

*Aventuras
en...*

LA MARCA DEL ESTE

El Templo del Desierto



Campaña "El Despertar" 2ª Parte

Una Aventura escrita por José Torrano (Norkak)
para la Marca del Este.



EL Templo del Desierto

Campaña “El Despertar” (2ª Parte)

Por José Torrano (Norkak)

Índice:

Introducción.....	3	Material Adicional	
Para el Master	3	Encuentros Aleatorios en el Desierto	31
Agradecimientos.....	3	Resumen Estadísticas ANJs	41
Resumen de la Aventura.....	4	Estadísticas de Imutes.....	42
Antecedentes para el Master (2ª Parte).....	4	Pergamino 1	43
Aventureros No Jugadores de la Aventura	5	Pergamino 2.....	44
Desarrollo de la Aventura		Mapa de Semerkhet	45
1ª Parte.....	8	Mapas de Viaje por el Desierto	46
2ª Parte.....	11	Mapa Bajo el Palacio de Nefer.....	47
3ª Parte.....	12	Mapa Bajo el Palacio de Nefer (en	
4ª Parte.....	13	blanco para los jugadores).....	48
5ª Parte.....	14	Mapa Necrópolis Ta-Sekhet-Ma’at	49
6ª Parte.....	18	Mapa Necrópolis Ta-Sekhet-Ma’at (en	
7ª Parte.....	19	blanco para los jugadores).....	50
Epílogo	30	Mapa de Cirinea con las nuevas	
Reparto de Experiencia.....	30	localizaciones y algunas otras que	
		aparecen en la campaña	51

Probadores de la aventura: Javier (Rompepuertas), Patricia (Morrigan), Marta (Aselín, *por lo visto...*), David (el Enano Caballero) y Luis (Tadevs – Narno el Clérigo).

Material de Consulta: Reglamento de Juego y Vademecum de Campaña de la Marca del Este ®, Criaturas de la Marca (La Legión de Calaveri). Cualquier otro libro que hable sobre la mitología egipcia.

Los derechos de autor de todas las marcas, nombres comerciales, marcas registradas, logos e imágenes aquí usadas, pertenecen a sus respectivos propietarios.

*Amon Ra, Amon Dei...
Suei Ahara maktubs, Imastsiei baiá
Imanti insupi insitsuei....
Iatuei, iatuei, iatuei*

A nadie le ha pasado nada por leer un libro... – Evelyn, de La Momia.

Introducción:

El Templo del Desierto, es la segunda parte de la campaña “El Despertar”. Se trata de una aventura de Nivel Medio-Alto, de 3 a 6 jugadores, cuya suma de niveles sea entre 12 – 14. Tiene una duración de 4 a 5 sesiones de juego.

La aventura tiene lugar a inicios de Siembra (Verano).

Para el Master:

A medida que leas la aventura, verás unos cuadros grises. Dichos cuadros son para que sepas que decir de la situación en la que se encuentran los jugadores en cada momento. Aunque siempre puedes pasar de ellos y decir lo que creas más conveniente. Recuerda que tú eres el Master y la última palabra la tienes tú.

Esta aventura tiene su inicio y su fin en Semerkhet, habiendo pasado por diversos lugares del País, como Nefer o el Templo del Desierto (también llamado Ta-Sekhet-Ma’at).

En Neferu, el idioma oficial es el Neferí, que nada tiene que ver con el Neferí Antiguo (jeroglíficos). Aunque la gran mayoría de los habitantes de las grandes ciudades como Utmose, Semerkhet y Nubt hablan el Común, hay muchas tribus nómadas que, o no lo hablan, o prefieren hablar el Neferí. Eso queda a tu elección en aquellos sitios de esta aventura que no se especifique lo contrario.

El Neferí Antiguo es considerada ya una lengua casi olvidada y sólo los sacerdotes y algunos sabios lo hablan. Se dice que ese es el idioma que hablan los Dioses y que hablando en ese idioma, los Dioses les escucharán y atenderán sus súplicas.

Recuerda que en Cirinea la moneda oficial es el Electro (ME). Una Moneda de Oro equivale a Dos Monedas de Electros (1 MO = 2 ME).

A diferencia de la aventura anterior, en ésta no se hace referencia a los pagos que Balus

debe hacer a los aventureros, pero siguen siendo las mismas 5 MO por adelantado a la semana. Entrégaselas a los aventureros cuando estimes oportuno.

Sería muy recomendable que tuvieras un ejemplar del Vademecum de Campaña y un Reglamento de Juego, ambos de la Marca de Este® (*obviamente*). También te aconsejo que te descargues el Manual de Criaturas realizado por la Legión de Calaveri.

- Aventurero y Jugador, significan lo mismo.
- ANJ o ANJs: Aventurero/s no jugador/es.

Agradecimientos:

En esta aventura tengo que agradecer a varias personas y grupos roleros, ya que sin ellos no me habría sido posible realizarla todo lo bien que hubiese querido:

- A la Legión de Calaveri: por su fantástico Manual de Criaturas de la Marca, que he utilizado en muchas de las criaturas que aparecen en esta aventura, ya que su calidad es inmejorable.
- A Javier Vázquez (Rompepuertas): Veréis que en algunas de las trampas (sobre todo en las del Templo del Desierto), dicen que han sido construidas o diseñadas por “Los Discípulos de Piedranegra” (esos somos Javi y yo). Los más veteranos sabréis quien es Piedranegra (si no os suena, traducirlo al inglés). Sin su imaginación para crear trampas, ésta aventura no sería igual.
- Además: también están aquellas personas que están testeando esta campaña y me han ido aconsejando a lo largo de las partidas de prueba.
- A todos aquellos que me han apoyado: Miqui, Luis (Tadevs), Marta (Mastita), Alberto...

Gracias a todos.

Resumen de la Aventura:

Los aventureros comienzan en Semerkhet, capital de Neferu. Tras varias semanas de viaje por la Marca del Este y a través del Mar, al fin llegaron a su destino.

Durante las siguientes semanas, los aventureros viajarán a través del Desierto de Virt'hum para tratar de encontrar las ruinas de Nefer, la antigua capital de Neferu.

Allí se enfrentarán a una serie de acertijos que les llevará hasta la morada del Golem de Huesos, protector del Libro de Osiris, la Llave de Plata y del Mapa con la localización exacta del Ta-Sekhet-Ma'at.

Una vez obtengan dichos objetos, partirán en busca de la Necrópolis. Cuando lleguen, tendrán que recorrer las antiguas galerías, ahora abandonadas, creyendo buscar un majestuoso tesoro, que en esta aventura no encontrarán. A cambio, encontrarán la morada de Imutes, el Sacerdote y auténtico objetivo por el que Balus inició esta búsqueda. Lo despertará para tratar de recuperar lo que alguna vez debería haberle pertenecido y los aventureros descubrirán que todo es mucho más complicado, difícil y oscuro de lo que habían imaginado en un primer momento.

Más aventuras en El Blog de Norkak:

norkak.wordpress.com

Antecedentes para el Master (2ª Parte):

Tras la muerte del Gran Nefertem, surgió una lucha entre sus hijos varones por la sucesión del trono, que desembocó en la gran contienda que enfrentó durante meses a seguidores de unos y otros vástagos. Finalmente terminó la guerra con el triunfo de Sennefer, primogénito de Nefertem, y cuya ambición marcó el devenir de una era para Neferu.

Pero el faraón Sennefer no venció sólo. Las victorias, tanto en su triunfo contra sus hermanos, como en las siguientes campañas militares, vinieron marcadas por su alianza con un Sacerdote de Thot llamado Imutes. Hijo de un elfo (al que nunca conoció) y una humana Neferí, que murió tras el parto, se crió bajo las enseñanzas de los Sacerdotes del templo de Thot, Dios de cabeza de grulla y ricas vestimentas, divinidad protectora de los sabios, los científicos, escribas y contables, además de ser considerado el Señor de la Ciencia.

Imutes destacó rápidamente en medicina y en astronomía y en cuanto alcanzó la mayoría de edad se convirtió en Clérigo de Thot. Gran estrategia militar, se dice que gracias a sus consejos fue como Sennefer llegó al poder. Además, en secreto practicaba la nigromancia gracias a un artefacto llamado El Libro de Osiris, que se dice le fue entregado por el propio Dios de los Muertos. Con él podía resucitar a los muertos y otorgarles vida después de la muerte, algo que sólo les estaba permitido a los sacerdotes de Osiris, además de concederle otros poderes. Pero contaba con el permiso del Faraón, y nadie podía oponerse a sus decisiones.

El Faraón Sennefer, poco después de su victoria sobre sus hermanos, nombró a Imutes Sumo Sacerdote y le mandó edificar un templo donde se pudieran guardar todos los tesoros que había logrado conseguir y reunir, aquellos que heredó y los que estarían que llegar.

Se tardó más de una veintena de años en terminar la construcción. Para ello hizo falta muchas decenas de miles de hombres, la gran mayoría esclavos, criminales, prisioneros de guerra o ladrones que suplían su culpabilidad trabajando en su construcción. Aquellos que iban muriendo, eran enterrados en los alrededores y reemplazados por nuevos esclavos.

Imutes, consiguió que se levantara en un lugar oculto del desierto y para que fuera totalmente desconocido, mandó al destacamento de la guardia que el faraón le había entregado, que matara a todos los trabajadores y los enterraran en los alrededores del lugar. Sennefer mandó allí todas sus riquezas y permitió que Imutes y sus sacerdotes lo utilizara como lugar donde pudiera realizar sus estudios y sus ritos. Dicho lugar fue llamado Ta-Sekhet-Ma'at (Gran Campo). También se conocía como Valle de los Reyes, aunque era conocido por aquellos que sabían de su existencia como El

Templo del Desierto. Además, Imutes y sus sacerdotes lanzaron un conjuro que hacía que ésta desapareciera a la vista de cualquiera, dejando sólo un monolito con una mano esculpida como único elemento visible. Dicho conjuro pudo lanzarlo gracias a sus grandes poderes y a la ayuda de su Libro.

Muchos años después, llegó la muerte de Sennefer. Antes de morir, pidió que su cuerpo fuera enterrado en una de las cámaras del Templo. En cuanto a Imutes, éste continuó sirviendo a su hijo, y después al hijo de su hijo, y así durante cientos de años. A pesar de todo el tiempo que pasó, su aspecto no cambió apenas debido a su sangre élfica. Al igual que Sennefer, muchos de sus descendientes (sólo aquellos que fueron Faraones) eran enterrados en el Templo que, junto a la guardia del Faraón y el propio Imutes, eran los únicos conocedores de la localización exacta del Templo. Durante todo este tiempo, los Faraones seguían enviando sus tesoros al Templo, hasta convertirlo en uno de los tesoros más grandes, espectaculares y fabulosos del mundo conocido.

Con el último de los descendientes de Sennefer en el trono de Nefer, los rumores de que el país era gobernado en realidad por Imutes y no por el Faraón, cobraban fuerza. Fue en un arrebato de celos y para acallar a las masas de Nefer que su último Faraón decidió tender una trampa a Imutes y a varios de sus seguidores. Les pidió que fueran al Templo del Desierto para un ritual que le requería como Sumo Sacerdote y allí, Imutes y sus hombres fueron apresados por la guardia del Faraón, que les estaban esperando.

El Faraón, mandó matar a sus seguidores y sentenció a Imutes a ser enterrado con vida. Pero antes de que pudieran detenerle, Imutes lanzó una maldición que había memorizado del Libro de Osiris. Esta decía que si alguna vez regresaba a la vida, volvería con todo su poder, y mucho más, para vengarse de los mortales y hacerles pagar por esta traición. Le fue cortada la lengua, para impedir que pudiera lanzar hechizos, fue vendado de pies a cabezas* y encerrado dentro de un ataúd para luego colocarlo en una cámara lejana y oculta del Templo (en la cámara donde él solía celebrar sus rituales). En las paredes se escribieron diversos conjuros y advertencias de que nunca debería ser desenterrado ni liberado de su apresamiento. A la misma vez intentaron destruir el Libro de Osiris, pues era el único medio por el cual Imutes podría volver a la vida, pero no lo lograron tras probar múltiples formas. La llave fue extraída del monolito y la ciudad desapareció bajo la arena del desierto. Tanto ésta como el libro fueron llevados a Nefer y se escondieron y protegieron de diversas e ingeniosas formas, en una cámara bajo el palacio del Faraón.

El pueblo siguió murmurando durante un tiempo hasta que el Faraón comunicó que Imutes había sido ajusticiado al ser descubierto en un intento de matar al Faraón para hacerse con el poder.

Pocos años después de todos estos hechos, llegó el ocaso del antiguo Imperio Neferí.

Con la muerte del último Faraón y de su guardia, se perdió la localización del Templo del Desierto y con ello, los tesoros que allí se guardaron.

* No fue momificado, pues el proceso de momificación requiere extraer sus órganos (intestinos, pulmones, hígado y estómago) en cuatro vasos Canopos. Sólo fue envuelto con vendajes de lino y enterrado vivo.

AVENTUREROS NO JUGADORES:

En algunos de los personajes, como Balus, hay información que aparece en la aventura anterior, y algunos datos nuevos que no aparecían. Aquellos en los que no tenga ninguna información, significa que no ha cambiado nada y se usa la misma información que en la aventura anterior.

Balus Hifez

Exsecretario de un noble de la corte de la Reina Vigdis II de Reino Bosque, Balus Hifez es un Neferí que nació a los pocos años de nacer, debido al trabajo de su padre como embajador del reino de Neferu en la corte de Reino Bosque. Su padre era Beltus Hifez, y le contaba a su hijo que su linaje ascendía hasta el propio Nefertem, ya que eran descendientes de uno de los hijos

varones que nunca llegó al poder. Nadie, sino ellos, eran los auténticos descendientes del antiguo Faraón y que era a ellos a quien les correspondía el Trono de Neferu y no a los actuales regentes.

En Reino Bosque aprendió a tratar con nobles y aldeanos, ganándose el respeto de ambos, hasta que el Barón Reblegal de Robleda decidió contratarle como su Secretario y Asesor Principal. Dicho Barón era conocido por sus buenos tratos con el pueblo de Neferu. Puesto que nunca aprendió a hablar el Neferí, buscaba a alguien que le hiciera de intérprete y por ello lo contrató. Además, su gran carisma y su fama de poseer una gran capacidad de convencimiento, le convirtieron en alguien muy valioso para el Barón.

Pero Balus nunca quiso ser el secretario de nadie, sólo aceptó porque le ofrecía una infinidad de oportunidades que, siendo un aldeano de a pie, nunca conseguiría. Obtuvo permiso para investigar en las mejores bibliotecas y archivos del Reino. Buscaba información sobre una de las muchas historias que le contaba su padre, sobre un fantástico y antiquísimo tesoro que perteneció a los Faraones de la estirpe de Sennefer. Ello le dio la oportunidad de aprender el Neferí Antiguo (Egipcio Antiguo).

En uno de sus múltiples viajes a Semerhet como secretario del noble y traductor se topó, por casualidad, con el Visir del Faraón. Éste, tras descubrir la ascendencia de Balus, le entregó un libro escrito en el idioma antiguo que, según el propio Visir, hablaba de la existencia de un tesoro espectacular y de valor incalculable. El mismo tesoro que le cotaba su padre, pero con datos reales y pruebas fehacientes.

La intención del Visir es arrebatarse el Trono al Faraón y, para llevarlo a cabo, necesita oro suficiente para “sobornar” a muchos altos cargos dentro del Gobierno, así como a la guardia. El motivo principal por el que quiere llevar a cabo este “Golpe de Estado” se debe a que el Visir tiene ciertas sospechas sobre el Faraón y su ascendencia. Cree que debido a una intriga del pasado, el linaje real pudo haberse interrumpido y que el actual Faraón no sea un verdadero descendiente del Dios Ra, como dicta la tradición. En lo referente a esta aventura, el Visir es quien se encarga de sufragar los gastos

de la expedición de la búsqueda del tesoro. Fue el propio Visir el que dijo a Balus que contratara a extranjeros, ya que si algo salía mal, podrían echarle la culpa a éstos.

Lo que nunca se imaginaba es que a Balus le interesó más una historia que aparecía en el libro sobre un antiguo sacerdote (Imutes) y la “maldición” que echó sobre el pueblo de Neferu. Entendía que si liberaba a Imutes, éste le recompensaría con lo que pidiese. Y él lo tenía muy claro.

Las investigaciones que ha realizado Balus, le han llevado a sospechar que si viaja a Nefter, encontrará nuevas pistas de la localización exacta del Templo del Desierto e incluso, de encontrar un artefacto conocido como El Libro de Osiris.

Su antiguo señor, el Barón Reblegal murió recientemente en extrañas circunstancias (Balus le envenenó con Cicuta).

Balus Hifez:

Fue 9; Des 10; Cons 9; Int 15; Sab 13; Car 16.

Clase de armadura: 9

Dados de Golpe: Humano de Nivel 0

Puntos de Golpe: 8

Movimiento: 30 metros (caminando)

Ataque: 1 (Espada Corta)

Daño: 1d6 (arma)

Salvación: Humano Guerrero de nivel 0

Moral: 8

Valor de Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico (*Legal**).

Valor P.X.: 10 PX

Objetos: Anillo *Ocultar Alineamiento*.

*Cualquier Aventurero o ANJ que lance el hechizo de *Detectar el Mal*, dará como resultado un Alineamiento Legal gracias al anillo y por tanto, el hechizo no le hará efecto.

Info DM: Aunque en Valor de Tesoro indique Ninguno, y al igual que en la aventura anterior, eso no es así. Lleva dinero suficiente para pagar a los aventureros, a sus guardaespaldas y varias cosas más. En realidad lo llevan sus guardaespaldas. El dinero se lo entregó un “allegado” del Visir el mismo día que llegaron para diversos gastos (conseguir unos “documentos”, pagar a sus hombres, monturas y víveres para el viaje...).

Agesam, Erkym, hermanos y mercenarios.

Fue 14; Des 10; Cons 14; Int 11; Sab 10; Car 11.
Clase de armadura: 5 (Cuero Tachonado y Escudo)
Dados de Golpe: 7
Puntos de Golpe: 42
Ataque: 1 (Espada Bastarda)
Daño: 2d4+1 (arma)
Salvación: G5
Moral: 8
Valor de Tesoro: Ninguno.
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 440 PX

Ildaser, el Clérigo de Rivulus

Fue 10; Des 11; Cons 13; Int 14; Sab 14; Car 13.
Clase de armadura: 6 (Cuero Tachonado)
Dados de Golpe: 5
Puntos de Golpe: 22
Ataque: 1 (Maza)
Daño: 1d6 (arma)
Salvación: C3
Moral: 8
Valor de Tesoro: Símbolo de Plata de Rivulus.
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 350 PX
Habilidades Especiales: Expulsar Muertos Vivientes, Conjuros de Clérigo, Herbología, Preparación de Pociones, Neferí Antiguo.
Objetos: 4 Pociones de Curación.

Conjuros de Clérigo (3/2/1):
Nivel 1: *Curar Heridas Leves, Luz, Purificar agua y comida.*
Nivel 2: *Bendecir, silencio.*
Nivel 3: *Curar enfermedad.*

Gerrain, el enano guerrero y herrero

Fue 14; Des 10; Cons 14; Int 11; Sab 10; Car 11.
Clase de armadura: 5 (Cota de Mallas)
Dados de Golpe: 7
Puntos de Golpe: 39
Ataque: 1 (Martillo de Guerra +1)
Daño: 1d6+2 (arma)
Salvación: E6
Moral: 8
Valor de Tesoro: Ninguno.
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 500 PX
Habilidades Especiales: Reparaciones Simples y tasación.
Objetos: Martillo de Herrería y piedra de afilar.

Amahad, el Explorador Neferí.

Amahad es un explorador nacido en Utmose, que debido a una serie de casualidades, ahora se encuentra en Semerkhet. Conoce el desierto y la gran mayoría de criaturas que viven en él, así como los peligros que se pueden encontrar.

