidente. Tras 6 horas de viaje verán a lo lejos como se han detenido junto a unas ruinas casi totalmente enterradas en la arena y como comienzan a montar un campamento. A distancia pueden contar 32 miembros de la hermandad

vestidos con sus típicas chilabas blancas y un occidental que si pueden verlo con prismáticos podrán reconocer a Carlton dirigiendo los preparativos para comenzar una excavación. Los investigadores pueden esperar a que la hermandad termine la excavación o por el contrario pueden intentar atacar en inferioridad. Si son inteligentes esperarán a que la hermandad termine si son impacientes pues que haya sangre.

Los trabajos de excavación terminarán cuando encuentren una entrada a las ruinas, una vez ocurra esto Carlton ordenará a todos los sectarios que entren dentro con él salvo a 5 de ellos que les dejará al cuidado de los caballos.

Los investigadores deberán hacer un plan para entrar en las ruinas pues los sectarios no permitirán la entrada de nadie, de hecho morirán antes de permitir la entrada, por algo son sectarios fanáticos.

Varios sectarios.

FUE	POD	DES	CON	PV	BD
12	8	13	10	12	1D4
13	10	13	10	12	1D4
14	11	12	11	11	1D4
13	4	12	9	11	1D4

Ataque: bastón de la secta 35% daño
1D8 + BD (puede empalar)

Los guardias hiperbóreos

Si los investigadores consiguen pasar atravesarán un túnel adornado con jeroglíficos, si tienen conocimientos suficientes para traducirlos (Christine los tiene) podrán leer la historia de como Eibon sobrevive al hundimiento de hieperbórea llegando a las islas del norte (puede ser Britannia) y de ahí viajó hasta Egipto, donde se convirtió en hechicero de la corte aconsejando a los faraones para luchar contra el mal. Tras

el túnel hay una gran cámara donde la expedición de la Hermandad se ha parado y están trabajando para iluminarla con lámparas y antorchas.

Ante ellos se presenta una enorme falla cuyo fondo es totalmente oscuro y tras la falla se ve claramente un ataúd iluminado por el brillo de las extrañas paredes que lo rodean. La falla la cruza dos delgados puentes sin barandillas dando una sensación de inseguridad que rápidamente a calado entre todos los sectarios.

Carlton envía a cruzar uno de los puentes a dos de los sectarios que aceptan a regañadientes. Mientras avanzan lentamente por una de las pasarelas se empieza a escuchar un zumbido que proviene del fondo de la falla. Rápidamente el zumbido se reconoce como el aleteo de miles de alas que se dirigen hacia los sectarios. Ante ellos, un enjambre de criaturas oscuras aladas y sin cara abrazan a los sectarios para llevárselos volando y dejándolos caer en la falla. El grito de los dos hombres se va apagando mientras caen eternamente.

La batalla final

Los guardianes de Eibon son ángeles descarnados de la noche que se lanzarán a por los sectarios para atraparlos y lanzarlos a la falla. En la confusión creada por el ataque de los ángeles los investigadores pueden intentar atravesar la pasarela.

Hay dos opciones para atravesar la pasarela, corriendo o andando y con cuidado. Si los personajes deciden ir corriendo tendrán que hacer una tirada de **DES X 5** si lo pasan tardarán un asalto en atravesar la pasarela, si no la pasan se caerán (no, no se caerán al abismo) y entre levantarse y continuar tardará tres asaltos en atravesar la

pasarela. Si un personaje decide pasar andando tardará dos asaltos en cruzar.

Por cada asalto que los investigadores tarden en atravesarla sufrirán un ataque de un ángel, a este ataque pueden defenderse con armas de fuego o con lo que tengan, si matan al ángel no sufrirán ningún ataque.

Ángeles descarnados de la noche.

FUE INT POD DES CON PV BD
11 4 11 13 11 12 0

Ataque: presa 30%, daño agarrar para cosquillear

Cosquilleo 30%, daño inmovilización durante 1D6+1 turnos

Por otro lado está Carlton que intentará cruzar de la misma manera que los personajes. Una vez hayan pasado todos Carlton se parapetará tras la tumba y disparará a los personajes. Carlton es un buen tirador y es posible que mate a alguno de los personajes, estos deberán de ser valientes y lanzarse a por el a base de tiros, palos o lo que tengan, si no lo hacen seguro que morirán. Si los investigadores consiguen matar a Carlton el resto de sectarios atosigados por los ángeles descarnados y muerto su líder huirán despavoridos. Los investigadores se quedaran a solas ante la tumba de Eibon.

