

LA MALDICIÓN DE LA MOMIA



EL RASTRO DE CTHULHU

CRÉDITOS

TEXTO ORIGINAL®: ISMAEL FERNÁNDEZ.

MAQUETACIÓN: ISMAEL FERNÁNDEZ.

SISTEMA GUMSHOE: ROBIN D. LAWS.

EL RASTRO DE CTHULHU: KENNETH HITE

ILUSTRACIONES

ANDRETHESTRANGE

MANCOMB SEEPWOOD

GEORG MACCO

FREDERICK ARTHUR BRIDGMAN

KENNETH GARRETT

FORTUNINO MATANIA

BOGAR CHANCAY

ROBERT DOWLING

DARKCLOUD013

MAKUSHEVA

PAHAPASI



La Maldición de la Momia es una aventura sin ánimo de lucro pensada para su distribución e impresión gratuita. Está basada en los relatos clásicos de terror con un toque de la ambientación de H.P. Lovecraft, usando el sistema Gumshoe y el soporte de El Rastro de Cthulhu. Puede imprimirse y/o fotocoparse cualquier parte de este documento, reconociendo siempre su autor original, *Ismael Fernández*. Dado que no tiene ánimo de lucro, la mayoría de las fotografías, dibujos e imágenes han sido extraídos de diversas webs, e Ismael Fernández no tiene los derechos de ninguna de ellas. Se ha tratado de reconocer a todos los autores indagando sus nombres en la web, pero no se ha pedido su consentimiento para el uso de las imágenes. Por lo tanto, aquí van reconocidos algunos de ellos. Algunas descripciones de El Cairo están extraídas de la Guía de El Cairo de “La Llamada de Cthulhu”, de Marion Anderson, Phil Anderson y Mark Ryberg; así como el plano de la ciudad.

ÍNDICE

Preparación	página 5
Hojas de Personaje	página 9
Parte 1: La recepción truncada	página 23
Parte 2: La Maldición de Hatshepsut	página 31
Parte 3: El Templo de la Reina	página 37
Parte 4: El ritual	página 41
Apéndices y ayudas de juego	página 45





Preparación de la Aventura

La maldición de la momia es una aventura diseñada especialmente para convenciones o para ser jugada en una sola sesión donde los acontecimientos se suceden de forma vertiginosa hacia el inevitable enfrentamiento final. Se trata de un módulo que rescata el espíritu de las clásicas películas de terror de la *Universal* y la *Hammer* con un fuerte toque *Pulp* y de aventuras. Evidentemente, tiene un ligero giro *Lovecraftiano* que la hace digna de este universo de horror.

La aventura está pensada para que pueda ser jugada por un grupo de entre uno y seis investigadores, tanto experimentados como desconocedores del sistema (y/o los horrores) del *Rastro de Cthulhu*.

Al no tratarse de una aventura de Horror Cósmico (sino de una maldición egipcia con toques de Lovecraft), es perfecta para introducir a nuevos investigadores al sistema Gumshoe. Además, tras unas primeras indagaciones, la aventura adquiere un ritmo acelerado que la hace ideal para mantener a los investigadores pegados al asiento.

El Gancho

La momia de la Faraón* Hatshepsut ha sido hallada, y su sarcófago y sus escasos tesoros van a ser expuestos en la mansión de Christoph J. Livingstone, un viejo y famoso explorador del África central del siglo pasado. Durante la fiesta de presentación, la momia desaparece prácticamente ante los ojos de los asistentes. Todos los investigadores están involucrados o tienen un interés especial en seguir de cerca la historia del robo, ya sea

porque están interesados en la propia momia, la descubrieron ellos mismos o porque sienten interés aventurero por ella.

El Esqueleto

Durante la fiesta de presentación de una nueva momia descubierta se produce un asalto a la casa de Sir Christoph y la momia es robada. El viejo explorador se siente responsable del robo y el asalto a su casa, por lo que organiza una búsqueda de los ladrones por todo El Cairo.