Ama y respeta al desierto por partes iguales. Es contratado por Balus para que le guíe por el desierto hasta Nefer y luego allá donde le lleven sus investigaciones una vez allí. En ningún momento Balus le ha contado sus auténticos planes. Por sus servicios, cobra 10 MO semanales. Conoce además varios dialectos de las tribus nómadas que viven en el desierto de Vir'thum.

Amahad:

Fue 12; Des 10; Cons 11; Int 10; Sab 12; Car 10.
Clase de armadura: 6 (Cuero Tachonado)
Dados de Golpe: 6
Puntos de Golpe: 30
Ataque: 1 (Khopesh) o 1 (Arco largo)
Daño: 2d4 o 1d8
Salvación: G6
Moral: 8
Valor de Tesoro: Ninguno.
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 320 PX
Habilidades especiales:

- +1 Contra Escorpiones (todas las clases), Trolls y criaturas típicas del desierto.
- Sorprendido: Sólo con un 1 en 1d6.
- Sorprende: Con una tirada de 1-3 en 1d6.
- Rastrear en Exteriores: 1-5 en 1d6.
- Rastrear en Interiores: 1-4 en 1d6.

Desarrollo de la Aventura:

1ª Parte. Preparando la Marcha.

Han transcurrido ya seis días de vuestra llegada a Semerkhet. El Reina de los Mares, tras ser reparado, partió de vuelta hacia Marvalar. Su Capitán hizo buenos negocios durante su estancia en la capital de Neferu y se despidió de todos con buenos deseos para vuestra misión. Balus, sus hombres y vosotros, os instalasteis en la posada de Ammit, al este de la ciudad.

Por su parte, Balus ha estado preparándolo todo para la incursión por el desierto: ha contratando un guía, ha comprando algunos esclavos para que le sirvan como porteadores además de camellos para que lleven los víveres e incluso ha estado reuniéndose con extraños personajes...

Según parece, os pondréis en marcha en breve.

Es mediodía y el calor es agobiante. Hace poco que habéis entrado en la estación de Siembre (Verano) y ésta parece haber entrado con fuerza. Os encontráis en el Tabernáculo de Eliahab (zona 23 del Mapa de Semerkhet), junto a los hombres de Balus. Aún falta una hora hasta que llegue Balus y Erkym y sus compañeros os han invitado a que os sentéis con ellos para almorzar.

Ahora, los aventureros pueden realizar tiradas para escuchar que se rumorea por la ciudad en esta época del año (en éste caso, lo que pueden escuchar estando en la taberna). Puedes hacerlo tú si ellos no hacen nada o dejarlo pasar. También pueden ser Balus y sus hombres los que comenten con los aventureros los diversos rumores que se escuchan por las calles y tabernas de la ciudad. El rumor más importante es el número cuatro, ya que tiene que ver con la aventura, aunque no es obligatorio para el desarrollo normal de la misma (Erkym y compañía nunca hablarán de éste suceso, ya que ellos saben de que va).

Rumores:

1. Tal y como te cuento, el otro día mi primo se equivocó de puerta, y entró en una casa que estaba vacía. Vio unas escaleras que descendían, y bajó por ellas hasta el sótano. Y se encontró con un montón de libros, frascos con muchos ojos, alas de murciélagos y otras cosas desagradables. Salió corriendo antes de que le viera nadie. Y según me dijo, eso está por aquí cerca...
2. Trolls. De verdad que sí. El otro día, una caravana salió hacia Utmose, porque no tenía suficiente dinero par ir en barco, y por el camino, poco después de salir, tuvieron que volverse porque se encontraron un troll en pleno día.
3. Piden mucho dinero, pero las armas de los hermanos Kenyt son de las mejores que se pueden encontrar. Incluso se dice que poseen alguna que otra arma mágica.
4. ...Es una lástima que haya muerto. Fue hace pocos días (1 día después de la llegada de los aventureros a la ciudad) y según tengo entendido, sus ascendientes eran grandes escribas de los Faraones del Antiguo Imperio. Y todo por unos papiros antiguos sin valor alguno...
5. ...El más listo de la ciudad. Ese Artabanes vende cosméticos, pero, entre tu y yo – y bajando la voz para que no le escuche nadie más – vende más cosas que no son cosméticos y pueden provocar... un nefasto final para el que se lo unte en la cara, tu ya me entiendes...
6. (El que lo dice parece estar borracho)...El otro día estuve con unas muchachitas muy exóticas allí donde Bes, y ¿a que no adivinas con quién me crucé? Con el Faraón en persona. Sí, sí, tal como te estoy viendo a ti...
7. ...Faraón Oscuro o algo así, es como lo llaman. El caso es que el otro día creí ver a uno de sus acólitos, pero rápidamente me descubrió y desapareció sin dejar rastro.
8. Las Pirámides son mucho más antiguas que la ciudad. Mucho más incluso que la llegada del Gran Nefertem. De hecho se dice que Nefer ya existía antes de Nefertem, o al menos eso es lo que me han dicho.
9. Sí, los exploradores y nómadas del desierto suelen evitar pasar cerca de ella, ya que temen fijar su vista en ella. Los pocos que han vuelto después de posar su mirada en esa gran “estatua”, han perdido la razón. Sólo son capaces de decir “...no tiene rostro, la esfinge no tiene rostro”.
10. Muchos comerciantes que van desde aquí (Semerkhet) hasta Tumbuko, dicen haberse cruzado con un extraño monolito con una mano tallada en la piedra... Nadie sabe que significa o quien la puso allí.

Significados de los Rumores para el Master, pero que los aventureros pueden investigar:

1. Se refiere a la “Tienda” de Magia de Nitocris, que se encuentra en la zona 24 del mapa de la ciudad. Se trata de un oscuro sótano donde se venden objetos mágicos, conjuros y nigromancia.
2. Viajar por el desierto implica tener encuentros aleatorios con Trolls del Desierto, entre otros (consulta la 2ª Parte de la Aventura).
3. Hace referencia a la Tienda Armas de los Kenyt (zona 18), unos comerciantes de armas y armaduras de todo tipo. Son dos hermanos muy conocidos en la ciudad que, además de objetos comunes, tienen un surtido de armas mágicas. Queda a elección del Master que tipo de objetos mágicos pueden encontrar los aventureros en la tienda.
4. Este rumor es importante, ya que hace referencia a una situación en la que se encuentra Balus (el contratante) de por medio. El fallecido era descendiente de un antiguo escriba de los Faraones del Antiguo Imperio y guardaba varios pergaminos escritos en Neferí Antiguo (jeroglíficos). Balus quería algunos de esos pergaminos ya que contenían información para localizar algunos objetos escondidos en Nefter y para ello contrató a una banda de ladrones de la ciudad para que se lo consiguieran. A medida que avances en la historia, se irá desarrollando más sobre este tema. Es posible, que durante el tiempo que han estado los aventureros en la ciudad, hayan escuchado más cosas sobre este tema. Queda a elección del Master que más pueden saber los aventureros.
5. Perfumes, esencias y ungüentos de Artabanes, es una tienda regentada por el astuto Artabanes, un salamnasariano que comercia con todo tipo de sustancias cosméticas, incluyendo poderosos elixires y venenos (aunque él siempre negará que comercie con venenos).
6. Este es en realidad un rumor falso. Debido a la borrachera que llevaba en ese momento, creyó ver al Faraón en el Lenocinio de Bes (zona 14), cuando en realidad vio a un cliente cualquiera de la ciudad.
7. Hace referencia a una “Secta” llamada La Hermandad del Faraón Negro. Poco se conoce de ella, salvo que veneran a un dios desconocido. Se cree que se extinguieron hace muchos años, aunque siempre que se ve a alguien que porta una túnica negra, se dice que es miembro de esa Secta. Se piensa que veneran (o veneraban) al que Los Hijos de Ra llaman Set, el Dios de Cabeza de Hiena.
8. Nadie sabe quien construyó las cuatro Pirámides que existen a las afueras de Semerkhet ni la fortaleza de Nefter, pero si es cierto que las conocidas como “historias de viejas” cuentan que existían desde antes de la llegada de los primeros pobladores al mundo.
9. Se refieren a una Esfinge de gran tamaño que existe en un lugar del Desierto que no posee rostro (no son las que hay en Utmose o la de Semerkhet). Fijar en ella la mirada hace perder tantos puntos de Sabiduría que la gran mayoría terminan completamente loco. Su ubicación sólo es conocida por las tribus nómadas y por algunos Exploradores del Desierto (entre Nefter y Smerkhet). Aunque ninguno de ellos irá en su búsqueda o dirá la localización exacta a nadie, para evitar que sientan la tentación de ir. Es poco probable que los aventureros se la encuentren por casualidad (aparece en el mapa).
10. Se refiere al monolito que se menciona en los Antecedentes (la que hace aparecer o desaparecer la Necrópolis).

Tras esperar varias horas, hace rato que Balus debería haber vuelto de realizar una visita a un antiguo pariente suyo, o al menos, eso fue lo que os dijo que iba a hacer.

Erkym comentó de acompañarle, pero se había negado y dijo que era mejor que fuera sólo. Nadie le quiso llevar la contraria. Eso había sido por la mañana y desde entonces, no se tienen noticias suyas.

Si los aventureros deciden investigar en la ciudad, Erkym les querrá acompañar y se negará a que se vayan sin él. Antes de salir de la taberna se encontrarán con un joven neferí que, hablando en común, preguntará por los amigos de Balus. Si los aventureros responden que son ellos, les

entregará una carta y se marchará corriendo y sin dar explicaciones.

La carta, un pequeño trozo de pergamino, contiene un breve mensaje que dice lo siguiente:

“Necesito ayuda. Traed los electros a la Casa de Lenocinio de Bes. Balus Hifez.”

El mensaje, en realidad, va dirigido a los guardaespaldas de Balus, por eso el grupo no sabrá a que dinero se refiere. Si se lo comentan a éstos, Erkym se marchará a la posada a recoger algo (el dinero) y se dirigirá directamente hacia la Casa de Lenocinio de Bes. Los aventureros pueden (y deben) acompañarle.

En realidad, el dinero (2.000 ME) es un pago por un servicio prestado (para pagar a la banda de ladrones que se hace mención en el cuadro de Rumores).

La Casa de Lenocinio de Bes (zona 14), es un burdel que goza de una excelente reputación en la ciudad, por la factura de sus instalaciones, la calidad de su bebida y comida, y la excepcional belleza de sus mujeres, incluyendo esclavas negras de Baranbali, y exóticas muchachas y muchachos morenos de Nubt.

Cuando lleguen, preguntarán por Balus y les acompañarán a un reservado, en el que se encuentra Balus (fumándose una pipa de agua, mientras disfruta de un espectáculo de bellas mujeres ligeras de ropa) y un desconocido al que los aventureros no han visto nunca.

- Ahhh, al fin estáis aquí. ¿Has traído los Electros? – dirá, dirigiéndose a Erkym. Éste le entregará una bolsa y Balus, se lo dará al desconocido. Con un gesto de su mano, despide a las chicas y con otro gesto, pide que le traigan algo. Al poco, veis que le entregan a Balus un pergamino enrollado.
- Esto es lo que querías y aquí finaliza nuestro trato. Tu y yo, no nos hemos visto nunca, ¿de acuerdo?
- Claro, claro, descuida. Mis labios están sellados – y dirigiéndose a vosotros, os dice – Ya podemos irnos.

Se guardará el pergamino (Pergamino 1) entre sus ropas y saldréis del burdel. Una vez fuera, dirá que ya es hora de hacer los últimos preparativos. Si los aventureros han escuchado el rumor numero 4, puede que lo asocien con éste pergamino. El desconocido es el líder de un gremio de ladrones y asesinos establecido en la ciudad de Semerkhet. Balus le contrató nada más llegar para que robara un pergamino que le llevaría a encontrar la cámara bajo el Palacio de Nefter.

- Vosotros id a la casa de Esclavos de Nahab, para que tengan preparado a los 20 esclavos para mañana. Mientras, Erkym se encargará de los camellos. Mañana por la mañana, partimos hacia Nefter.

La casa de Esclavos se encuentra en la zona 19 del mapa, y con decir que van de parte de

Balus y que mañana por la mañana tengan preparado a sus 20 esclavos, será suficiente.

A la vuelta, sin importar a donde vayan, se cruzarán con unos tenderetes en los que mucha gente vende diversos productos. Mientras caminan, alguien gritará a sus espaldas algo así como: ¡Detengan al Ladrón!; acto seguido haz que los jugadores realicen una tirada con 1d6 y el que menos obtenga dile lo siguiente:

Cuando te das la vuelta para ver que es lo que ocurre, alguien se choca contigo y ambos caéis al suelo. Al momento, varios guardias caen sobre el que te ha derribado y lo apresan. Unos momentos después, llega el que parecía haber gritado y os dice:

- No saben cuanto se lo agradezco, ese hombre me había robado varias joyas de gran valor. Por favor, tengan esto como agradecimiento.

A cada uno de vosotros os entrega un colgante que parece tener un ojo.

- Este símbolo tiene propiedades protectoras. Se llama Ojo de Horus y es un amuleto muy apreciado en nuestro pueblo. Es lo menos que puedo hacer por su inestimable ayuda. Muchas Gracias.



No permitirá que ninguno se lo devuelva, y con una sonrisa, se marchará tras doblar una esquina. Si los jugadores tratan de buscarle por entre los tenderetes, no lo localizarán. Verán varios tenderetes de joyas, pero no le encontrarán. Si deciden investigar al ladrón o preguntarle a la guardia, nadie sabrá de ningún incidente en esa zona, aparte de que no han detenido a nadie por allí durante ese día. El ladrón tampoco aparecerá por ningún lado.

Info DM: Es importante que los aventureros porten este amuleto y lo lleven puesto. No permitas que lo vendan o se deshagan de él ya que es importante a lo largo de la aventura. Si

deciden investigar qué es, cualquier joyero o sacerdote (sobre todo de Horus) les puede decir que es un amuleto que protege a su portador contra el mal, potencia la vista, protege y remedia las enfermedades oculares, contrarresta los efectos del "mal de ojo" y, además, protege a los difuntos. Esto no significa que dé estas habilidades a los aventureros. Su habilidad es otra y se explica más adelante. Sobre el desconocido que le entrega el amuleto, se hablará de él en otro momento, pero no en ésta aventura.

2ª Parte. El Viaje a través del Desierto: Hacia Nefter.

Al día siguiente, los esclavos, todos hombres de considerable fuerza, están preparando todos los bultos y los cargan sobre los camellos. Cuando todo esté preparado, se pondrán en marcha.

Viajar por el desierto, y más en esa época del año, es poco menos que una locura, pero eso no parece detener a Balus, que ansía encontrar el tesoro a toda costa (o al menos, esa es la explicación que dará a cualquiera que le pregunte). Amahad, el guía contratado por Balus, es un explorador neferí que conoce el desierto bastante bien, sabe los peligros que en él habitan y los obstáculos que se pueden encontrar por el camino. La comitiva es encabezada por el explorador, mientras a los alrededores se encuentran los guardaespaldas, asegurando que ninguno de los esclavos escape. Balus e Ildaser cierran el grupo. Los aventureros pueden ir donde prefieran. Todos, incluidos los esclavos, van montados en camellos, además de unos cuantos camellos más que van cargados con los víveres para todos.

Hay que recordar que viajar por el desierto es complicado, y todo aquel que porte algo más pesado que una armadura de cota de mallas (habitualmente 15 kg), obtiene un penalizador de -2 a todas sus acciones, debido al calor y al cansancio. Pueden portar en las alforjas de los camellos armaduras más pesadas, por si llegan a criptas o lugares más frescos, en los que no obtendrán ningún tipo de penalizador.

El viaje hasta Nefter, dura unas 3 semanas. Al final de esta aventura, puedes encontrar una tabla de encuentros aleatorios. En ella se explica

todo lo que necesitas saber para llevarlas a cabo. Si quieres tirar encuentro todos los días, o sólo cada dos o tres días, queda a tu elección. Si los aventureros quieren realizar guardias por la noche (que sería conveniente), estarán acompañados por uno de los guardaespaldas de Balus durante cada una de las guardias y siempre en el mismo orden: primero Erkym, luego Agesam y por último, Gerrain.



Como ya se ha dicho antes, entre Nefter y Semerkhet se encuentra La Esfinge sin Rostro. Ésta se encuentra a medio camino, pero más en dirección a la Costa. Amahad, conocedor de su ubicación, tratará de pasar lo más lejos posible de ella. Su ubicación exacta puede verse en el Mapa de Cirinea que se encuentra al final de la aventura.

Es conveniente que durante el transcurso del viaje, los aventureros tengan varios encuentros aleatorios, ya que eso hará que éstos ganen experiencia para así poder afrontar los peligros que existen en ésta aventura y en la siguiente.

Además de todo lo dicho anteriormente, puedes utilizar las tablas de "Movimientos en Aventuras al Aire Libre" y "Perder la Dirección" que aparecen en el Capítulo 6: Aventuras y Desventuras, del Reglamento de Juego de Aventuras en la Marca del Este®.

Durante las noche, a la luz del fuego, Balus extrae el pergamino enrollado que le compró al desconocido de la ciudad, y lee los símbolos que en él aparecen, como tratando de descifrar un código, a veces hablando en un extraño idioma que él sólo parece hablar. Si alguien le pregunta, hará como si no se tratara de nada importante, lo guardará y proseguirá con otros temas, tratando de desviar la atención del pergamino.

3ª Parte. Las Ruínas de Nefter.

Los aventureros llegarán a Nefter durante la tercera semana, a media tarde. Cuando creas conveniente, dí lo siguiente:

Tras varias semanas de largo viaje, al fin divisáis la ciudad de Nefter. Antigua joya de la arquitectura y de importancia dentro del imperio, hoy no es ni siquiera una sombra de lo que era. La mayor parte de la ciudad se encuentra en ruinas. Sólo algunos de los monumentos, aquellos que representan a los dioses, quedan todavía en pie.

Aún pueden apreciarse algunas zonas de la muralla, pero la mayor parte está derruida, tras haber soportado los ataques de un gran asedio que la ciudad no logró rechazar.

A medida que avanzáis por sus calles, notáis que hace tiempo que esa ciudad fue abandonada y que ningún tipo de vida queda ya allí. Ni siquiera los animales u otras criaturas habitantes del desierto parecen querer usar esas ruinas como refugio. Amahad se adelanta para buscar un lugar donde instalarse y, al poco rato, regresa y comenta:

- Más al norte, hay una zona con una pequeña laguna y algunos árboles frutales. Al menos, tendremos algo más aparte de las raciones de viaje que tenemos.
- Está bien, adelantaos con Amahad y explorad bien la zona, no quiero que por la noche nos ataque una criatura que pudiera estar escondiéndose – os dice Balus, a la vez que extrae el pergamino enrollado que compró en el Lenocinio de Bes para leerlo una vez más.

Cuando los aventureros investiguen la zona de la que habla Amahad, encontrarán que ésta tiene una pequeña laguna de agua y varias palmeras, con una gran cantidad de dátiles. A su alrededor, varias casas semiderruidas (pero cuyos techos parecen estar en buen estado) pueden servir como refugio para las frías noches del desierto.

Tras un estudio de la zona, que los aventureros pueden solventar con varias tiradas por avistar, comprobarán que no existe ningún tipo de vida en los alrededores de ese pequeño paraje. Amahad o uno de los aventureros puede

ir a avisar a Balus para decirle que allí pueden acampar sin problemas. El resto del día lo pasarán montando el campamento.

Mientras el grupo se encarga de realizar los preparativos para montar el campamento, cualquiera que trate de buscar a Balus, comprobará que ha desaparecido. Todas sus cosas están allí, salvo el pergamino. Aunque no lo sepan, él ha ido a investigar por la ciudad. Si deciden buscarlo, lo encontrarán por los alrededores del antiguo palacio, estudiando lo que queda del edificio. Sólo dirá que quería averiguar si podía descubrir algo, antes de que los aventureros entraran a buscar pistas sobre la localización del Templo.