Cartón. Arqueólogo siniestro.

FUE INT POD DES EDU PV BD
10 18 15 9 21 10 0

Ataque: Revólver 38 65%

Habilidades: Buscar Libros 80%,
Ciencias Ocultas 45, Descubrir
55%, Discreción 55%, Arqueología
80%, Mitos de Cthulhu 30%,

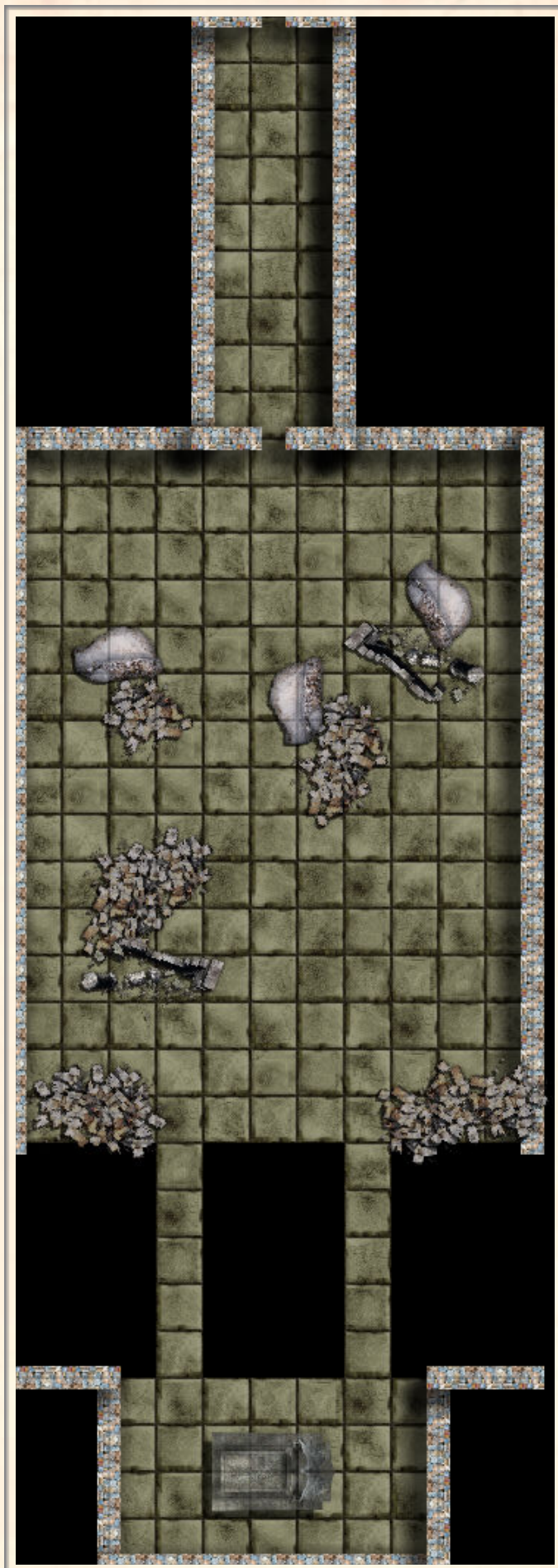
¿Dónde está Eibon?

Los investigadores levantarán la pesada tapa que cubre la tumba y solo encontrarán una piedra con una leve luz en el centro. Dentro de la tumba se encontrará la siguiente frase escrita en runas hiperbóreas por lo que será necesaria la copia del manuscrito Tolkien para poder descifrarla. "Un nuevo rey domina el mundo y he de ir a aconsejarle, su nombre es Alejandro al que llaman el grande" Una tirada de **Idea** dará a entender que Eibon se trasladó a Alejandría. Cuando los investigadores se dirijan a la ciudad comprobarán que la luz azul que brilla en el centro de la piedra se irá haciendo mas potente como si al acercarse a su objetivo brillara con más fuerza. Los investigadores podrán descubrir que hay allí donde la piedra brilla con más fuerza, pero eso es otra historia.



Ayudas

A continuación
el mapa interior
de la tumba de
Eibon y el mapa
de Egipto.





Créditos.

- Carlos Piedra: Texto y Maquetación

Todas las imágenes usadas en esta aventura son propiedad de su autor. Si algún autor desea que no use sus imágenes las retirare de inmediato.



El texto de “La tumba de Eibon” por Carlos Piedra se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 España.

Basada en el juego de rol La llamada de Cthulhu.