Las pistas serán cada vez más perturbadoras y, en mitad de la investigación, los miembros de la expedición que entraron primero en la tumba de Hatshepsut serán asaltados en sus habitaciones de hotel.

Todas las pistas apuntarán a que Hatshepsut ha despertado, y el grupo deberá viajar al Templo Funerario de Hatshepsut, donde presumiblemente han huido los ladrones y donde quieren realizar un antiguo ritual que otorgará poderes terribles a la Faraón maldita.

Las cosas se complican cuando el grupo entra en el Templo de Hatshepsut y la puerta se cierra tras ellos. Entonces se encontrarán atrapados

**Decimos el título en masculino porque, en su subida al trono, Hatshepsut adoptó no solo los tradicionales atributos masculinos (como la barba postiza), sino que se hizo representar como hombre en los relieves y estatuas. Además Faraona solo hay una, y es Lola Flores.*

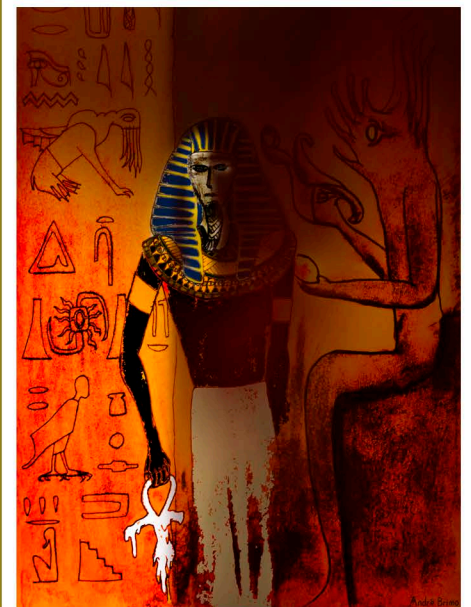
entre las trampas y una momia despierta a punto de obtener unos poderes sobrehumanos...

La terrible verdad

La Faraón Hatshepsut, traicionada y despojada de sus títulos, planeó ser despertada por los descendientes de sus más allegados para así acometer su venganza sobre el pueblo de Egipto que le había dado la espalda. Los astros son propicios, y los descendientes de los antiguos seguidores de Hatshepsut están dispuestos a todo para honrar los deseos de sus antepasados.

Pero la Faraón Hatshepsut se guardó un as bajo la manga. Previendo su terrible final, hizo un pacto con el Faraón Negro: su cuerpo y su resurrección como medio de entrar a nuestro mundo y desatar su poder sobre él.

La expedición arqueológica desmontó siglos de preparación cuando robaron la momia de Hatshepsut de su lugar



La maldición de la momia

de descanso. Los investigadores han tenido la mala suerte de verse involucrados en un ardid que se urdió hace más cuatro mil años.

La triste historia de Hatshepsut

La historia de Hatshepsut es algo enrevesada pero necesaria para comprender las motivaciones de los descendientes de los leales a ella y los enemigos de los investigadores en esta aventura. Se recomienda al Guardián leer con atención este apartado.

Amenhotep I murió sin descendencia y Tutmosis I (esposo Ahmose, hija de Amenhotep I) fue designado como el nuevo faraón. La hija de Tutmosis I y de Ahmose fue Hatshepsut, la única que sobrevivió para llegar a la edad adulta. Su padre, Tutmosis I murió prematuramente, no sin antes nombrar *Heredero* a su hija Hatshepsut.

Sin embargo, un complot palaciego (liderado por el arquitecto real, Ineni) colocó a uno de sus medio-hermanos (hijo de Tutmosis I y una concubina) como faraón, Tutmosis II. Hatshepsut se casó con Tutmosis II, obligada a contentarse con ser la *Gran Esposa del Faraón*. Pero, en secreto, la verdadera reina planeaba su venganza.