Si no se preocupan de buscarle, o no se dan cuenta que no está, Balus aparecerá cuando terminen de montar el campamento, durante el anochecer. Si le preguntan, dirá que fue a las ruinas del palacio, para ver si lograba descubrir alguna cosa nueva, pero que no había encontrado nada.

Durante la cena y antes de acostarse, comentará:

- Mañana por la mañana, preparad vuestro equipo. Iremos a las ruinas del palacio para ver si logramos encontrar alguna pista sobre el Ta-Sekhet-Ma'at, vulgarmente conocido como el Templo del Desierto. Descansad, nos hará falta a todos.

Y dicho eso, se marchará a su tienda y se acostará.

Amahad, si los aventureros le preguntan, puede decir que Ta-Sekhet-Ma'at significa Gran Campo en la lengua común y que en realidad se trata de un mito. Nadie que lo haya buscado lo ha encontrado o ha vuelto jamás para contarlo. Se dice que el mito fue creado para alejar a los buscadores de tesoros de las grandes ciudades neferís. Añadirá que es más fácil que mueran a causa del calor y las picaduras de los escorpiones, que a manos de los soldados del faraón. Dicho esto, se acostará.

Los aventureros pueden turnarse para montar guardia, pero no ocurrirá nada durante la noche. **Info DM:** Si quieres, puedes hacer que Erkym, Agesam y Gerrain acompañe a los aventureros durante la guardia.

4ª Parte. El Antiguo Palacio de Nefter.

A la mañana siguiente, los aventureros, Balus e Ildaser, se dirigirán hacia el palacio. El resto, se quedarán protegiendo el campamento. Una vez allí, subirán las escaleras que dan paso a las enormes puertas que defendían el palacio aunque, debido al paso del tiempo y de la carcoma, apenas queda ya madera. A continuación, léeles lo siguiente:

Una vez dentro, Balus os pide que busquéis la habitación del Faraón. Y aunque ese era su palacio, no encontráis absolutamente nada que pudiera representar la grandeza de un lugar así. Tapices, estatuas, elementos decorativos de gran valor... nada. Probablemente fuera expoliado cuando la ciudad se rindió ante Khaboras.

Tras varias horas más, investigando el lugar, la voz del clérigo retumba en el silencio:

- Aquí, la he encontrado.

Cuando llegáis hasta donde se encuentra Ildaser, os indica unas grandes puertas escoltadas por dos grandes estatuas que representan soldados de la guardia del Faraón.

Una vez abran las puertas (no tienen ninguna cerradura y pueden abrirse fácilmente) y entren en la habitación, díles lo siguiente:

Os encontráis en la alcoba del Faraón y, si pensabais encontrar algún tipo de tesoro o monedas de oro y joyas, os lleváis una gran desilusión. Parece que los asaltantes se llevaron todo el botín que pudieron. Aún así, hay un gran catre, con grandes cortinas aterciopeladas que lo rodean, posiblemente lo único de valor de toda la ciudad y que los asaltantes no pudieron llevarse debido a su tamaño.

- Bien, según dice este pergamino – mostrando el pergamino enrollado del que no parece haberse separado desde que lo compró – “Allí donde el Faraón descansa, la puerta oculta”. Supongo que quiere decir que si este era el lugar donde dormía el Faraón, aquí es donde se oculta la cámara donde encontraremos más pistas sobre nuestro tesoro.

Una vez dicho eso, pueden buscar en la habitación. La Puerta se encuentra bajo la cama y una Tirada con éxito de Buscar Puertas Ocultas o con una tirada exitosa de Avistar, con un penalizador de -2, la podrán localizar.

Una vez descubierta, deben retirar la cama y dejará a la vista una sección del suelo ligeramente distinto al resto y con un par de anillas. Esa es la puerta secreta. Las anillas, colocadas en los laterales, indica que si tiran de ellas, ésta se abrirá. Cuando la abran (tirada de Fuerza entre dos o más personajes), dejarán al descubierto unas escaleras que parecen bajar por un pasillo escavado en la roca sobre la que se construyó parte del palacio.

5ª Parte. Bajo el Antiguo Palacio de Nefter.

Balus, una vez descubran la entrada secreta, mostrará el pergamino a los aventureros. Puesto que está escrito en jeroglíficos, lo traducirá (muestra los pergaminos 1 y 2).

1. El Pasillo.

Nada más bajar las escaleras, un estrecho pasillo de apenas 2 metros de ancho se abre ante vosotros. Podéis ver dos pebeteros, uno a cada lado de la entrada al pasillo.

En el interior de cada pebetero hay una sustancia oleosa que puede ser encendida. Dos canales de óleo combustible recorren ambos lados del pasillo. Si ambos pebeteros son encendidos, una pequeña columna de fuego recorrerá cada lado del pasillo, alumbrándolo.

A medida que avancen por él, deberán tener cuidado de donde pisan, ya que el suelo está plagado de baldosas de presión que activarían una trampa:

Fuego abrasador.

Tipo de Trampa: Trampa de Fuego.

Tipo de Construcción: Mecánica compleja.

Tipo de Activación: Instantánea

Disparador: Local; Interruptor.

Mecanismo: Presión

Efecto: Herida.

Bonificación de ataque: No es necesario tirada de ataque.

Daño: 2d6; quemadura.

Salvación: Por Destreza

Experiencia por Desactivarla: 100 Px

La versión diseñada por Blackstone (Los Candelabros Abrasadores de Blackstone) consistía en una serie de candelabros con velas encendidos, que cuando se pisaba la placa de presión, se abría un agujero en la pared, tras la llama que libera un chorro de aceite que en combinación con la llama de la vela, lo convierte en una llamarada.

Esta versión es ligeramente distinta, ya que sustituye los candelabros por una corriente de fuego (en caso de que se haya encendido los pebeteros). Los agujeros están disimulados para que no se vean a simple vista. Tanto los

pebeteros, como ambos conductos de óleo, están situados a una altura de 1,60 metros. Y los agujeros por donde se libera el aceite, a unos cinco centímetros de éstos.

Cuando se aprietan las baldosas, un mecanismo de relojería abre el sello mecánico del pulverizador. Los pulverizadores están conectados con unos tubos que llevan a unos receptáculos presurizados llenos de aceite altamente inflamable. Los pulverizadores rocían el aceite presurizado que se enciende al pasar por las llamas.

Si el aventurero activa la trampa, debe realizar una tirada de Destreza. Si la supera, significa que ha escapado de la llamarada. No superarla, indica que la llamarada le ha alcanzado de pleno, recibiendo 2d6 puntos de daño. Además, deberá realizar una segunda tirada de Destreza que, en caso de no superar, indicará que éste ha sido impregnado por el óleo, recibiendo 1d6 de daño adicional por haberse incendiado. Durante cada asalto deberá tirar por destreza para comprobar si consigue extinguir las llamas. Cada asalto que permanezca incendiado recibirá 1d6 puntos de daño.

Esta trampa se puede superar de varias maneras. No encendiendo los pebeteros y sólo serían rociados por el óleo (cuidado con las antorchas, ya que pueden actuar de igual modo) o tapando los agujeros con algún trapo, corcho o cualquier otro método que se les ocurra a los aventureros.

(Los agujeros están colocados en el mismo lado donde están las marcas de los fulcros que activan la trampa).

2. La Cámara de las Cuatro Puertas:

Tras dejar atrás el pasillo anterior, llegáis a una gran cámara. La sala tiene tres puertas, además de la que habéis usado para entrar, situado en cada una de las paredes de la cámara.

En las paredes hay imágenes de grandes batallas, así como jeroglíficos. Hay una de ellas en las que se ve a un humano, arrodillado recibiendo un libro de manos de lo que parece ser una momia: mucho más grande que el resto de figuras, su cuerpo está cubierto de vendas y su cara es de un color verdoso, como de enfermedad.

La momia es en realidad una representación del Dios Osiris, el cual le entrega un libro a un mortal (a Imutes).

Balus puede traducir los jeroglíficos escritos en las paredes. En realidad son nombres de Dioses Egipcios y nombres de los Faraones del Antiguo Imperio, entre otras cosas de menor importancia.

En cuanto al enigma de las puertas, encima de cada puerta hay un Símbolo.

- Izquierda: Una Flecha que apunta hacia abajo.
- Frente a la Entrada: Una Lanza cuya punta está mirando a la derecha.
- Derecha: Un Círculo.

Puerta de la Izquierda: Es el camino correcto que les llevará a la siguiente sala. No existe ninguna trampa en éste pasillo.

Puerta Frente a la Entrada: Es un pasillo trampa. Cuando abran la puerta, desde el fondo del pasillo se arrojará una lanza que impactará en el aventurero que se encuentre primero o el que se encuentre frente al pasillo.

La Lanza Maldita.

Tipo de Trampa: Objeto Trampa.

Tipo de Construcción: Mecánica Compleja.

Tipo de Activación: Instantánea.

Disparador: Local; Interruptor

Mecanismo: Muelle

Efecto: Herida

Bonificación de ataque: Automático.

Daño: 1d6 / Crítico x2

Salvación: Por Destreza

Experiencia por Desactivarla: 200 Px

Cuando se abre la puerta del pasillo, activa un mecanismo que cuarta una cuerda en la pared del fondo que sujeta un muelle. En su interior se coloca la lanza, que, cuando corta la cuerda, libera el muelle y la lanza de su interior es disparada a gran velocidad.

Todo aquel que se encuentre en el hueco del pasillo debe realizar una tirada de salvación por Destreza, o quedará atravesado por la lanza.

Detectar el mecanismo en la puerta es sencillo. Pero cualquier intento por desactivarlo es inútil, ya que cortar la cuerda del mecanismo implica

activar la trampa. La mejor idea es cortar la cuerda con la puerta cerrada y dejar que la lanza se clave en la puerta.

Aunque el Daño es automático (siempre y cuando el aventurero haya fallado la tirada de salvación), se debe realizar la tirada de ataque para comprobar si el ataque es considerado crítico o no.

Puerta de la Derecha: Es un pasillo trampa. No se activa ninguna trampa al abrir la puerta. A medida que avancen por el pasillo, a los cuatro metros, pueden caer por un pozo si no lo detectan.

El Pozo.

Tipo de Trampa: Pozo y Caída

Tipo de Construcción: Mecánica Simple

Tipo de Activación: Instantánea

Disparador: Local; Interruptor y trampilla.

Mecanismo: Gravedad

Efecto: Atrapamiento, herida.

Bonificación de ataque: No es necesario tirada de ataque.

Daño: 1d6 cada 3 metros (5d6).

Salvación: Por Destreza

Experiencia por Desactivarla: 400 Px

Este pozo tiene 15 metros de profundidad y está colocado a unos 6 metros de la entrada.

Una trampilla, disimulada como el resto del pasillo, cubre el pozo. Esta trampilla suele ser un cuadrado tan ancho como sea el túnel (se recomienda 2x2 metros). Al estar disimulado como el resto del suelo del pasillo, no es fácil de detectar. La trampilla no es una sola sección, son dos (2x1 metro cada una en este caso).

La trampilla se mantiene en horizontal gracias a un muelle. Cuando un peso de más de 20 kilos se sitúa encima de la trampilla, ésta cede haciendo caer al aventurero. Un mecanismo en la sección del otro lado del pasillo hace que cuando la primera trampilla se abra, la otra también lo haga, haciendo que el hueco sea más grande. Una vez caiga, ambas secciones de la trampilla vuelven a cerrarse gracias al muelle y al mecanismo, respectivamente.

Alguien encerrado en el pozo tendría que escalar, engancharse a la trampilla para que ésta se abra gracias a su peso y tratar de salir del pozo. Desde

fuera puede abrirse empujando la trampilla y colocando luego un pincho de hierro o algo que impida que la trampilla se vuelva a cerrar.

Tanto el pasillo frente a la entrada, como el pasillo de la derecha acaban en dos callejones sin salida.

3. El Enigma matemático:

Una vez entráis por la puerta correcta, un pasillo os lleva hasta una nueva puerta. A simple vista, la puerta no parece tener ni cerraduras ni ningún otro tipo de elemento decorativo.

La puerta no puede ser abierta ni por Forzar Cerraduras, ni por Derribar Puerta. Sólo puede ser abierta si se dice la contraseña. En la pared de la derecha puede verse el siguiente cuadro (todo ello escrito en jeroglíficos que Balus podrá interpretar).

Siete casas tienen siete gatos cada una.
Cada gato mata siete ratones.
Cada uno de los ratones, si estuviera vivo, se habría comido siete espigas de trigo.
Cada espiga de trigo produce siete medidas de harina.

¿Cuántas medidas de harina, gracias a los gatos se salvaron de ser comidas por los ratones?

Solución: 16.807 medidas de harina
($7 \times 7 \times 7 \times 7 \times 7$).

Nota del Autor: Creí oportuno añadir este acertijo, que fue escrito por el escriba Ahmes en el 1850 a.C. Tal vez se trate del acertijo más antiguo del mundo, y como Neferu está inspirado en el Antiguo Egipto, quería que esta aventura fantástica, tuviera algo “real” del Antiguo Egipto.

Si dicen la respuesta correcta (deben decirlo en Neferí Antiguo, aunque de eso se encargará Balus), se abrirá la puerta y podrán avanzar. En caso de que fallen (la puerta sólo responde al neferí antiguo, cualquier respuesta en común o en otro idioma no dará ningún resultado), una sección del suelo se abrirá (2x2 metros delante de la puerta y bajo el acertijo), haciéndoles caer 9 metros (3d6 puntos de daño). Aún así, si dicen la respuesta correcta, la puerta se abrirá, aunque el foso no se cerrará y tendrán que sortearlo para poder avanzar.

4. La última Cámara:

Cuando entráis, observáis un puente que sortea un gran vacío. Al otro lado veis una estatua, representando a un hombre totalmente momificado, salvo por la cara, que la tiene al descubierto y cuyo color verdoso os llama poderosamente la atención. El suelo a su alrededor está cubierto de huesos.

Los brazos los tiene extendidos, y en sus palmas puede verse un libro de pastas amarillentas. A medida que observáis el resto de la habitación, veis un tapiz de tamaño medio colgado en la pared, que representa un mapa de Neferu, durante la época del Antiguo Imperio. En el mapa no parecen existir ni Semerkhet, ni Utmuse o Nubt. En cambio sí aparecen Nefer y varias colonias que debían existir a su alrededor, así como un edificio al Suroeste del Desierto, en el que podéis leer Ta-Sekhet-Ma'at. Bajo él, también veis una Llave de Plata.

Tras la estatua portadora del libro, podéis ver una serie de armas y escudos en manos de unas antiguas figuras, que representan a antiguos guerreros neferís.

Una tirada de Inteligencia con éxito, puede decir a los aventureros que la estatua representa al Dios Osiris. Tanto la estatua, como el libro que tiene en sus manos son idénticos a los que pueden ver en una de las imágenes de la Sala 2.

En cuanto al vacío, es un foso de al menos 30 metros de profundidad. Cualquier aventurero, ANJ o criatura que caiga por él recibirá 10d6 puntos de daño (1d6 cada 3 metros). Si el daño es igual o superior a los 50 puntos (Daño Masivo, haya o no perdido todos sus puntos de daño), debe realizar además una tirada de Salvación contra “Veneno o Muerte”. De no superarla, morirá.

Cuando cualquiera de los aventureros o ANJs cruce el puente, díles lo siguiente:

Los huesos que hay esparcidos por el suelo, parecen cobrar vida y comienzan a unirse en un solo ser: algunos son huesos humanos, otros son de diversos animales. Además tiene dos cabezas, una humana y otra de algún tipo de criatura con cuernos. De gran tamaño, feroz aspecto y con una única intención: defender esa cámara de cualquiera que trate de profanarla.

Una vez los huesos se han unido, se lanza contra vosotros.

Info DM: Si fuera necesario, Ildaser podrá ayudar a los aventureros a luchar contra el Golem de Huesos o curando a los aventureros que lo necesiten. Recuerda que debe sobrevivir a éste combate.

Golem de Huesos



Clase de armadura: 2
Dados de Golpe: 10
Puntos de Golpe: 40
Movimiento: 40 metros
Ataque: 2
Daño: 2d8
Salvación: G8
Moral: 12
Valor de Tesoro: Ninguno.
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 1.700 Px

El Golem de Huesos tiene unos 3 metros de altura. Existe un 95% de posibilidades de que aquellos aventureros que no estén familiarizados con estos seres (Golems), lo confundan con un simple no-muerto, para su desgracia. Una tirada entre 1-5 en 1d100 les puede hacer entender que se trata de un Golem y no de un No-muerto. Cualquier otro resultado significa que ellos creen entender que se trata de un Esqueleto Guerrero, bastante más grande de lo común.

Puesto que no se trata de ningún No-muerto, no puede ser expulsado. Las armas de filo o perforantes (mágicas y no mágicas) sólo le producen la mitad del daño normal, mientras que las contundentes le hacen daño normal. Son inmunes además a la mayor parte de los hechizos mágicos o de clérigo, salvo los de fuego, que les produce daño doble. Cuando son atacados por hechizos de fuego, además del daño, deben

realizar una tirada de salvación por “Conjuros y Armas Mágicas”. De no superarla, aquellas armas que lo alcancen le producen daño duplicado, es decir, en caso de cualquier arma de filo o perforante le producirá daño normal y las contundentes, daño doble durante 1d4 asaltos.

El Golem es el guardián de la cámara, pero más concretamente lo es del libro. En todo momento luchará hasta la muerte. Cada día que pase sin luchar, recuperará todos sus puntos de daño. Una vez derrotado, la magia que lo impulsaba desaparecerá definitivamente.

Puede que los aventureros quieran tratar de empujarle por el vacío. Teniendo en cuenta que el Golem tiene Fuerza 18, para poder derribarle o empujarle (1 o 2 metros, no más), deberán sacar una tirada de 1-2 en 1d20.

Cuando conseguís derrotar al Golem, los huesos caen al suelo, inanimados y sin vida. Es entonces cuando Balus, el cual ha estado observando el combate desde la distancia, se acerca hacia la estatua de Osiris y toma el libro entre sus manos. Seguidamente se acerca hasta el tapiz, y coge tanto el lienzo como la Llave de Plata. Después de coger todos esos objetos, os dice:

- El resto, es vuestro. Os espero en el campamento.

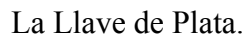
Y se marchará con Ildaser.

Tesoros de la Sala: Hay 4 estatuas y cada una tiene una espada Khopesh y un escudo.

Khopesh +1 → Espada de una mano de 2d4 +1 (al ataque y al daño). Se considera arma mágica y está valorada en 2.000 MO cada una.

Escudo +1 → Escudo de tamaño medio. Su portador obtiene un -2 de CA. Se considera un escudo mágico y está valorado en 2.000 MO cada uno.

Además, los aventureros pueden encontrar a lo largo de toda la habitación 400 ME, 350 MP y 600 MC. También encontrarán 3 viales con un líquido en su interior (*Poción de Curación*).



Se dice que este libro le fue entregado a Imutes por el propio Dios de los Muertos, poco después de convertirse en Sacerdote. Se trata de un libro de papiros común, y en la cubierta pueden verse diferentes jeroglíficos, que se traducen: Libro de la Salida al Día. Todo el texto en su interior está escrito en Neferí Antiguo. Su poseedor puede lanzar todos los hechizos de nigromancia que existen. Es indestructible por manos mortales.

Los aventureros no tendrán problemas en volver al campamento, y una vez lleguen, observarán que Balus está estudiando el mapa junto a Amahad.

Tanto lo que resta de ese día, como el día siguiente, será de descanso. Ildaser se encargará de realizar curas y lanzar hechizos de curación a aquellos aventureros que lo deseen.

Al día siguiente, el grupo se pondrá en marcha camino del Ta-Sekhet-Ma'at. Al igual que ocurría en la 2ª parte de ésta aventura, tendrán que tener cuidado con el calor y con los encuentros aleatorios que hay en la tabla de encuentros anexa a ésta aventura. El viaje hasta el Templo del Desierto durará 2 semanas. De la misma manera que en el anterior viaje, todos los miembros del grupo irán montados en los camellos. La marcha la abrirá Amahad y la cerrarán Balus e Ildaser. Los otros tres se encargarán de cuidar de que los esclavos no escapen. Los aventureros pueden colocarse donde prefieran. El número de encuentros aleatorios queda a tu elección.



7ª Parte. Ta-Sekhet-Ma'at.

Ya han pasado dos semanas desde que retomasteis el viaje hacia el Ta-Sekhet-Ma'at y aún no lo habéis encontrado. Según Amahad, que conoce la zona, nunca ha encontrado o visto templo o construcción alguna. En cambio, si os comenta que lo único que hay en esa zona, que hace pensar que algún ser humano llegó hasta allí, es un monolito de piedra con una mano tallada en una de sus caras.

A muy pocos kilómetros, alcanzáis a ver el monolito del que hablaba el explorador. Se trata de un menhir de piedra en el que, efectivamente, puede verse una palma humana tallada en una de las caras. Balus se acerca y lo estudia detenidamente. Acto seguido extrae de una bolsa la Llave de Plata y la coloca frente a la palma. Sorprendentemente, la mano parece cobrar vida y aferra la llave, que brilla de forma intensa. El suelo se sacude violentamente, haciéndoos perder el equilibrio por un breve instante. Acto seguido, una imagen os sobrecoge y os sorprende. Podéis observar como, donde antes sólo había arena, ahora comienzan a aparecer unas columnas y varios colosos representando a los dioses de Neferu. También comienzan a surgir murallas y edificaciones hasta que una gran ciudad aparece ante vuestros ojos. Ésta es la última morada de los Faraones del Antiguo Imperio. He aquí el Ta-Sekhet-Ma'at.



Cuando la antigua y desaparecida Necrópolis parece que ha terminado de aparecer, Balus os pide que exploréis la zona mientras ellos colocan el campamento...

Cuando los aventureros entren en la recién aparecida Necrópolis, serán emboscados por un grupo de Hombres-Escorpión que se encontraba oculto bajo las arenas del Desierto (haz una tirada de sorpresa, si en 1d6 sacas 1-2, los

aventureros serán sorprendidos, salvo a un explorador, que se debe sacar 1 en 1d6):

Hombre-Escorpión



Cantidad: 1 cada 2 aventureros, redondeando hacia abajo (sin contar ANJs).

Clase de armadura: 1

Dados de Golpe: 8

Puntos de Golpe: Mínimo 30.

Movimiento: 24 metros

Ataque: 1 arma ó 1 aguijón

Daño: 3d6 (guja) ó 1d6 + veneno (aguijón)

Salvación: G8

Moral: 10

Valor de Tesoro: Arma de Asta que portan.

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 1.750 (Cada uno)

Los Hombre-escorpión son una maligna combinación de hombre y arácnido. La parte superior del cuerpo es la de un humano, pero la inferior es la de un escorpión gigante (con una cola provista de aguijón).

Suelen llevar armas de asta de grandes proporciones, llamada también Guja o Archa. También pueden golpear con su letal aguijón envenenado; aparte de sufrir daños, la víctima debe superar una tirada de salvación contra veneno o morirá**. Incluso si supera la tirada de salvación, la víctima quedará paralizada durante 1d8-1 asaltos. Son inmunes a su propio veneno y al de todos los escorpiones.

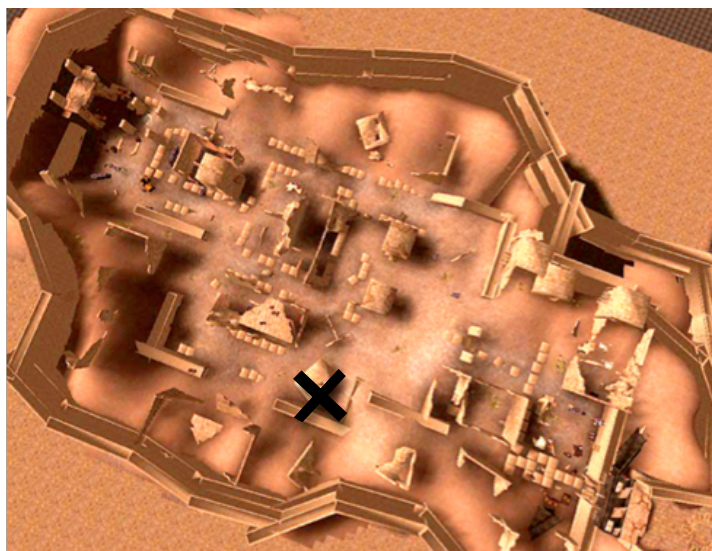
*En manos de una criatura NO Hombre-Escorpión, la guja se trata de un arma a dos manos que causa 3d4.

**Esto es lo que pone en el manual Criaturas de la Marca, de la Legión de Calaveri. Para aquellos DM que lo prefieran, pueden hacer que en el caso de no superar la tirada, la víctima quedará paralizada 2d8 asaltos.

Info DM: Amahad, Erkym, Agesam, Gerrain e Ildaser, ayudarán en el combate a los Aventureros. Recuerda que estos y Balus deben sobrevivir al combate.

Una vez los derroten, Balus pedirá que monten el campamento en una zona que sea fácilmente defendible. Durante el resto del día, los aventureros podrán investigar el lugar. Encontrarán sin dificultad la entrada del templo. Se trata de un pequeño edificio de poco más de 3 metros de ancho (zona de la puerta) por 3 metros de alto y con 2 metros de profundidad. El edificio tiene forma de cuña, teniendo la zona más alta donde se encuentra la puerta. Encima suya hay una serie de jeroglíficos que un conocedor del Neferí Antiguo podrá traducir como:

“La muerte golpeará con su biello a aquel que turbe el reposo de los faraones”



Los aventureros podrán esperar al día siguiente para investigar, o tratar de descubrir lo máximo posible en lo que resta de día. Sea del modo que sea, Balus, sus hombres y los esclavos entrarán, aunque siempre irán detrás de los aventureros a varios metros de distancia. El único que no entrará será Amahad, que se quedará fuera, cuidando del campamento, los camellos y demás.

Allá donde no se especifique lo contrario, el suelo es de piedra, al igual que las paredes y el techo.

1. La Puerta del Templo.

Una vez logren abrir la puerta (tendrán que superar una tirada de Fuerza -2), verán unas escaleras que descienden hacia el interior de la tierra. Cuando descienden, verán un pasillo de varios metros de ancho con una arco de piedra al final.

2. La Cámara de los Guardianes.

En cuanto los aventureros crucen el umbral del arco de piedra, léeles lo siguiente*:

Cuando cruzáis el umbral, os parece escuchar un sonido mecánico, aunque queda rápidamente aplacado por el sonido del abrir de las tapas de madera de los sarcófagos que hay en su interior. De ellos, comienzan a salir una serie de manos enfundadas en vendas amarillentas para, posteriormente, ver como se levantan unas criaturas de tamaño humano, totalmente envueltos en vendajes amarillentos. Se trata indudablemente de Momias. Salen de sus sarcófagos y se dirigen hacia vosotros...

* Si en el grupo hay algún enano, hazle una tirada de Salvación por Conjuro (no le digas que es una tirada de salvación y ocúltale el resultado. Si supera la tirada, no le leas a él el cuadro gris).

Una vez crucen el arco, éste activa un conjuro mágico que activa una serie de mecanismo (sonido mecánico) que hace que todas las tapas de los sarcófagos se abran. De los sarcófagos parecen salir una serie de manos vendadas, para posteriormente, levantarse una momia de cada una de ellos, pero en realidad se tratan de Ilusiones mágicas. Por ello, puesto que los enanos son mucho más resistentes a la magia que el resto de criaturas, en caso de superar una tirada de salvación por conjuro, no verá nada.

Una vez termines de leerles el cuadro, deberán realizar una tirada por Carisma (Moral) o Salvación por Paralización, lo que veas más adecuado. Aquellos que la superen, serán concientes de sus actos y podrán realizar acciones. Aquellos que no la logren, saldrán corriendo hacia el exterior. Una pifia significará que el personaje se desmaya durante 1d4 asaltos. Un crítico hará que el aventurero note algo extraño en las momias y si, además, supera una tirada de Sabiduría, podrá llegar a la conclusión de que se tratan de ilusiones. Si los aventureros salen y vuelven a entrar, el mecanismo volverá a activarse, pero obtendrán un +1 a las tiradas antes dichas, ya que tendrán más fácil descubrir el engaño.

Cualquier contacto con las Ilusiones, harán que éstas desaparezcan. Siempre se dirigirán en dirección al arco, pero nunca lo cruzarán, desapareciendo a los pocos minutos de activarse el conjuro. Siempre que alguien cruce el umbral, se activará la ilusión, salvo que la ilusión se encuentre activa.

Un conjuro de *Detectar Magia* revelará la presencia de magia en el ambiente, aunque no así *Detectar Trampa* (ya que no es una trampa, sólo una ilusión). Un hechizo de *Disipar Magia* (lanzado por un mago/elfo o un clérigo de Nivel 6 o mayor) eliminará la Ilusión para siempre e inutilizará la activación de la apertura de los sarcófagos.

Una vez investiguen la estancia, verán que las paredes están llenas de imágenes de los faraones, esclavos construyendo templos, pirámides... decenas de soldados asegurándose de que los esclavos trabajan, sacerdotes oficiando ritos... y también puede verse a varios sacerdotes llevando a cabo actos de momificación, todo ello supervisado por un humano con cabeza de chacal (representación de Anubis)...

Los sarcófagos se encuentran vacíos, y no habrá ningún rastro de momias, salvo el polvo acumulado del desuso.

Al fondo de la habitación, encontrarán una puerta cerrada con llave que puede ser forzada o derribada.

3. Pasillo 1.

Una vez abran la puerta, encontrarán este pasillo totalmente a oscuras. Una serie de antorchas en ambos laterales del pasillo se extienden por todo lo largo de éste.

Cuando lleguen a la primera esquina, haz una tirada de 1d6 (sorpresa). Un 1-2 en la tirada significará que el grupo es sorprendido (recuerda que si hay un explorador en el grupo, sólo puede ser sorprendido con un 1 en la tirada de 1d6).

Necrófagos:



Cantidad: 1d4+1

Clase de armadura: 6

Dados de Golpe: 2

Puntos de golpe: 16

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 garras / 1 mordedura

Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 + especial

Salvación: G2

Moral: 9

Valor de Tesoro: 500 MO (sin tesoro).

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 25 (Cada una).

Especial: Si una criatura de tamaño medio o menor resulta golpeada por un necrófago, debe superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará inmovilizada durante 2d4 asaltos. Los elfos son inmunes a ésta parálisis.

Son inmunes a conjuros de *Dormir* y *Hechizar Persona*. Pueden ser expulsado por un Clérigo.

Más información en el Reglamento de Juego.

Fueron encerrados aquí para que protegieran el templo de cualquiera que entrara en él. Se alimentan de cadáveres, aunque no le hacen ascos a los vivos. No necesitan alimentarse obligatoriamente, puesto que ya están muertos.

Al final del pasillo, encontrarán una puerta cerrada con llave que puede ser forzada o derribada.

4. La Sala del Falso Tesoro.

Cuando entren en ésta sala, las antorchas se encenderán automáticamente (hechizo mágico). Dí lo siguiente a los jugadores:

Hay varias mesas colocadas a ambos lados de esta sala de tamaño mediano (6x6 metros). En cada una de estas mesas hay colocadas unas grandes vasijas (2 vasijas en cada mesa), en cuyo interior pueden verse decenas de monedas de oro (50 MO en cada vasija). Las paredes están decoradas con imágenes de grandes batallas y de ejércitos luchando, por la obtención de tesoros. A simple vista, no hay ninguna otra puerta además de por la que habéis entrado.

Las monedas de Oro que los jugadores ven en las vasijas forman parte de una trampa:

Las Monedas de Ácido de los Discípulos de Piedranegra.

Tipo de Trampa: Moneda Trampa

Tipo de Construcción: Forja

Tipo de Activación: Instantánea.

Disparador: Manual.

Mecanismo: Ninguno.

Efecto: Herida.

Bonificación de ataque: Automático.

Daño: 1d6 (de forma normal, leer más adelante)

Salvación: Por Destreza (penalizador -2)

Experiencia por Desactivarla: 100 Px.

Estas monedas están compuestas por finas láminas de Pan de Oro y rellenas de ácido. El Pan de Oro es una fina lámina de oro que, al contacto, puede llegar a deshacerse.

Estas monedas de “oro” son colocadas en una vasija, como parte de un tesoro. Cuando el aventurero trate de cogerlas, verá que estas se rompen, parten o quiebran, las cuales liberan un ácido que se esconde en su interior. Éste ácido no daña el oro, por lo que puede mantenerse durante mucho tiempo en el interior de las monedas sin perder sus propiedades.

Hacer estas monedas en cambio, sí es muy difícil, ya que se requiere una gran maestría y grandes conocimientos. Sólo un rey que quiera proteger a toda costa sus tesoros podría querer tener este tipo de monedas.

Detectar estas monedas falsas es muy complicado, ya que al estar hechas de láminas de oro, dan la sensación de ser igual que las monedas normales. Se requiere un gran conocimiento de tasación y de conocimiento de trampas para poder pensar que hay algo raro en esas monedas.

Un incauto que agarre las monedas, comprobará que éstas se rompen y sueltan un líquido amarillento. Una tirada de salvación por destreza con éxito (penalización de -2), hará que el aventurero se de cuenta a tiempo y retire la mano recibiendo sólo 1d3 puntos de daño. En caso de pifiar la tirada, el daño será doble, mientras que sacar un crítico, hace que el aventurero retire la mano a tiempo y no reciba daño alguno.

Si los jugadores investigan, pueden descubrir una puerta oculta que hay justo enfrente de la puerta por la que han entrado. Ésta se deslizará hacia un lado cuando tiren de una de las antorchas que hay su lado, dejando a la vista un pasillo.

5. El Pasillo y los Dos Caminos.

Cuando avancen por este pasillo, verán dos posibles caminos, uno a su derecha y otro a su izquierda. Al final de ambos hay sendas puertas cerradas con llave que podrán forzar o derribar.

6. El Pasillo Ancho.

Este pasillo es el más ancho por el que hasta ahora han recorrido los aventureros. Tiene 3 metros de anchura. Existen varias antorchas a los lados del pasillo que pueden ser encendidas. Al final encontrarán una puerta cerrada con llave (Abrir Cerraduras o Derribar Puerta).

7. La Sala Circular.

Esta pequeña sala circular tiene apenas 3 metros de diámetro. Se encuentra totalmente a oscuras y en ningún lado parece haber antorchas. Un breve estudio hará ver que al otro lado hay una puerta. Justo en el centro de la sala hay un fulcro que activa una trampa. Una tirada de avistar/buscar con éxito (penalizador de -2) revelará unos hilos de seda por alrededor de la habitación.

El enredo de hilos de los Discípulos de Piedranegra.

Tipo de Trampa: Hilos.

Tipo de Construcción: Mecánica compleja.

Tipo de Activación: Instantánea.

Disparador: Local; Interruptor.

Mecanismo: Placa de Presión.

Efecto: Herida; Atrapamiento.

Bonificación de ataque: No son necesarias tiradas de ataque.

Daño: 2d4 (puede provocar la muerte del personaje de pifiar la tirada de salvación)

Salvación: Por Destreza (penalizador -3)

Experiencia por Desactivarla: 300 Px

Esta trampa suele colocarse en una sala de pequeño tamaño. Tanto el techo, como el suelo, están compuestos por dos ruedas de piedra tensadas por muelles que se mantienen fijadas por una serie de cuerdas y mecanismo. Esas ruedas de piedra están conectadas entre sí por unos hilos muy finos (casi invisibles dada las

circunstancias idóneas) y muy resistentes. Los hilos pueden ser de seda (como los hilos de coser) hasta hilos de acero (convirtiéndolo en una trampa mortal).

Cuando un aventurero pisa la placa, el mecanismo libera ambos muelles que se enrollan, haciendo girar cada una de las piedras en un sentido y enredando los hilos (de seda en este caso). El aventurero quedará entonces en el interior de los hilos, atrapado y malherido. Esta trampa puede llegar a ser mortal si se pifia la tirada de salvación por destreza.

Los hilos pueden ser cortados por cualquier arma de filo, liberando al apresado. Esta acción debe ser llevada a cabo por alguien que no haya sido víctima de la trampa.

Si en el interior del círculo de piedra hay varias personas, todas quedan atrapadas por los hilos.

La trampa puede ser descubierta con suma facilidad, ya que los hilos se encuentran a la vista. Desactivarla es tan fácil como cortar los hilos antes de que éstos se enrollen o desactivando el fulcro e inutilizando la trampa.

Una vez superen la trampa, al final encontrarán una puerta cerrada con llave que puede ser forzada (-10% debido a la dificultad) o derribada.

8. La Llave Custodiada.

Cuando los Aventureros entren en ésta sala, las antorchas se encenderán automáticamente. Cuatro pilares parecen sostener esta sala abovedada. Al fondo, puede verse una estatua del Dios Anubis, el cual sostiene entre sus manos un Anj (aquí usaremos la palabra inglesa Ankh, para no confundir con ANJ o Aventurero No Jugador). Si los aventureros no la cogen o tienen intención de hacerlo, Balus se adelantará y la tomará entre sus manos. Es entonces cuando puede verse entonces que se trata en realidad de una llave.

- Seguramente esta llave abra las puertas del “Tesoro”. Será mejor que la guarde ¿o preferís tenerla vosotros?

No importa quien guarde la llave. Ésta sólo abre Sala de los Rituales (lugar donde está enterrado Imutes).

9. La Sala de los Guardianes de los Muertos.

Cuando entren, díles lo siguiente:

Acabáis de entrar en una sala cuadrada y sin más puertas que por la que habéis entrado. Pero lo que más os llama la atención son los seis sarcófagos que hay en el suelo, cuyas tapas comienzan a abrirse. De ellas salen unas figuras esqueléticas. Veis que todas ellas portan espadas Khopesh y se acercan a vosotros en actitud desafiante.

Puede que los aventureros piensen en un principio que se tratan de ilusiones, pero en éste caso, no lo son. Son los Seis Guardianes que protegen los enterramientos de los Faraones que hay más adelante. Atacarán a cualquiera que entre en la sala para después volver a sus sarcófagos, una vez terminen el combate. En éste combate, los guardaespaldas de Balus ayudarán a los aventureros.

Esqueleto Guerrero - Guardián del Faraón.



Cantidad: 6

Clase de armadura: 3

Dados de Golpe: 5+2

Puntos de Golpe: 39

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 (arma) +3 al ataque.

Daño: 2d4 (Khopesh)

Salvación: G5

Moral: 12

Valor de Tesoro: Ninguno / Arma que porta.

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 350 (cada uno).

En su día, fueron grandes luchadores consagrados a proteger a su Faraón al que juraron servirle en la vida y en la muerte. Cuando murieron, les fue lanzado un poderoso hechizo nigromántico que les hizo resucitar de esta forma. Su apariencia es la de un esqueleto amarillento y ajado cubierto por fragmentos de piel putrefacta.

Al carecer de vida, no se ven afectados por conjuros de dormir o hechizar monstruos, ni por cualquier otra forma de lectura mental.

Debido a su naturaleza y a una habilidad innata, obtienen un +3 a todas sus tiradas de ataque.

Las únicas armas que les afectan son las armas mágicas. Además, cualquier personaje de menos de 3 Dados de Golpe huirá aterrorizado. Puede ser expulsado por un sacerdote, aunque éste efecto sólo dura 1d4 asaltos (salvo que sea destruido). En caso de ser expulsado, huirá en dirección contraria al sacerdote, aunque siempre tratará de huir hacia la puerta que conduce al siguiente pasillo (zona 10).