Tutmosis II murió muy joven, y sus dos hijos varones (hijos de una concubina) aún eran demasiado pequeños para gobernar. Hatshepsut solo le había dado una hija (Neferura), por lo que de nuevo hubo problemas sucesorios. Ineni (quien había conseguido que no reinara Hatshepsut), volvió a vencer a nuestra antagonista haciendo que se nombrara faraón a uno de los hijos secundarios de Tutmosis II, el que se convertiría en Tutmosis III.

Pero ya hemos dicho que Tutmosis III era muy pequeño para gobernar, por lo que era cometido de Hatshepsut asumir la regencia en su nombre. Tutmosis III necesitaba (al igual que le

pasó a Tutmosis I) casarse con la hija legítima del faraón (Neferura) para legitimar su ascenso al trono, cosa que Hatshepsut postergaba una y otra vez.

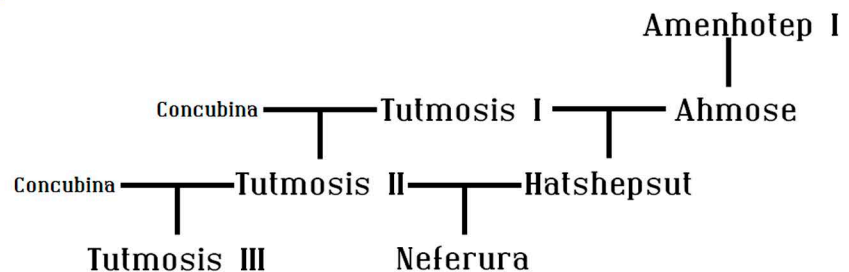
Controlando ahora el poder gracias a su regencia, Hatshepsut apartó de su cargo a Ineni, quien había conspirado en dos ocasiones contra ella. Elevó a personajes fieles a ella a posiciones de poder, como Senenmut (el nuevo *Gran Arquitecto Real*) y Hapuseneb (*Sumo Sacerdote de Amón*). Gracias a esta posición de seguridad, rodeada de personas leales a ella en los altos cargos, Hatshepsut se autoproclamó Faraón de las Dos Tierras y primogénita de Amón (que fue ratificado por Hapuseneb en agradecimiento por su título de Sumo Sacerdote de Amón). Asumió todos los atributos y títulos masculinos propios del cargo de Faraón. Ahora había una coregencia entre ella y el pequeño Tutmosis III que, obviamente, carecía de poder real.

Hatshepsut se dedicó a reconstruir y embellecer Egipto. Entre otros, construyó el templo de Deir el-Bahari (en árabe: *el Convento del Norte*; conocido en egipcio por Dyeser-Dyeseru, *el sublime de los sublimes*), que pretendía que fuera su templo funerario, construido por su Gran Arquitecto Real, Senenmut (con quien se dice que tenía una relación amorosa).

Pero un año después de esta obra, tanto Senenmut como Hapuseneb (los dos grandes apoyos de la reina) murieron. Poco después murió su hija (y última esperanza de establecer una línea sucesoria), Neferura.

Tutmosis III, ahora un joven hambriento de poder, colocó a sus hombres de confianza en los puestos clave y la faraón Hatshepsut fue perdiendo poder e influencia.

Hatshepsut murió sola en su palacete de Tebas tras 22 años de reinado. Algunos hablan de un complot para



Nombres y títulos reales de Hatshepsut:

Nombre de Horus: Useretkau (de kas poderosos).

Nombre de Nebty: Uadyetrenput (de años prósperos).

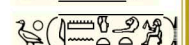
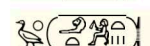
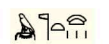
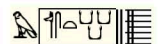
Nombre de Hor-Nub: Necheretjau (divina de apariencias),

Nombre de Nesut-Bity: Maatkara (justo es el Ka de Ra),

Nombre de Sa-Ra: Hatshepsut (la primera de las nobles damas),

Nombre de Sa-Ra 2: Hatshepsut-Jenemetamón (La primera de las nobles damas, unida a Amón),

Forma masculinizada: Hatshepsu o Hashepsu.