Una vez derroten a los esqueletos Guerrero, si los jugadores investigan, pueden descubrir una puerta oculta que hay justo enfrente de la puerta por la que han entrado. Ésta se deslizará hacia un lado cuando tiren de una de las antorchas que hay su lado, dejando a la vista un nuevo pasillo.

10. El Pasillo y el Pozo de Pinchos.

Cuando entren, el pasillo se encuentra totalmente a oscuras.

A tres metros de la puerta hay una trampa de Foso.

El Pozo de Pinchos.

Tipo de Trampa: Pozo, Caída y Pinchos.

Tipo de Construcción: Mecánica Simple

Tipo de Activación: Instantánea

Disparador: Local; Interruptor y trampilla.

Mecanismo: Gravedad

Efecto: Atrapamiento, herida.

Bonificación de ataque: No es necesario tirada de ataque.

Daño: 1d6 cada 3 metros (3d6) + 2d6 (por los pinchos); Total: **5d6**.

Salvación: Por Destreza

Experiencia por Desactivarla: 500 Px

Este pozo tiene 9 metros de profundidad y se suele colocar en el pasillo de una mazmorra o en un túnel subterráneo.

Una trampilla disimulada como el resto del pasillo cubre el pozo. Esta trampilla suele ser un cuadrado tan ancho como sea el túnel (se recomienda 2x2 metros). Al estar disimulado como el resto del suelo del pasillo, no es fácil de

detectar. La trampilla no es una sola sección, son dos (2x1 metro cada una en este caso).

La trampilla se mantiene en horizontal gracias a un muelle. Cuando un peso de más de 20 kilos se sitúa encima de la trampilla, ésta cede haciendo caer al aventurero. Un mecanismo en la sección del otro lado del pasillo hace que cuando la primera trampilla se abra, la otra también lo haga, haciendo que el hueco sea más grande. Una vez caiga, ambas secciones de la trampilla vuelven a cerrarse gracias al muelle y al mecanismo, respectivamente.

Al fondo hay pinchos colocados para ensartar a sus víctimas. Estos pinchos producen 2d6 puntos de daños cuando un personaje cae.

Alguien encerrado en el pozo tendría que escalar, engancharse a la trampilla para que ésta se abra gracias a su peso y tratar de salir del pozo. Desde fuera puede abrirse empujando la trampilla y colocando luego un pincho de hierro o algo que impida que la trampilla se vuelva a cerrar.

Al final de este pasillo, encontrarán una puerta cerrada con llave, que puede ser forzada si se supera una tirada de Forzar Cerraduras o con una tirada con éxito de Derribar Puerta.

11. La Sala de Preparación.

Cuando los aventureros entren en esta sala, verán que hay algo similar a un altar de piedra en el centro y cuatro mesas más pequeñas a su alrededor. Se pueden encontrar varias herramientas en dichas mesas. Una de ellas es un cuchillo hecho de piedra. También pueden encontrarse unos hierros encorvados y algunas otras herramientas.

A lo largo de las paredes pueden verse una serie de imágenes de cómo un sacerdote de Anubis calienta unas barras de hierro curvadas, las cuales introduce por la nariz de un cadáver y poder así extraerle el cerebro. Otra de las escenas es, con el cuchillo de piedra en la mano, el sacerdote realiza un corte a un lado del abdomen y extraer la mayor parte de las vísceras.

Una de las últimas imágenes es la del sacerdote fajando al difunto con finas vendas (habitualmente de Lino) y completando así el proceso de Momificación al que se sometía a los Faraones que fallecían. Balus se acercará cuando se fijen en las imágenes y díles lo siguiente:



En la pared, las imágenes representan algo similar a un juicio. Balus, que se encuentra cerca de vosotros, os lo explica a medida que os muestra las imágenes:

- Según la tradición neferí, el juicio de Osiris es el acontecimiento más importante y trascendental para los difuntos.

En la Duat (el inframundo), el espíritu del fallecido será guiado por el dios Anubis ante el tribunal de Osiris. Anubis extraerá mágicamente el Ib (el corazón, que representa la conciencia y moralidad) y lo depositará sobre uno de los dos platillos de una balanza. El Ib será contrapesado con la pluma de Maat (símbolo de la Verdad y la Justicia Universal), situada en el otro platillo.

Mientras, un jurado compuesto por dioses le formulará preguntas acerca de su conducta pasada, y dependiendo de sus respuestas el corazón disminuirá o aumentará de peso. El dios Thot, actuando como escriba, anotará los resultados y los entregará a Osiris.

Al final del juicio, Osiris dictará sentencia:

Si esta es afirmativa, su Ka (la fuerza vital) y su Ba (la fuerza anímica) podrán ir a encontrarse con la momia, conformar el Aj (el "ser benéfico") y vivir eternamente en el Aaru (El Paraíso en la mitología neferí).

Pero si el veredicto es negativo, su Ib será arrojado a Ammit, la Devoradora de los Muertos (un ser con cabeza de cocodrilo, melena, torso y brazos de león y piernas de hipopótamo), que acabará con él. Esto se denominaba la segunda muerte y supone para el difunto el final de su condición de inmortal; esa persona dejará de existir.



Los aventureros en ésta sala no encontrarán nada más, aparte de las herramientas antes nombradas. Al fondo de la sala pueden encontrar un arco de piedra, que conduce a un pasillo.

12. Pasillo.

Este es un pasillo que va desde la Sala de Preparación hasta la Sala de los Enterramientos.

13. Sala de los Enterramientos 1.

Si existe un lugar en toda esta Necrópolis que puede impresionaros, es esta sala en la que acabáis de entrar. Lo primero que veis son las cinco gigantescas estatuas que representan al Dios Anubis (cuerpo humano y cabeza de Chacal) que parecen sujetar el techo de la Sala. Todas las paredes de la sala están llena de imágenes pintadas, salvo un pequeño trozo a vuestra derecha. A un lado de la sala pueden verse cuatro puertas y al fondo tres más. Todas ellas parecen estar bloqueadas. A vuestra derecha, entre las dos estatuas de ese lado, se abre un ancho pasillo. En el centro de la sala, puede verse una baja columna circular de unos cuatro metros de diámetro por tres de alto.

Tanto esta sala como la sala contigua dan a los pequeños enterramientos de los Faraones del Antiguo Imperio. En esta sala existen siete sepulturas visibles y una entrada secreta. Esa entrada secreta conduce a la cámara de Imutes y antiguo lugar donde se éste realizaba sus Rituales. Al igual que en muchas de las salas anteriores, en ésta también pueden encontrarse diversas escenas de grandes batallas, miles de esclavos construyendo la Necrópolis así como cientos de imágenes más. Donde se encuentra la puerta oculta (la S que aparece en el mapa) puede verse que esa sección de pared es la única que no tiene ninguna escena. Sólo hay un gravado en forma de Ankh. Los aventureros tal vez no se fijen en él al principio, pero tras investigar esta sala y la siguiente, puede que incluso tras investigar la cámara del Gran Sennefer, se lleguen a fijar. En realidad el Ankh está tallado en la propia pared. Tiene la misma forma que el Ankh que pueden encontrar en la zona 8. Si la tienen y la colocan, la sección de la pared se deslizará dejando a la vista un pasillo. La llave se caerá al suelo pero la pared no volverá a cerrarse (continúa a partir del punto 26). Si los aventureros no se percaten de esta zona, puedes hacer que sea uno de los ANJs el que se de cuenta e indique por donde continuar.

14. Sala de Enterramientos 2.

Esta otra sala tiene, al igual que la anterior, cinco gigantescas estatuas que representa al Dios Anubis, sujetando el techo con sus manos. En los laterales de la sala hay otras puertas bloqueadas que llevan a otros enterramientos de Faraones. Justo al fondo puede verse la gran puerta que lleva al Enterramiento más importante de todos. La última morada del Gran Sennefer. Esta puerta, de gran tamaño en comparación con las otras, se encuentra igualmente bloqueada para impedir que su tumba pueda ser profanada. Las puertas están hechas de laminas de oro y pueden llegar a tener un valor de más de 10.000 MO, pero su gran tamaño impiden que alguien se las pueda llevar. Están talladas con grandes escenas de batallas, imágenes que representan a los dioses así como infinidad de detalles que la convierten en una gran obra de arte.

15 – 24. Enterramientos de los Faraones.

En ellas se encuentran los enterramientos de los Faraones que alguna vez reinaron en el Antiguo Imperio de Nefer. Casi todas estas están construidas de forma similar. Ninguno de los descendientes de Sennefer quiso igualar en grandeza la tumba de su antepasado y decidieron hacer enterramientos más pequeños, pero no menos espectaculares.

Todos los enterramientos tienen en común:

- Las tumbas siempre se encuentran al fondo de la sala, rodeadas por algunas de las posesiones más preciadas del Faraón, pero en todos los enterramientos se pueden encontrar: El Cetro Nejej, que tiene forma de un flagelo o mayal, el cual era utilizado en las ceremonias, y aparece con mucha frecuencia asociado al dios Osiris y El Cetro Heka, que es el eterno acompañante del Nejej. Su función era clara: como el pastor dirige al ganado con un cayado, el faraón lo hace con el heka a todo su pueblo. El Heka era un cetro también asociado a Osiris y con grandes poderes mágicos. La palabra Heka significa Magia.
- El Nemes, una especie de tocado de tela. Es un atuendo que utilizaban frecuentemente los faraones Neferís, en sustitución de las pesadas y voluminosas coronas ya que, a diferencia de éstas, era una pieza ligera y cómoda.



Además de lo ya explicado, también se pueden encontrar los Vasos Canopos. Hay cuatro tipos de vasos canopos, que representan a unas divinidades llamadas *Hijos de Horus*, quienes protegen su contenido de la destrucción. Las divinidades representadas son:

- Amset: vasija con tapa en forma de cabeza humana, donde se guarda el hígado.
- Hapy: vasija con tapa en forma de cabeza de papión, donde se depositan los pulmones.
- Kebeshenuf: vasija con tapa en forma de cabeza de halcón, que contiene los intestinos.
- Duamutef: vasija con tapa en forma de chacal, con el estómago del difunto.



Cada vaso está protegido por una diosa titular: *Isis*, *Neftis*, *Selkis* y *Neit*, respectivamente. Están orientados, ritualmente, hacia los cuatro puntos cardinales: el hígado al Sur, los pulmones al Norte, los intestinos al Oeste y el estómago al Este.

En las paredes pueden encontrar imágenes de la vida del Faraón, así como muchas de sus mayores hazañas durante su vida. Un elemento curioso que los aventureros pueden descubrir si

investigan varios enterramientos (o todos), es que en todos ellos hay un elemento común en las imágenes: el Faraón siempre se encuentra rodeado de sus consejeros, y aunque en todos los enterramientos, tanto el Faraón como los consejeros son distintos, siempre se encuentra al lado del Faraón el mismo sacerdote. La misma imagen. Aunque los aventureros no lo sepan, se trata de Imutes, el Sumo Sacerdote del Antiguo Imperio.

En cada uno de los enterramientos pueden encontrar tesoros por un valor de $2d100 \times 10$ MO (contando entre ellos los objetos nombrados anteriormente).

25. El Enterramiento del Faraón Sennefer.

A diferencia de los demás enterramientos, éste es el más esplendoroso y fabuloso de todos ellos. Las columnas parecen estar hechas de oro, las paredes están completamente decorados de inscripciones e imágenes. Y justo frente a la puerta, el gran sarcófago. Está situado sobre unas escalinatas de piedra y justo encima de éstas se encuentra el fabuloso sarcófago. Su brillo dorado reluce como si fuera de oro, pero porque se trata de oro en realidad. Sobre éste se encuentran los cuatro Vasos Canopos, los cuales contienen el hígado, los pulmones, los intestinos y el estómago del Faraón, aunque ahora convertidos en polvo por el paso de los siglos.

Sobre la losa del Sarcófago hay unos Jeroglíficos, que Bañus traduce como: Mi Nombre es Sennefer. Faraón de Faraones. Señor de Nefer.

También hay un Nemes, un Nejej y un Heka, junto a una armadura de anillas negras y una espada Khopesh.

Aparte de lo explicado en la descripción, pueden encontrar vasijas, lienzo, algunas joyas... todo suma un valor de 5.000 MO (salvo la armadura, que se explica a continuación).

Cota de Mallas de Metal Negro:

CA: 3. Peso: 10 kg. Valor: 4.000 MO.

Esta armadura fue forjada para el Faraón Sennefer, la cual portaba durante las batallas que su ejército enfrentaba en tiempos de Guerra. Sólo puede ser portada por Guerreros y Clérigos y proporciona una CA de 3.

Esta forjada con un material llamado Metal Negro, el cual fue encontrado por unos exploradores durante una incursión a territorio enemigo (Ofir). Sennefer mandó crear con dicho metal una armadura ligera que pudiera llevar puesta durante sus viajes por el desierto. Por ello se decidió que la mejor opción era una Cota de Mallas, algo poco habitual pero mucho más ligera que una Cota de Placas.

Info DM: De todo el tesoro que encuentren aquí, recuerda que a los Aventureros les corresponde el 10% del total (la cota de mallas no se cuenta).

26. Pasillo.

Cuando los aventureros descubran este pasillo oculto, verán que se encuentra totalmente a oscuras. A diferencia del resto de la Necrópolis, el suelo de este pasillo está lleno de arena. La arena tiene una profundidad de varios metros.

En este pasillo hay una trampa al doblar el segundo recodo.

El Foso Piramidal de Arena de los Discípulos de Piedranegra.

Tipo de Trampa: Foso Trampa.

Tipo de Construcción: Mecánica compleja.

Tipo de Activación: Local; Interruptor.

Disparador: Presión.

Mecanismo: Gravedad.

Efecto: Herida; Atrapamiento.

Bonificación de ataque: No es necesario tirada de ataque.

Daño: 1d6 cada 3 metros de caída.

Salvación: Por Destreza (leer más adelante).

Experiencia por Desactivarla: 500 Px

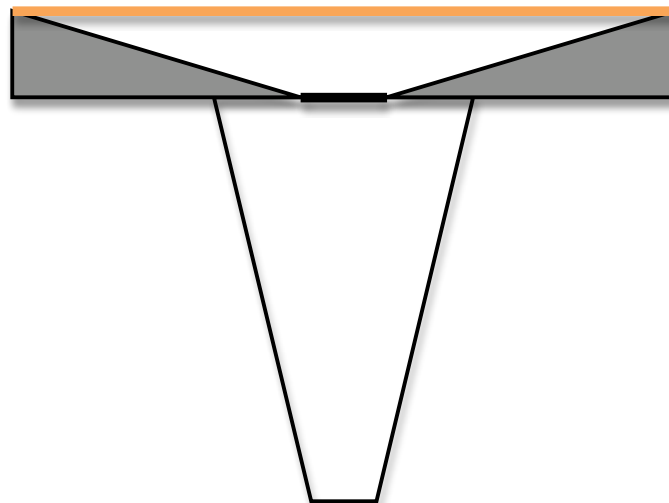
Esta trampa está colocada en un pasillo de unos 10 metros, cuyo suelo esté lleno de arena, por donde los aventureros pueden caminar sin problemas. En realidad, el suelo del pasillo tiene forma de triángulo invertido en cuyo centro y casi un metro por debajo de la arena, hay una sección de 2x2 metros (el pasillo debe tener el mismo ancho) que en realidad oculta una abertura, cubierta por madera de balsa.

Cuando un grupo de aventureros camine por centro del pasillo (y siempre y cuando la suma de todos supere, más o menos, los 50 kilos de peso), la madera se partirá. Es aquí cuando toda la arena del pasillo cae por la abertura,

arrastrando a los aventureros que estuvieran pisándola dentro del foso. Cuanto más cerca del centro, más difícil es escapar, suponiendo un -5 a la salvación por Destreza. Por cada metro alejado del centro, se reduce en 1 la penalización (a 1 metro del foso -4, a 2 metros -3 a 3 metros -2...).

El foso tiene 9 metros de altura, lo que supone un daño de 3d6. Sólo con una cuerda, lanzada desde el exterior, podrán ayudarle/os a salir.

Vista transversal del Pasillo



Cuando la trampa se activa, toda la arena desaparece por el foso, haciendo que atravesar el pasillo sea bastante complicado. Los aventureros deberán ingeniárselas para poder superarlo y llegar hasta la puerta que hay al final del pasillo. Justo delante de la Puerta, se puede encontrar un “escalón” de piedra de 2 metros de ancho por 1 de largo (en el mapa puede verse), donde un aventurero puede colocarse sin problemas. La puerta que se encuentra frente a ellos está cerrada y no puede ser ni forzada ni derribada. Tiene una cerradura por la que se debe introducir el Ankh-Llave para abrirla.

27. La Sala de los Rituales (El Despertar).

Aquí es donde los aventureros, nada más llegar, serán traicionados por Balus y sus hombres. Di lo siguiente a los jugadores:

Cuando entráis, todas las antorchas del interior de la sala se encienden y, pensando que al fin habéis encontrado el famoso tesoro que estabais buscando, descubrís que en el interior de esta sala no hay ningún tesoro. La sala, cuyo techo está abovedado, parece sostenerse por una multitud de columnas. Justo en medio de la sala, podéis ver un altar. Dicho altar se encuentra en medio de un foso cuya fondo no sois capaces de

ver*. Un puente de piedra permite el acceso al altar.

Al fondo de la sala, dos grandes estatuas de Anubis parecen escoltar un sarcófago. En ese momento sentís un fuerte golpe en la cabeza y todo se vuelve negro...

*45 metros (info más adelante).

Info DM: Esto significa que los hombres de Balus cogen desprevenido a los aventureros y les golpean en la cabeza, dejándoles inconscientes. Probablemente, tus jugadores no estén muy de acuerdo con esto, pero es parte de la aventura. Para consuelo de todos, no morirán a causa de este “giro” en los acontecimientos.

Cuando los aventureros se despierten (a los pocos minutos), se encontrarán atados en las columnas del lado Oeste de la Sala. Podrán ver que Balus y sus hombres se han reunido en torno al sarcófago y lo están abriendo. Parece que han pasado pocos minutos. Todos se encontrarán desarmados (sus armas se encuentran cerca, aunque no lo suficiente como para que puedan alcanzarlas) y, los magos y clérigos, habrán sido amordazados (para impedir que puedan lanzar conjuros). Diles lo siguiente:

A medida que recuperáis el conocimiento, observáis que Balus se ha encaminado hacia el centro de la sala, rodeando el foso y colocándose delante del altar, entre éste y el puente, con el libro que conseguisteis bajo el palacio de Nefer, ahora ya tan lejano. Sus hombres están abriendo el sarcófago y de él extraen un esqueleto cuyos huesos se encuentran totalmente ennegrecidos. Sólo veis unos cuantos jirones de vendajes, pero no como si hubiera sido momificado y eso os extraña. Hasta ahora, todas las momias que habéis visto, incluidas las de la ilusión de la entrada, presentaban un aspecto... diferente. Ésta se parece más a los esqueletos guerreros de la sala de los Guardianes de los Muertos (zona 9). En cuanto a los esclavos, se encuentran en la puerta de la sala. Balus, que se da cuenta de que os habéis despertado, sonríe y os dice:

- Veo que ya estáis volviendo con nosotros. Ahora presenciáis el regreso del más grande de los Sacerdotes del Antiguo Imperio Neferí. El gran Imutes.

A medida que os habla, sus hombres llevan el cuerpo hasta el altar que se encuentra en

medio del foso. Lo dejan y se colocan tras Balus. El neferí comienza a leer el libro y a medida que dice las palabras, la luz que desprenden las antorchas que hay en la sala comienzan a menguar su intensidad hasta apagarse y dejar toda la sala a oscuras. Un resplandor comienza a rodear el altar y un grito de ultratumba os hace temblar de pies a cabeza. Nunca habéis escuchado un grito igual. Era un grito profundo, mitad agónico, mitad triunfante. Las antorchas vuelven a encenderse y revelan lo que os imagináis. El esqueleto se encuentra de pie, observando su cuerpo. Mientras tanto, Balus y sus hombres se han arrodillado frente a Imutes y Balus, hablando en Común, dice:

- ¡Oh, gran Imutes! Yo Balus Hifez, descendiente de la Casa del Gran Nefertem te imploro que escuches mi deseo. Ayúdame a destruir a los que ahora ocupan el trono de Neferu y así poder recuperar el puesto que me corresponde como Faraón.

El No-Muerto se acerca a Balus y le pide que se levante, tocándole la barbilla, como en un gesto cariñoso. Con un rápido movimiento, le agarra del cuello y lo levanta del suelo. Balus trata de luchar sin éxito, hasta que, varios segundos después queda colgando inerte. La criatura mete su mano en la boca de Balus, le arranca la lengua y se la traga. Hecho esto, y mientras recoge del suelo el Libro de Osiris, le dice al cuerpo sin vida de su resucitador:

- Agradezco tu ayuda trayéndome del Más Allá, pero no he sido despertado para volver a servir a nadie. Yo ya tengo un Señor y sólo respondo ante él.

Los hombres de Balus, sorprendidos por esta reacción, tratan de huir, pero Imutes, con una velocidad sorprendente, se interpone entre ellos y el puente. Éstos sacan sus armas y luchan contra la criatura. Ninguno dura mucho y una vez derrotados, los lanza al foso. Los esclavos, asustados, huyen por el pasillo tratando de escapar de la ira del No-Muerto. Ildaser, que parecía haber muerto, logra escapar y se dirige hacia vosotros. Cuando llega, corta las ataduras y os insta a huir. Él toma la delantera mientras recuperáis vuestras armas y se encamina hacia la salida cuando Imutes lo alcanza y le clava una espada en el vientre. Ahora se interpone entre vosotros y la salida. Se acerca a vosotros con intención de atacaros...

Llegados a éste punto, Imutes tratará de atacar a los Aventureros, Sería lógico que llevaran aún el Ojo de Horus (el amuleto que les entregó el desconocido mercader) y que no lo hayan perdido en el transcurso de la aventura. Cuando Imutes se acerca, el amuleto comienza a brillar con una luz azulada haciendo que Imutes huya atemorizado. Saldrá de la habitación, convirtiéndose en una nube de arena, y desaparecerá velozmente por el pasillo.

Info DM: Aún así, las estadísticas de Imutes se encuentran al final de esta aventura, por si fueran necesarias (*son un abuso, cuidado con hacerles luchar contra él*).

El foso tiene una profundidad de 45 metros de altura, lo cual provoca 15d6 puntos de daño. Si el daño es igual o superior a los 50 puntos (Daño Masivo, haya o no perdido todos sus puntos de daño), debe realizar además una tirada de Salvación contra “Veneno o Muerte”. De no superarla, morirá a causa del Shock.

Durante 1d6 asaltos no ocurrirá nada, pero pasado ese tiempo, toda la Necrópolis comenzará a temblar. Aunque los jugadores no lo sepan, todo el complejo se está hundiendo en la arena porque Imutes ha retirado la Llave de Plata del Monolito. Los jugadores deberán salir de allí a toda prisa. A medida que avancen por los pasillos de la Necrópolis, encontrarán los cadáveres de los esclavos, asesinados por Imutes durante su huída.

Cuando salís, no encontráis rastro ni de los animales ni de Amahad. Cuando lográis escapar del complejo, veis que la Necrópolis ha desaparecido por completo y que sólo queda el Menhir de Piedra.

- Veo que al final habéis escapado con vida, pensaba que no había quedado nadie vivo.

Se trata de Amahad, que rápidamente os cuenta como se había escondido cuando una nube de arena salió por la puerta que os había llevado bajo tierra.

- Si viajamos en dirección a Semerkhet, podremos encontrar algún Oasis o incluso alguna de las muchas tribus del Desierto. Tengo aquí varios camellos y caballos que logré atrapar, antes de que se escaparan a causa del miedo.

Epílogo: Una aventura acaba, una nueva comienza.

Tras varios días de viaje, llegáis a un Oasis en el que sois recibidos por una tribu del desierto establecida allí. Amahad, tras hablar con su líder, os informa que éste ha accedido a ayudaros. Tras un día de descanso, volvéis a poneros en marcha, esta vez acompañados además de varios nómadas. Varias semanas más tarde y tras un viaje sin apenas incidencias, divisáis la gran ciudad en la lejanía.

¿Qué destino decidiréis tomar ahora? ¿Trataréis de detener a Imutes o le dejaréis vía libre para que extienda su venganza hasta, posiblemente, más allá de Neferu?

Vuestro destino y el de todos, están ahora en vuestras manos.

Reparto de Experiencia:

Por finalizar la aventura con éxito, reparte a cada jugador 30.000 puntos de experiencia.

Recuerda que puedes repartir puntos extras a aquellos jugadores que hayan roleado bien sus personajes o por los motivos que creas conveniente.

Material Adicional:

A continuación, encontrarás las estadísticas de los ANJs que acompañan a los jugadores, las estadísticas de Imutes, las tablas de encuentros aleatorios en el Desierto, el mapa de Semerkhet, los mapas de los viajes que realizan los aventureros a lo largo de la aventura por Neferu, así como los planos correspondientes al Templo bajo el Palacio de Nefer y la Necrópolis del Ta-Sekhet-Ma'at.

Gracias por descargar esta aventura y no dudes en comentar cualquier cosa o duda que tengas (o mostrar tu agradecimiento) en el blog.

La aventura termina en la tercera parte, titulada “La Venganza del Sacerdote”.

José Torrano (Norkak)
norkak.wordpress.com

Tabla de Encuentros Aleatorios en el Desierto de Virt'hum.

Para realizar un encuentro aleatorio, lanza 1d6 y si el resultado es 5 o 6, significa que hay un encuentro durante ese día. Si quieres saber a que hora del día se produce el encuentro, lanza 1d6 y compruébalo con los datos que aparecen a continuación:

- 1 - 2: Por la Mañana.
- 3 - 4: Por la Tarde.
- 5 - 6: Por la Noche.

No puede haber más de un encuentro aleatorio al día, aunque sí puede haber varios días sin encuentros. Luego, sigue las instrucciones de la siguiente tabla para llevar a cabo el encuentro.

1d8 + 1d12	Rareza		Rareza	1d6	Tipo de Encuentro
02 – 03	Muy Raro		Muy Raro	1	Dragón Azul
04 – 05	Raro			2	Dregón
06 – 07	Infrecuente			3	Langostas
08 – 14	Común			4	Esfinge
15 – 16	Infrecuente			5	Lamia
17 – 18	Raro			6	Tormenta de Arena
19 – 20	Muy Raro		Raro	1	Oasis
<p>Para realizar un encuentro aleatorio, lanza 1d8 + 1d12 y 1d6. Luego, comprueba los resultados con la tabla.</p> <p>Los encuentros tendrán lugar tantas veces como se especifique en la descripción de cada encuentro.</p> <p>En el Valor de Tesoro, puedes escoger si los aventureros encuentran monedas o algún objeto de tu elección.</p>				2	Momia
				3	Troll del Desierto
				4	Ankheg
				5	Tribu del Desierto (nómadas)
				6	Hombre-Escorpión
			Infrecuente	1	Escorpión Gigante
				2	Esqueletos
				3	Escarabajo de Fuego
				4	Rompehuesos
				5	Perro de la Muerte
				6	Serpiente Gigante
			Común	1	Escorpión Normal
				2	Centípedo
				3	Serpiente Común
				4	Espejismo
				5	Camellos
				6	Arenas Movedizas

Todas las criaturas aquí utilizadas, pueden ser encontradas en los siguientes manuales y libros: Reglamento de Juego de la Marca del Este®, Vademecum de Campaña de la Marca del Este®, Criaturas de la Marca de La Legión de Calaveri y Manual Monstruoso I y II de Advance Dungeons and Dragons®.

Ankheg

Cantidad: 1 (aunque existen varios en la región, suelen ser solitarios a la hora de cazar)

Clase de armadura: 5

Dados de Golpe: 4+2

Movimiento: 12 metros

Ataque: 2 pinzas / 1 Mordedura

Daño: 1d10 / 1d10 / 1d8

Salvación: G3

Moral: 7

Valor de Tesoro: 1.100 MO

Alineamiento: Neutral.

Valor P.X.: 200

El Ankheg suele camuflarse bajo el suelo y sorprender a los incautos. Su presencia queda delatada cuando comienza a temblar el suelo y aparecen las dos enormes pinzas del monstruo. En ese caso, el Ankheg sorprende automáticamente.

Cuando un Ankheg realiza con éxito un ataque con sus pinzas a una víctima, además del daño, ésta queda atrapado por la pinza y será seccionado por la mitad a menos que consiga librarse de la presa en 2d8 asaltos. Mientras permanezca atrapado, sufrirá daño automático cada asalto (esa pinza no puede atacar ese turno).

Arenas Movedizas (Trampa)

Tipo de Trampa: Foso Trampa.

Tipo de Construcción: Natural.

Tipo de Activación: Instantánea.

Disparador: Local.

Mecanismo: Arena.

Efecto: Inmovilizar; Asfixia.

Bonificación de ataque: Automático.

Daño: Asfixia.

Salvación: Tirada con éxito de Fuerza.

Experiencia por Desactivarla: Ninguna.

Esta trampa natural, es muy difícil que existan en los desierto, ya que uno de los principales componentes es el agua. No obstante, se puede colocar, alegando la existencia de un Oasis cercano, o un lago subterráneo (si el DM quiera dar algún tipo de explicación a esos jugadores más curiosos).

Se compone de tres elementos: Arena, Arcilla y Agua. Las arenas movedizas son fluidos no-

newtonianos: cuando no son perturbadas por un agente exterior, suele aparecer como una materia sólida (de forma "gelatinosa"), pero al menor cambio en las tensiones en la arena (menos del uno por ciento) causa una repentina disminución de su viscosidad. Tras la perturbación inicial — como podría ser el hecho de que una persona camine sobre ellas— el agua y la arena se separan, formándose regiones densas de arena sedimentada; esto se debe a la formación de áreas constituidas por grandes volúmenes de materia con diferente tamaño, con lo cual la viscosidad de las arenas movedizas aparece incrementada súbitamente.

La fuerza requerida para salir de ellas es demasiado importante: para mover un pie en las arenas movedizas a una velocidad de un centímetro por segundo se requiere ejercer una fuerza de más de una tonelada. Otra manera más efectiva de zafarse del hundimiento, es impulsarse vigorosamente con los brazos hacia arriba y hacia atrás y caer de espaldas ofreciendo mucho mayor superficie corporal, oponiéndose a la mayor presión por menor unidad de superficie, disminuyendo la presión, y luego arrastrarse lentamente de espaldas casi nadando para salir del sector.

Un Aventurero que caiga en un foso de arena, se hundirá medio cuerpo e irá hundiéndose 10 cm cada vez que se mueva. Sólo superando tiradas de Fuerza podrá salir sin ayuda. Cada tirada fallada, implicará que se ha movido sin éxito y se hundirá 10 cm. Si no se mueve, no se hunde y puede esperar a que un compañero le lance una cuerda y le ayude a escapar. Un Aventurero que quede hundido completamente, morirá por asfixia en 1d4 asaltos.

Camellos

Cantidad: 1-12 (1d12)

Clase de armadura: 6

Dados de Golpe: 3

Movimiento: 15 metros

Ataque: 1 (Mordedura) / 1 Escupir

Daño: 1d4 / Especial

Salvación: G3

Moral: 4

Valor de Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral.

Valor P.X.: 65

Los camellos son criaturas del desierto, que acostumbran a ir en pequeñas manadas. Si se encuentra un rebaño de camellos, significa de en las cercanías debe de haber pastos o agua, aunque no siempre. Existe un 75% de posibilidades de que haya un Oasis cercano. Pueden ser usados como animales de transporte o carga y no sería extraño que los Neferís que viajen con el grupo (en caso de haberlos) quieran atraparlos para domesticarlos.

Un camello con mal temperamento, tiene un 50% de posibilidades de escupir a su cualquiera que intente montarla o usarla como animales de carga. La víctima tiene un 25% de probabilidad de quedar cegada durante 1d3 asaltos.

Centípedo

Cantidad: 2-24 (2d12)
Clase de armadura: 9
Dados de Golpe: 1
Puntos de Golpe: 2
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 + Veneno
Daño: Veneno
Salvación: G1 -1
Moral: 6
Valor de Tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 35

Los centípedos son artrópodos reptantes que causan una aversión casi universal a todas las criaturas inteligentes (e incluso a los demás monstruos). Se pueden encontrar en cualquier región del mundo.

Su largo cuerpo está dividido en muchos segmentos de los que le salen muchas patitas delgadas. De ahí su nombre “centípedo” (o Ciempiés). Puede llegar a medir 30 cm de longitud.

Cuando cazan, usan su coloración natural para permanecer ocultos hasta que puedan encaramarse a su presa, cayendo desde arriba o reptando en su persecución. Atacan mordiendo a sus presa e inoculándole un veneno paralizador. Cuando esto sucede, la víctima puede realizar una tirada de salvación por venenos +4 (ya que es un veneno muy débil), para ver si es afectado. En caso de no superarla, la víctima queda paralizada durante 2d6 horas. Suelen atacar en

grupo y no atacan a la misma víctima a la vez (dependiendo del número de adversarios).

Dragón Azul

Cantidad: 1 (único en la región)
Clase de armadura: 0
Dados de Golpe: 8
Puntos de Golpe: 60
Movimiento: 9 metros (caminando) / 24 (volando)
Ataque: 2 garras / 1 mordedura
Daño: 2d6+1 / 2d6+1 / 3d10
Arma de Aliento (Alcance, aliento y tipo): 30x2; línea; rayos.
Conjuros: Nivel 1: 4; Nivel 2: 4.
Salvación: G8
Moral: 9
Valor de Tesoro: 13.500 MO
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 2.300

Se trata de uno de los pocos Dragones Azules que existen. En este caso, es el único que se puede encontrar en esta parte del Mundo.

Aunque suelen encontrarse en sus prolongados letargos, protegiendo sus tesoros y sus riquezas, éste Dragón Azul es bastante joven, y su curiosidad es superior a sus ganas de acumular oro y joyas. No es extraño encontrarlo planeando por el desierto, buscando algo que poder cazar, siempre y cuando suponga un desafío del que el Dragón pueda salir.

Estudiará al grupo desde las alturas, y si cree que puede con todos, se lanzará para “cazarlos”. Si ve que no, o una vez descubra que el grupo le está derrotando, tratará de escapar volando y usando sus conjuros.

Antes de cada asalto, lanza 1d6. Si el resultado es 1-4, atacará con garras y mandíbulas. De 5-6, con su arma de aliento.

Más Información en el Reglamento de Juego.

Dregón

Cantidad: 1 (único en la región)
Clase de armadura: 2 (6 Volando)
Dados de Golpe: 9
Movimiento: 15 metros (9 volando)
Ataque: 2 garras / 1 Mordedura o rugido
Daño: 1d8 / 1d8 / 3d6

Salvación: G9
Moral: 9
Valor de Tesoro: 4.000 MO
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 1.600

Un extraño cruce entre Dragón y León gigante, es una criatura rara y solitaria. Pelea con sus garras y poderosos colmillos, aunque su arma más poderosa es su terrible rugido, el cual utilizará contra oponentes difíciles o al verse superado por las circunstancias del combate. El sonido de su rugido causa debilidad a todos aquellos en un radio de 36 metros de monstruo a menos que superen una salvación contra paralización. Las criaturas a 9 metros además quedan ensordecidas (sin salvación). Ambos efectos duran 2d6 asaltos. Aquellos debilitados por el miedo pierden el 50% de su Fuerza; los ensordecidos no pueden oír ningún sonido y sufrirán un penalizador de -1 a sus tiradas de ataque por desorientación. Sólo puede usar su rugido cada 3 asaltos.

El Dregón puede volar durante cortos periodos de tiempo (entre 1 y 3 turnos) con sus pequeñas alas. Cuando vuela, debido a que su maniobrabilidad en el aire es mala, su CA es de 6.

Escarabajo de Fuego

Cantidad: 3-12 (3d4)
Clase de armadura: 5
Dados de Golpe: 1+2
Movimiento: 15 metros (9 volando)
Ataque: 1
Daño: 2d4
Salvación: G9
Moral: 7
Valor de Tesoro: Glándulas de Luz Fría.
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 35

Aún siendo los más pequeños entre los escarabajos gigantes (unos 70 cm), los escarabajos de fuego son capaces de causar graves daños con sus poderosas mandíbulas.

A pesar de su nombre, este tipo de escarabajo no emplea el fuego en sus combates; en su lugar, emplea sus enormes mandíbulas para infligir hasta dos veces el daño que puede hacer una daga en un único ataque.

Los escarabajos disponen de dos glándulas especiales sobre sus ojos y una cerca de la parte posterior del abdomen. Estas glándulas producen una incandescencia rojiza muy luminosa, y por esta razón son muy apreciadas por los mineros y aventureros. Esta incandescencia persiste durante 1d6 días después de que las glándulas hayan sido extirpadas del escarabajo, y la luz que desprende ilumina hasta un radio de 3 metros.

La luz de estas glándulas es “fría” (no desprende calor). Muchos magos y alquimistas ansían descubrir el secreto de esta luz fría, la cual no sólo es segura sino que además es económica, sin elementos que se calienten o quemen. En teoría, aseguran, un tipo de luz de estas características podría durar por tiempo indefinido.

Escorpión Gigante

Cantidad: 1-4 (1d4)
Clase de armadura: 2
Dados de Golpe: 4
Movimiento: 15 metros
Ataque: 2 pinzas / 1 aguijón
Daño: 1d10 / 1d10 / 1d4 + veneno
Salvación: G2
Moral: 11
Valor de Tesoro: 1.100 MO.
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 135

Un escorpión gigante tiene el mismo aspecto que el arácnido común, pero su tamaño es el de un caballo pequeño o superior (unos 3 metros). Vive en desiertos, cavernas y ruinas, cazando cualquier animal que tenga la mala suerte de estar a su alcance. Habitualmente ataca de manera inmediata.

Lucha apresando a su víctima con sus pinzas para posteriormente agujonearla. Si cualquiera de las pinzas impacta, el ataque con el aguijón obtiene un bonificador de +2 a la tirada. La picadura es mortal: la víctima debe superar una tirada de salvación contra veneno o morirá*.

*Esto es lo que pone en el manual Criaturas de la Marca, de la Legión de Calaveri. Para aquellos DM que lo prefieran, pueden hacer que en el caso de no superar la tirada, la víctima reciba 2d4 puntos de daño adicional (que es algo menos “mortal”).

Escorpión Normal

Cantidad: 1-6 (1d6)
Clase de armadura: 5
Dados de Golpe: 2+2
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 pinzas / 1 aguijón
Daño: 1d4 / 1d4 / 1 + veneno
Salvación: G1
Moral: 8
Valor de Tesoro: 500 MO.
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 29

Es el escorpión habitual que pueden encontrar a lo largo de sus viajes a través del desierto. A diferencia de los Gigantes, estos sólo llegan a medir 0,5 metros.

Primero atacan con sus dos pinzas para luego atacar con su aguijón. Cuando un ataque de su aguijón con éxito, la víctima debe superar una tirada de salvación contra venenos, o recibirá 1d4 puntos de daño adicionales.