Preparación de la aventura

asesinarla por parte de Tutmosis III; otros de una terrible enfermedad (*cáncer*). Lo único cierto es que, a su muerte, fue despojada de sus títulos, y su recuerdo y su nombre borrado de los anales y de la historia de Egipto. Fue enterrada en el suelo (un deshonor) en una tumba que no era la que ella había preparado para sí misma, entre escasos objetos de ajuar. Ahora, Hatshepsut será despertada por los descendientes de Senenmut y Hapuseneb para elevarla al lugar que le corresponde como Diosa-Reina de Egipto.

Breve contexto histórico de El Cairo

Estamos terminando el año 1936. El mundo vive una situación política cada vez más comprometida. Hace tres años de la llegada de Hitler al poder; sus intenciones comienzan a ser claras y ha comenzado sus ocupaciones ilegales de territorio europeo que desembocarán en la II Guerra

Mundial. Lo mismo ocurre en Italia con Mussolini.

El crack del 29 queda algo atrás y la economía parece haberse recuperado, volviendo a una corta pero intensa edad dorada económica.

En el Reino Unido, el rey George VI (o Jorge VI, como se prefiera) acaba de asumir el poder tras la muerte de su padre (George V) y la abdicación de su hermano (Edward VIII) el 11 de Diciembre de 1936.

En cuanto a Egipto, este es ya un país independiente. La influencia británica sigue siendo muy fuerte, y mucha de la alta sociedad británica asentada en el Egipto colonial que se quedó en el país tras su independencia sigue gozando de amplios privilegios y comodidades. Como todos los estados recién independizados, Egipto ha vivido unos años turbulentos que resumiremos a continuación (un Guardián curioso o meticuloso puede ampliar información buscando en cualquier libro de historia):

Egipto se independiza, aprueba su constitución en 1923 y se declara como Estado soberano y monárquico (Fuad I de Egipto). Se realizan elecciones y se elige a Saad Zaghloul, un héroe de la independencia egipcia, como Primer Ministro.

Dados los problemas entre el rey y el primer ministro, este último es destituido y el Rey aprueba una constitución que favorecía más a la monarquía. Se convocan nuevas elecciones en 1931 que son boicoteadas por el partido de Saad Zaghloul, pero aun así gana el Partido Liberal Constitucional (favorable al rey).

En 1936 se reimplementa la antigua constitución de 1923 y se firma un nuevo acuerdo que refuerza las relaciones entre Reino Unido y Egipto. El Rey Fuad I murió en abril de 1936 y su hijo, Farouk I, ha tomado el manto de su padre. En las calles se dice que va a disolver el gobierno y a convo-

car nuevas elecciones, pero de momento no se sabe nada.

En general, en El Cairo se respira un aire de tensión que, tal y como ocurre en el resto del mundo, aguantará la respiración ante la tormenta que está por venir (Segunda Guerra Mundial).

Farouk I es un antibritanista declarado, y los últimos meses han sido complicados para los británicos que viven o trabajan en Egipto.

Línea del tiempo:

1923	<i>Independencia egipcia</i> <i>Fuad I: Rey de Egipto</i> <i>Saad Zaghloul: I ministro</i>
1931	<i>Gana el partido monárquico</i> <i>Mayor poder para Fuad I</i>
1936	<i>Reinstauración de la</i> <i>Constitución Egipcia</i> <i>Nuevo acuerdo con Reino Unido</i> <i>Muere Fuad I</i> <i>Le sucede Farouk I, antibritanista</i>

Un poco de licencia histórica:

La tumba KV60, donde se encontraron los restos de Hatshepsut, fue excavada en 1903 por Howard Carter (descubridor de la momia de Tutankamon). Sin embargo, ni él ni nadie de su equipo supo lo que tenían entre manos. Para ellos (y por las circunstancias descritas anteriormente), no se consideraba que esta momia tuviera relevancia para la historia de Egipto. No será hasta 1989 cuando vuelvan a analizarse la tumba KV60, identificando a la que conocemos hoy como Hatshepsut. Así, nos tomamos la licencia de que nuestro investigador Arqueólogo (Irvin Livingstone) sea quien haya caído en la cuenta de la importancia de esa momia varias décadas antes. Si los investigadores vencen, la momia quedará olvidada para volver a ser descubierta.