Esfinge

Cantidad: 1 (única en la región)
Clase de armadura: -1
Dados de Golpe: 12
Movimiento: 10 metros (Caminando) / 100 metros (Volando)
Ataque: 2 garras ó 1 mordisco
Daño: 2d6 / 2d6 ó 1d10
Salvación: M12
Moral: 10
Valor de Tesoro: 9.000 MO.
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 500

Criatura con cuerpo de león alado y cabeza de mujer, bella y bien proporcionada. Es una criatura extremadamente inteligente que se deleita con acertijos y juegos de lógica. Puede lanzar conjuros como si se tratara de un mago de nivel 12, además de detectar lo invisible de manera natural. También detecta la magia de manera automática y son capaces de leer y comunicarse en docenas de otras lenguas antiguas, incluyendo el Vetusto.

Una vez al día, la esfinge puede emitir un horrible rugido que provocará al miedo en todo aquel que se encuentre a 50 metros de distancia de la criatura, como si estuvieran afectados por

el conjuro homónimo, y siempre que fallen la tirada de salvación de varita.

En caso de salir este encuentro, en realidad los aventureros no se toparán con la esfinge sin más, sino con su guarida. Dentro encontrarán que custodia objetos y/u oro igual al Valor de Tesoro de la Esfinge.

Espejismo

Un espejismo es una ilusión óptica en la que los objetos lejanos aparecen reflejados en una superficie lisa como si se estuviera contemplando una superficie líquida que, en realidad, no existe.

En este caso, el grupo contemplará a lo lejos, una especie de laguna en medio del desierto que, por mucho que avancen hacia él, nunca alcanzarán.

Este encuentro sólo puede tener lugar durante el día.

Esqueletos

Cantidad: 3-30 (3d10)
Clase de armadura: 7
Dados de Golpe: 1
Movimiento: 6 metros
Ataque: 1 (arma)
Daño: 2d4 (Khopesh)
Salvación: G1
Moral: 12
Valor de Tesoro: Ninguno / Arma que porta.
Alineamiento: Caótico.
Valor P.X.: 10

Los esqueletos son muertos vivientes compuestos por huesos roídos y restos de sus antiguas posesiones herrumbrosas.

Al carecer de vida, no se ven afectados por conjuros de dormir o hechizar monstruos, ni por cualquier otra forma de lectura mental.

Cuentan los propios neferís, leyendas sobre un pequeño y antiquísimo ejército de no muertos que vaga por el desierto en busca de batalla para lograr alcanzar el descanso eterno. Se cree que son esqueletos resucitados por algún tipo de juramento que hicieron cuando la época de la guerra de los vástagos del Gran Nefertem. Pocos son los que los han visto, aunque se sabe que muchos de los que han viajado por el desierto

nunca han regresado para contarlo (eso no significa que hayan sido los esqueletos, el desierto está plagado de criaturas mucho más peligrosas).

Este encuentro puede suceder tantas veces como salga, diciendo que son secciones distintas del ejército.

Hombre-Escorpión

Cantidad: 1-4 (1d4)
Clase de armadura: 1
Dados de Golpe: 8
Movimiento: 24 metros
Ataque: 1 arma / 1 aguijón
Daño: 3d6 (arma de asta) / 1d6 + veneno (aguijón)
Salvación: G8
Moral: 10
Valor de Tesoro: Arma de Asta que portan.
Alineamiento: Caótico.
Valor P.X.: 1.750

Los Hombre escorpión son una maligna combinación de hombre y arácnido. La parte superior del cuerpo es la de un humano, pero la inferior es la de un escorpión gigante (con una cola provista de aguijón).

Suelen llevar armas de asta de grandes proporciones, llamada también Guja o Archa*, aunque pueden utilizar un arco largo o cualquier otra arma disponible. También pueden golpear con su letal aguijón envenenado; aparte de sufrir daños, la víctima debe superar una tirada de salvación contra veneno o morirá**. Incluso si supera la tirada de salvación, la víctima quedará paralizada durante 1d8-1 asaltos. Son inmunes a su propio veneno y al de todos los escorpiones.

De encontrarlos en el desierto, no sería extraño que estuvieran explorando la zona, en busca de comida para el resto de su colonia, o para destruir otras criaturas diferente a ellos. No hacen aliados con otras razas y sólo tienen escorpiones gigantes como mascotas.

*En manos de una criatura NO Hombre-Escorpión, la guja se trata de un arma a dos manos que causa 3d4.

**Esto es lo que pone en el manual Criaturas de la Marca, de la Legión de Calaveri. Para aquellos DM que lo prefieran, pueden hacer que en el caso de no superar la tirada, la víctima quedará paralizada 2d8 asaltos.

Lamia

Cantidad: 1 (aunque no es él/la único/a de la región, en nuestro caso sólo aparecerán de uno en uno, salvo que se topasen con una colonia, que no queda contemplado en esta tabla de encuentros).

Clase de armadura: 3

Dados de Golpe: 9

Movimiento: 24 metros

Ataque: 2 garras / 1 daga

Daño: 1d4 (x2) + Especial / 1d4 (daga)

Salvación: EL9

Moral: 8

Valor de Tesoro: Daga (Daga común).

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 3.000

Prefieren vivir en desiertos (ciudades en ruinas, cavernas, etc.). Su torso, brazos y cabeza son la de una humana de gran belleza, mientras que la parte inferior de su cuerpo es la de una bestia, con garras en las patas delanteras y cascotes en las traseras. Son muy rápidas y poderosas. Habitualmente van armadas con dagas, que utilizan para atacar y filetear a sus presas en sus sanguinarios banquetes.

Una lamia es capaz de utilizar los siguientes conjuros una vez al día, como un mago de nivel 9: *Hechizar persona*, *Imagen Reflejada*, *Fuerza Fantasmal* (con la particularidad de que puede moverse a la mitad de su velocidad mientras mantiene la concentración).

Emplean conjuros para atraer humanoides hasta ella y capturarlos para posteriormente devorarlos a placer. Sus ilusiones favoritas incluyen: una damisela en apuros, una dura pero bella exploradora, o una doncella elfa. El roce de la lamia drena de forma permanente* 1 punto de Sabiduría de sus víctimas, y cuando la puntuación ha descendido por debajo de 3 hacen cualquier cosa que la lamia les pida. En combate las órdenes suelen ser atacar a sus compañeros mientras ella continúa debilitándoles. Para alimentarse primero drenan la sangre de sus presas y después se dan un festín con su carne. Pueden hablar el común y su propio idioma.

**Esto es lo que pone en el manual Criaturas de la Marca, de la Legión de Calaveri. Para aquellos DM que lo prefieran, pueden hacer en vez de perderlos permanentemente, sólo puedan recuperarlos una vez acaben con la Lamia.

Langostas (Enjambre)

Cantidad: 1d100 x 10.000
Clase de armadura: 8
Dados de Golpe: 1 (1 punto de golpe)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 pinzas / 1 aguijón
Daño: Ver descripción.
Salvación: G1
Moral: 6
Valor de Tesoro: Ninguno.
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 200 Px por cada 10.000 (multiplica 0,02 por el total de langostas matadas para obtener la Exp a repartir)

No es muy habitual encontrarse un enjambre tan grande, pero se conocen varias historias sobre grandes plagas de Langostas (como la que aparece en el libro del Éxodo) que era capaz de acabar con los campos de cultivo, árboles y plantas.

De un origen desconocido, ésta plaga aparecerá en el horizonte, dirección al grupo de aventureros.

Normalmente estos enjambres vuelan de un lugar a otro en busca de ricos campos en los que aposentarse y consumir. Estos enjambres vuelan en línea recta de manera que son fáciles de evitar.

Una vez se realice la tirada para averiguar la cantidad de langostas, comentar que hay unas 20 langostas por cada 0,5 metro cuadrado para simplificar.

Una víctima que entre en contacto con un enjambre tiene un 90% de posibilidades por asalto de ser mordida sufriendo 1 punto de daño. Adicionalmente, las víctimas que reencuentren dentro de uno de estos enjambres ven su visión reducida a 1d4 metros.

Cada punto de daño que se inflige a un enjambre mata 1d20 insectos. Se les puede desperdigar con humo o fuego (200 Px), mientras que si se les sumerge en agua se acaba con ellos definitivamente. Si se mata a la mitad de un enjambre, los supervivientes tiran por Moral. Si fallan, intentarán desperdigarse y los aventureros reciben la mitad de los Px totales. Si se acaba con un enjambre entero, se reciben el total de Px.

Momia

Cantidad: 1
Clase de armadura: 3
Dados de Golpe: 5+1
Movimiento: 18 metros
Ataque: 1 (toque)
Daño: 1d12 + enfermedad
Salvación: G5
Moral: 12
Valor de Tesoro: 1.500 MO (mira la descripción).
Alineamiento: Caótico.
Valor P.X.: 575

Este encuentro implica que mientras los aventureros van viajando por el desierto, pueden encontrarse una cripta en su camino. La estancia interior es de unos 10x10 metros, en cuyo centro puede encontrarse un sarcófago. En la estancia hay un tesoro cuyo valor es igual a 1.500 MO. Cualquier intento por obtener el tesoro, por levantar la losa que cubre el sarcófago o por profanar el lugar de cualquier manera, hará que la momia se levante y ataque a los Aventureros.

Toda criatura que se encuentre con una momia deberá superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará tan aterrada por su presencia, que no se podrá mover hasta que la momia desaparezca de su campo de visión, o muera.

No pueden transportar armas, pero un simple roce de su dedo putrefacto causa, además del daño (1d12), una horrible enfermedad en su víctima sin tirada de salvación posible. Mientras la víctima esté bajo los efectos de esta maldición, no podrá sanarse por medio de conjuros mágicos ni de otros intentos de curación. Sólo el conjuro quitar maldición puede eliminar la enfermedad. Como otras criaturas no muertas, las momias sólo pueden ser atacadas por medio de armas mágicas, conjuros y fuego, aunque sólo reciben la mitad del daño. Son inmunes, además, a los conjuros *Dormir* y *Hechizar Monstruo*.

Este evento puede suceder tantas veces como salga en la tirada de encuentros aleatorios.

Oasis

Un oasis es un paraje de un desierto en el cual se pueden encontrar agua y vegetación. Suelen constituir porciones más o menos extensas de terreno fertilizadas por una fuente de agua en medio de los arenales.

Sirven para abastecer a los viajeros y caravanas. Algunas veces son confundidos por ilusiones ópticas llamadas espejismos (mirar encuentro Espejismo).

El grupo de viajeros que tenga un encuentro de este tipo, significará que durante su trayecto, encontrarán un Oasis donde poder descansar e, incluso, recuperar puntos perdidos. Además, podrán rellenar sus cantimploras con agua pura y limpia, así como conseguir frutos de los árboles y arbustos que por allí crecen.

Existe un 10% de encontrarse con un Troll del Desierto (mirar más adelante), que está intentando contaminar el agua del Oasis y un 1% de que el agua ya esté contaminada. Un hechizo de *Purificar agua y comida* puede contrarrestar la contaminación.

Perro de la Muerte

Cantidad: 2-20 (2d10)
Clase de armadura: 7
Dados de Golpe: 2+1
Puntos de Golpe: 10
Movimiento: 12 metros
Ataque: 2
Daño: 1d10 (x2) + Enfermedad
Salvación: G2
Moral: 9
Valor de Tesoro: Ninguno
Alineamiento: Caótico.
Valor P.X.: 50

Los perros de la Muerte son similares a los perros comunes, pero con dos cabezas, a los que además se les puede reconocer por su penetrante “doble” ladrido. Suelen cazar en manada.

Cada cabeza actúa de forma independiente, y el mordisco además del daño, la víctima debe superar una tirada de salvación por veneno o contraerá una enfermedad degenerativa que lo matará en 4-24 (4d6) días; únicamente un conjuro de *curar enfermedad* podrá salvarla. Si el perro obtiene un 19 o un 20 en su tirada de

ataque quiere decir que ha derribado a un oponente, siempre y cuando éste no sea mayor que un hombre medio. El oponente derribado atacará con un penalizador de -4 hasta que consiga ponerse en pie (lo que conlleva un asalto completo). Los perros de la muerte atacarán en un 85% de los casos a los humanos al verlos.

Rompehuesos

Cantidad: 1 (Existen varios y este encuentro puede tener lugar tantas veces como salga)
Clase de armadura: 4
Dados de Golpe: 4
Movimiento: 6 metros
Ataque: 1 (mordisco) / 1 (coletazo)
Daño: 1d8 / 1d4
Salvación: G2
Moral: 12
Valor de Tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 75

El Rompehuesos es un descendiente de una rama de dinosaurios carnívoros ya extintos. Mide 1,5 metros y pesa unos 250 kilos.

Si es atacado por más de una criatura, o se le rodea, dividirá los ataques entre sus enemigos. Siempre luchan hasta la muerte.

Serpiente Gigante (Corredora Gigante)

Cantidad: 1 (Existen muchas y este encuentro puede tener lugar tantas veces como salga)
Clase de armadura: 5
Dados de Golpe: 2
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 (mordisco)
Daño: 1d6
Salvación: G1
Moral: 7
Valor de Tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 20

Se trata de una de las pocas serpientes que no inyecta ningún tipo de veneno al atacar, pero sí es la más rápida que los aventureros pueden encontrarse por el mundo. Es un poco más grande que las serpientes comunes, llegando a alcanzar los 4 metros de longitud. No suelen atacar en manadas y es lógico encontrarlas solas a lo largo de todo el desierto.

Serpiente Común

Cantidad: 1 (Existen muchas y este encuentro puede tener lugar tantas veces como salga)

Clase de armadura: 7

Dados de Golpe: 1

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 (mordisco)

Daño: 1d4 + veneno

Salvación: G1

Moral: 7

Valor de Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral.

Valor P.X.: 13

Se trata de una serpiente común que inyecta veneno al atacar con éxito. Si la víctima no supera con éxito una tirada de Salvación por Venenos, ésta recibe de forma adicional 1d6 puntos de daño. Suele llegar a alcanzar los 2 metros de longitud, como máximo. No suelen atacar en manadas y es lógico encontrarlas solas a lo largo de todo el desierto.

Tormenta de Arena

Una tormenta de polvo, tormenta de arena o polvareda es un fenómeno meteorológico común en el desierto de Virt'hum. Los cirineos llaman a éste fenómeno *Khamsin*, significa que el dios Set está cantando su siniestra melodía.

Éstas pueden reducir la visibilidad a cero, imposibilitando la realización de viajes, y llevarse volando la capa superior del suelo, depositándola en otros lugares.

A efectos de partida, la tormenta de arena impide la visibilidad de los aventureros a apenas 1d4 metros. También el ruido a su alrededor quedará sustituido por el golpear de la arena en sus oídos impidiéndoles oír otra cosa. Además, puede hacer que un aventurero pierda 1d4 puntos de golpe a causa de la fuerza de la arena.

Por si no fuera suficiente, todos deberán realizar una tirada para ver si se desorientan o no. Esta tirada consiste en lanzar 1d100. Sacar entre 1 y 50 implica que ese aventurero se ha desorientado. Entre 51 y 100 implica que a pesar de las circunstancias, no se ha desorientado y puede mantener el rumbo. De todas maneras, Amahad (si se encuentra en el grupo) podrá averiguar de nuevo el camino.

Tiene una duración de 1d10 minutos.

Una manera de superarla es tumbándose en el suelo, cubrirse con capas o mantas y tratando de aguantar lo máximo posible.

Superar esta tormenta, otorga 100 Px a los aventureros.

Tribu del Desierto (nómadas)

Cantidad: 30-300 (1d10 x 30). Este evento puede realizarse siempre, aunque hay que tener en cuenta que normalmente no suelen estar dos tribus viviendo cerca la una de la otra.

Clase de armadura: 9

Dados de Golpe: 1

Movimiento: 30 metros

Ataque: 1 (arma)

Daño: Según arma.

Salvación: G1

Moral: 8

Valor de Tesoro: 10-20 MO (cada uno)

Alineamiento: Neutral.

Valor P.X.: 13

No es extraño encontrarse con tribus nómadas a lo largo de todo el desierto de Virt'hum. Estos "bárbaros", habitualmente humanos, pertenecen a culturas primitivas que poseen habilidades rudimentarias como ganadería y manufacturas simples (tejer, taller). Pueden vivir en aldeas de construcciones simples o en estructuras transportables como tiendas, tipis o carromatos.

Éstos suelen ir armados con espadas, cuchillos, arcos, lanzas y porras. Las armaduras suelen estar hechas de cuero y algunos pueden llevar escudos. Son bastante amigables con los viajeros y no dudarán en ofrecerles su ayuda siempre que puedan, aunque tienden a ser hostiles con la magia y por tanto, con los magos. Se llevan mejor con otros humanos, mirando de forma extraña a los seres de otras razas, aunque nunca les atacarán salvo que éstos se muestren hostiles.

No es extraño encontrarlos instalados en Oasis, que lo han convertido en su refugio (esto sólo sucede un 10% de las veces que sale este encuentro). Son expertos cazadores y obtienen un +1 a la hora de sorprender a sus víctimas.

Troll del Desierto

Cantidad: 1 (Existen varios y este encuentro puede tener lugar tantas veces como salga)

Clase de armadura: 4

Dados de Golpe: 6+3

Movimiento: 36 metros

Ataque: 2 (garras) / 1 (mordisco)

Daño: 1d6 / 1d6 / 1d10

Salvación: G6

Moral: 10

Valor de Tesoro: 2.000 MO

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 650

Los Trolls del Desierto suelen tener la piel bronceada, pero pueden modificar su color desde el bronceado claro a un marrón moteado, como las piedras, causando una penalización de 1 punto a las tiradas de sorpresa del oponente.

Los trolls del desierto son inmunes al fuego, al calor y al frío convencionales. No pueden regenerar daño causado por ácido, daño causado por fuego mágico o fuego de armas de aliento. Además, el agua corriente les causa daño que no pueden regenerar. El agua normal inflige 1d4 puntos de daño por frasco, 2d4 puntos por una petaca o termo, y 4d4 puntos por un odre. El agua sagrada les causa daño doble. Una poción de agua dulce les causa 6d6 puntos de daño, y el troll debe superar un tiro de salvación contra veneno/muerte o morir.

Transcurridos 3 asaltos de recibir la herida, el troll regenera 3 puntos de daño por asalto, incluido miembros amputados y heridas profundas. Para derrotar definitivamente a este troll, debe ser sumergido en agua (lo que le hará desaparecer, pero contaminará el agua), destruido con ácido, fuego mágico o por fuego de armas de aliento.

Son más correosos y tenaces que sus parientes más comunes, pero también más solitarios. Se ocultan en los límites de las áreas habitadas, atacando a los viajeros y contaminando las fuentes de agua pura.

Resumen de Estadísticas de los Aventureros NO Jugadores de la Aventura:

Balus Hifez

Fue 9; Des 10; Cons 9; Int 15; Sab 13; Car 16.
Clase de armadura: 9
Dados de Golpe: Humano de Nivel 0
Puntos de Golpe: 8
Movimiento: 30 metros (caminando)
Ataque: 1 (Espada Corta)
Daño: 1d6 (arma)
Salvación: Humano Guerrero de nivel 0
Moral: 8
Valor de Tesoro: Ninguno
Alineamiento: Caótico (*Legal**).
Valor P.X.: 10 PX
Objetos: Anillo *Ocultar Alineamiento*.

Agesam, Erkym, hermanos y mercenarios.

Fue 14; Des 10; Cons 14; Int 11; Sab 10; Car 11.
Clase de armadura: 5 (Cuero Tachonado y Escudo)
Dados de Golpe: 7
Puntos de Golpe: 42
Ataque: 1 (Espada Bastarda)
Daño: 2d4+1 (arma)
Salvación: G5
Moral: 8
Valor de Tesoro: Ninguno.
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 440 PX

Ildaser, el Clérigo de Rivulus

Fue 10; Des 11; Cons 13; Int 14; Sab 14; Car 13.
Clase de armadura: 6 (Cuero Tachonado)
Dados de Golpe: 5
Puntos de Golpe: 22
Ataque: 1 (Maza)
Daño: 1d6 (arma)
Salvación: C3
Moral: 8
Valor de Tesoro: Símbolo de Plata de Rivulus.
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 350 PX
Habilidades Especiales: Expulsar Muertos Vivientes, Conjuros de Clérigo, Herbología, Preparación de Pociones, Neferí Antiguo.
Objetos: 4 Pociones de Curación.