Intereses y motivaciones de los Investigadores

Existen seis investigadores pregenerados que se muestran a continuación. El Guardián es libre de crear los que crea conveniente o permitir que los jugadores usen o creen investigadores de su gusto.

No obstante, cada uno de estos investigadores presentados tiene una estimulación específica y una razón personal para continuar con la búsqueda de la momia de Hatshepsut. Se recomienda que los nuevos Investigadores usen unas motivaciones similares (o incluso más profundas) para evitar el despegue de la aventura cuando las cosas comiencen a ponerse feas.

Esto es importante de cara a implicar a los jugadores con cada uno de sus

La maldición de la momia

personajes y en cuanto a las motivaciones de cada uno. Estas motivaciones se detallan a continuación, pero se encuentran resumidas en una sola frase en la parte correspondiente de la Hoja de Personaje.

El Guardián es libre de explicar los trasfondos y motivaciones de cada uno de los Investigadores antes de que los jugadores los elijan o hacerlo después de forma individual con cada uno de ellos.

Christoph J. Livingstone es un viejo explorador inglés famoso que vive de sus historias y de su gloria pasada. Exploró gran parte del África desconocida a finales del siglo XIX y vivió entre las tribus bárbaras durante algún tiempo. Tiene demasiada edad como para verse envuelto en estas peripecias, pero se siente responsable no solo de su hijo, sino de la momia que va a ser expuesta en su hogar y que ha sido extraída de la excavación financiada con su propio dinero. El actor Mark Barnes sigue a Christoph a todas partes, y él está encantado de tener a alguien tan atento las batallitas que cuenta cada vez que tiene ocasión.

Irvin P. Livingstone, hijo de Christoph, es un joven arqueólogo que se está iniciando en el negocio. Trabaja en la

excavación financiada por su padre, pero no formó parte del equipo que extrajo la momia que va a ser expuesta. No obstante, los otros arqueólogos han querido dejarle a Irvin el honor de presentarla en la pequeña fiesta de exposición organizada por su padre, en parte por hacer un favor a su beneficiario, en parte por no estar interesados en una momia encontrada en el suelo sin ningún valor histórico aparente.

Lennard Daigneault, viejo amigo de Christoph y mercader de objetos del Egipto antiguo. Este francés conoce los bajos fondos y el poderoso mercado negro que se mueve en las zonas más peligrosas de El Cairo, y tiene un interés comercial y puramente financiero en la fiesta de Christoph; un nuevo hallazgo arqueológico es siempre una nueva oportunidad para sacar beneficios en un mercado u otro.

Mark Barnes es un actor de Hollywood y el único americano del grupo. La productora de su próxima película le ha mandado a El Cairo para seguir de cerca a Christoph J. Livingstone, a quien interpretará en su próximo papel. Debe aprender todo lo posible del explorador, sus historias, su forma de hablar, de moverse y de desenvolverse ante los peligros.

Tiene fama de tipo duro debido a los papeles que interpreta, y trata siempre de vivir a la altura de sus personajes, aunque en muchas ocasiones signifique ponerse a sí mismo en peligro.

Sophia McLeod, perteneciente a una adinerada familia escocesa, vino a El Cairo en busca de aventuras y de emociones fuertes. Dileitante sin ningún tipo de escrúpulos en dilapidar la fortuna familiar en sus caprichos, busca siempre adentrarse en templos malditos, tumbas abandonadas y en regiones olvidadas. Dura, sexy y descarada, Sophia representa un reto para la mayoría de los hombres de su época.

Hilda Crane es hija de una de las más famosas psíquicas del Reino Unido, y la única que sabe a ciencia cierta que hay algo más allá del velo de la realidad. Vino a Egipto como parte del durísimo entrenamiento psíquico y místico al que la ha sometido su madre. Busca nuevas fuentes de poder y viejos conocimientos arcanos de los antiguos egipcios.