Conjuros de Clérigo (3/2/1):
Nivel 1: *Curar Heridas Leves, Luz, Purificar agua y comida.*
Nivel 2: *Bendecir, silencio.*
Nivel 3: *Curar enfermedad.*

Gerrain, el enano guerrero y herrero

Fue 14; Des 10; Cons 14; Int 11; Sab 10; Car 11.
Clase de armadura: 5 (Cota de Mallas)
Dados de Golpe: 7
Puntos de Golpe: 39
Ataque: 1 (Martillo de Guerra +1)
Daño: 1d6+2 (arma)
Salvación: E6
Moral: 8
Valor de Tesoro: Ninguno.
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 500 PX
Habilidades Especiales: Reparaciones Simples y tasación.
Objetos: Martillo de Herrería y piedra de afilar

Amahad, el Explorador Neferí.

Fue 12; Des 10; Cons 11; Int 10; Sab 12; Car 10.
Clase de armadura: 6 (Cuero Tachonado)
Dados de Golpe: 6
Puntos de Golpe: 30
Ataque: 1 (Khopesh) o 1 (Arco largo)
Daño: 2d4 o 1d8
Salvación: G6
Moral: 8
Valor de Tesoro: Ninguno.
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 320 PX
Habilidades especiales:

- +1 Contra Escorpiones (todas las clases), Trolls y criaturas típicas del desierto.
- Sorprendido: Sólo con un 1 en 1d6.
- Sorprende: Con una tirada de 1-3 en 1d6.
- Rastrear en Exteriores: 1-5 en 1d6.
- Rastrear en Interiores: 1-4 en 1d6.

Imutes, El Sacerdote.

Clase de armadura: -2

Dados de Golpe: 15

Puntos de Golpe: 96 (Inmortal)

Movimiento: 10 metros (caminando)

Ataque: 2 garras o 1 Conjuro

Daño: 1d12 / 1d12 o por conjuro (leer más adelante)

Salvación: C12 (no puede ser expulsado).

Moral: 13

Valor de Tesoro: Ninguno.

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 8.000

Imutes puede lanzar conjuros de Clérigo como uno de nivel 15. Sólo puede ser atacado por medio de armas mágicas, conjuros o fuego, aunque sólo le harán la mitad del daño.

Una criatura de 5 o menos DG que vea a Imutes resultará afectado por un terror irracional que no le permitirá moverse durante 1d4 asaltos. Además, un simple roce de su putrefacto dedo causa, además del daño, una horrible enfermedad en su víctima sin tirada de salvación posible. Mientras la víctima esté bajo esta maldición, no podrá sanarse por medio de conjuros mágicos ni de otros intentos de curación.

Imutes no puede ser destruido, ya que ha sido revivido gracias a un conjuro del Libro de los Muertos, que no sólo le resucitó, sino que le volvió Inmortal. Si logran quitarle todos sus Puntos de Golpe sólo le debilitarán y desaparecerá. Necesitará 2 días para poder volver a tener forma física y recuperarse por completo.

Conjuros de Clérigo: Los conjuros aquí listado están en el Reglamento de Juego de AME, salvo *Golpe de Arena*.

Nivel 1 (7): *Causar Heridas Leves**, *Protección contra el Bien*, *Causar Miedo**.

Nivel 2 (6): *Bendecir*, *Silencio*.

Nivel 3 (5): *Animar a los Muertos*, *Curar Enfermedad***, *Disipar magia*, *Luz Permanente***.

Nivel 4 (4): *Bajar las aguas*, *Causar Heridas Graves**.

Nivel 5 (4): *Causar Heridas Críticas**, *Golpe de Arena****, *Revivir a los Muertos***.

Nivel 6 (3): *Abrir las aguas*, *Barrera de Cuchillos*, *Dañar**.

Nivel 7 (1): *Palabra Sagrada (contra legales)*, *Regenerar ***.

(los conjuros de Nigromancia, sólo los puede lanzar cuando tenga en su poder el Libro de Osiris)

* Sólo puede usar el conjuro reversible, no podrá usar el conjuro normal, es decir, sólo podría usar el conjuro Causar Heridas Leves y no Curar Heridas Leves.

** Puede usar tanto el conjuro normal, como su reversible.

*** Conjuro que no aparece en el Reglamento de Juego y que viene explicado a continuación.

Conjuros Nuevos:

Golpe de Arena:

Alcance: 20 metros

Duración: Instantáneo

Mediante este conjuro se crea una columna de vertical de arena, de 2x2 metros, en el lugar que designe el clérigo dentro del alcance del conjuro. Esta columna causa a cualquier criatura 3d8 puntos de daño. Si la criatura supera una tirada de salvación contra conjuros, sólo recibe la mitad. Sólo puede ser lanzado en una zona donde haya arena (como en mitad del desierto).

Nivel Conjuro	1d4	Nombre del Conjuro de Clérigo
1d8		
1	1	Causar Heridas Leves
	2	Protección contra el Bien
	3-4	Causar Miedo
2	1-2	Bendecir
	3-4	Silencio
3	1	Animar a los Muertos
	2	Curar Enfermedad / Provocar Enf.
	3	Disipar Magia
	4	Luz Permanente / Sombra Permanente
4	1-2	Bajar las Aguas
	3-4	Causar Heridas Graves
5	1	Causar Heridas Críticas
	2-3	Golpe de Arena
	4	Revivir a los Muertos
6	1	Abrir las Aguas
	2-3	Barrera de Cuchillos
	4	Dañar
7	1-2	Palabra Sagrada
	3-4	Regenerar / Necrosis

Info DM: Imutes, al tratarse de un No-Muerto, puede lanzarse a si mismo los hechizos Causar Heridas Leves, Graves o Críticas además de Dañar y Regenerar para recuperar Puntos de Golpe.

Ya, en mi lecho de muerto y tras haber servido al último de los Faraones del Antiguo Imperio, me veo en la obligación de escribir estas líneas para acreditar el lugar donde mora el Libro de Osiris, el libro sagrado y así mismo maldito, así como el mapa de la localización exacta del Ta-Sekhet-Ma'at.

Tras la destrucción de Nefter, Khaboras y su ejército expoliaron toda la ciudad, reuniendo un gran botín y abandonando mi patria para su ruina. Pero nunca encontraron la cámara donde se guardaba el mayor tesoro, aquel del que nunca se separaba mi Faraón.

Dicho tesoro está bien oculto, uno que nunca debe ser encontrado por personas de oscuro corazón. Sólo doy una serie de notas para lograrlo, porque sé que sólo personas de gran corazón lograrán superar las pruebas que encontrarán en su camino.

Ha de saber el lector, que una maldición guarda el Ta-Sekhet-Ma'at, y que toda la Furia de los Dioses caerá sobre aquel que perturbe el lugar con fines malvados o con la intención de saquear la última morada de los Faraones.

Sólo lamento, ahora tras muchos años de exilio, no haber contado esto a nadie pero la nueva saga de Faraones no es de la estirpe del gran Nefertem y no creí conveniente que esto se supiese.

He aquí las notas recopiladas:

- Allí donde el Faraón descansa, la puerta oculta.
- La Luz no es una aliada.
- Antes de avanzar por una de ellas, asegúrate de que es la correcta.
- Sólo resolviendo el enigma, se puede pasar.
- Sólo los poderosos derrotarán al Guardián.

(Pergamino 2)

Semerkhhet



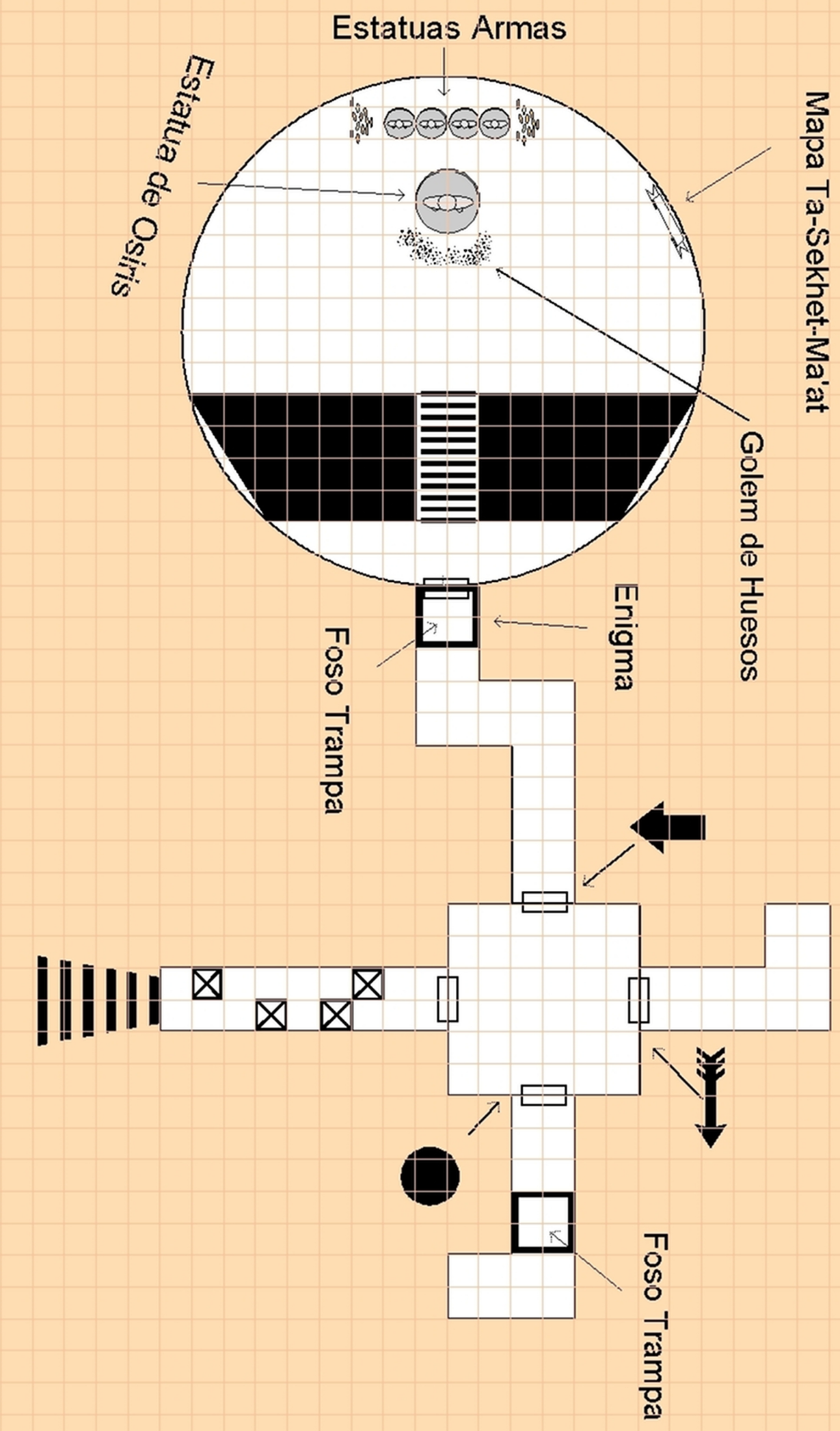
1. Circo de Meritre
2. Templo de Rá
3. Casa de la Vida
4. Casa de la Muerte
5. Templo de Osiris
6. Templo de Forus
7. Palacio de Neferura
8. Gremio de Escribas

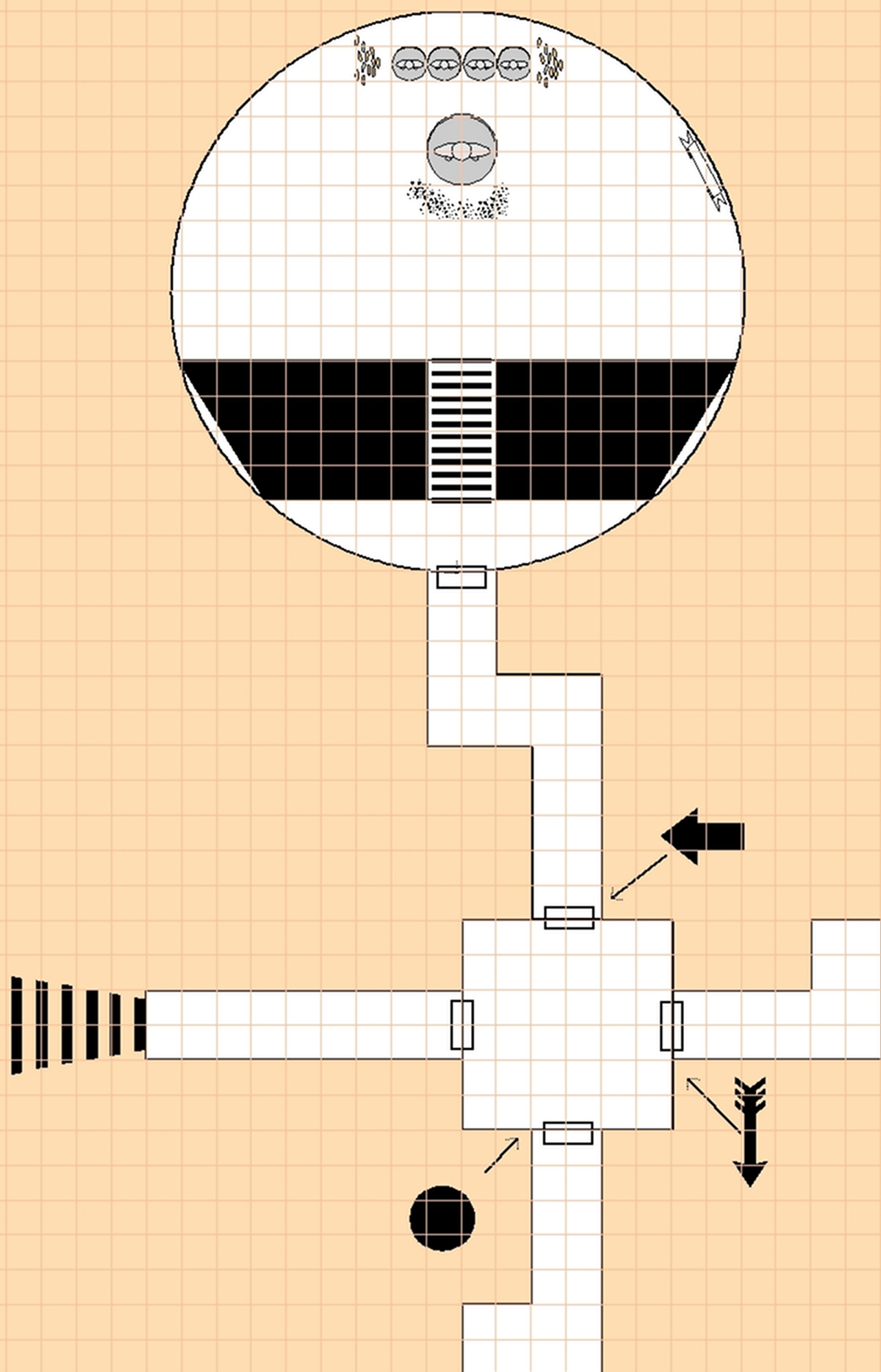
9. Templo de Isis
10. Casa del Hery-Tep
11. Templo de Set
12. Templo de Anubis
13. Fortaleza de Semerkhhet
14. Casa de Lenocinio de Bes
15. Portal de Sinuhé
16. El Gato Negro

17. La Posada de Ammit
18. Armas de los Kenyt
19. Esclavos de Nahab
20. Reliquias de Nefter
21. Templo de Bastet
22. Puerto de El-Hetepni
23. Tabernáculo de Elahab
24. Magia de Nitocris



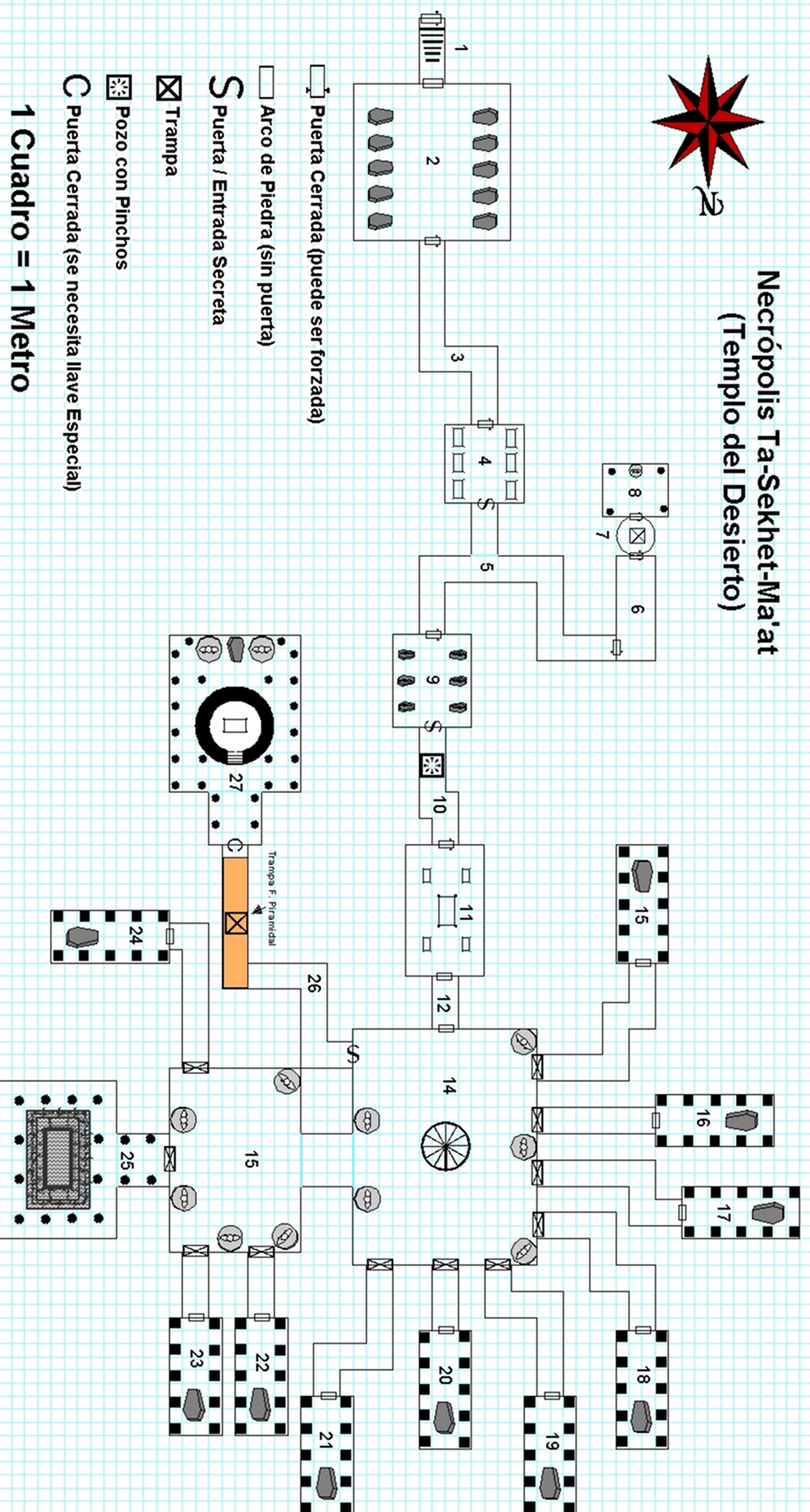
BAJO EL ANTIGUO PALACIO DE NEFTER







Necrópolis Ta-Sekhet-Ma'at (Templo del Desierto)





Necrópolis Ta-Sekhet-Ma'at (Templo del Desierto)