Ninguno de estos personajes es imprescindible, y un grupo de menos de seis jugadores puede elegir cualquier combinación de ellos a la hora de afrontar esta aventura.

Motivaciones resumidas

Para facilitar la labor del Guardián, resumimos en una sola frase las motivaciones de cada uno de los personajes:

- Christoph lleva la aventura en la sangre.
- Irvin está a la sombra de su padre.
- Lennard tiene una obsesión anticuaría.
- Mark siente un deber temerario.
- Sophia posee la arrogancia artística propia de su clase.
- Hilda tiene una insaciable sed de conocimientos.



EL RASTRO DE CTHULHU

Nombre del Jugador:



Cordura¹

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Umbral de Golpe₃ 3

Estabilidad

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Salud

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Nombre del Investigador: *Christoph J. Livingstone*

Motivación: *Llevo la aventura en la sangre*

Profesión: *Explorador retirado*

Beneficios de la Profesión: *Paede usar Crédito para contar batallitas de sus días de explorador, entreteniendo a la audiencia y distrayendo PNJs, ganándose su favor en el caso de que así lo desee.*

Pilares de la Cordura: *- La esperanza en que su hijo siga sus pasos.
- Rememorar sus viejos días de gloria.*

Puntos de Construcción:

Habilidades Académicas Habilidades Interpersonales Habilidades Generales

● Antropología 4	Adulación	Armas 2
Arqueología	Bajos Fondos	● Armas de Fuego ₅ 6
Arquitectura	● Burocracia 3	Atletismo 5
Biología	Consuelo	Birlar
Buscar Libros	Crédito 7	Conducción 4
Ciencias Ocultas	Evaluar Sinceridad 3	Cordura ₉ 6
Contabilidad 2	Historia Oral 2	Disfraz ₍₁₎
Criptografía	Interrogatorio	Electricidad ₍₁₎
Derecho	Intimidación	Escaramuza 2
Física	Jerga Policial	Estabilidad ₉ 8
● Geología 2	Regatear	Explosivos ₍₁₎
Historia		Hipnosis ₈
Historia del Arte		Huída ₇ 4
Idiomas ₆		Mecánica ₍₁₎ 3
● Árabe 6	Habilidades Técnicas	● Montar
		Ocultar
	● Astronomía 2	Pilotaje 1
	Cerrajería	● Preparación 6
Medicina	Farmacología	● Primeros Auxilios 8
Mitos de Cthulhu ₄	Fotografía	Psicoanálisis
Teología	Habilidad Artesanal	Salud ₉ 8
	Habilidad Artística	Seguir 6
	Medicina Forense	Sentir el Peligro 8
	Química	Sigilo 3
	Recogida de Pruebas	
	● Supervivencia 5	

- En un juego Pulp en el que se puede recuperar Cordura, marca las pérdidas de Reserva de Cordura con una línea, y las pérdidas de Puntuación de Cordura con una cruz.
- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un * antes de asignar los Puntos.
- El Umbral de Golpe es 3; 4 si tu Atletismo es 8+.
- Normalmente no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10 - Mitos de Cthulhu.
- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5+, puedes disparar dos pistolas a la vez (p. 40).
- Asigna un idioma por punto, durante la partida. Apúntalos aquí.
- Los puntos de Huída que estén por encima del doble de la Puntuación de Atletismo cuestan a 2 por 1 PC.
- Sólo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.
- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.
- Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación

Fuentes de Estabilidad:

Contactos y notas:

Christoph ha estado financiando la excavación a la que su hijo pertenece con la intención de que este se ganara un nombre. Por desgracia, el resto de investigadores parece tener a su hijo nada más que por compromiso, y le ha ofendido que no se hayan molestado en venir a la presentación de la momia descubierta con su dinero.

PISTAS

Descripción	Localización	Induce a...

CONTACTOS

Nombre	Localización	Notas
<i>Haisam Assaf</i>	<i>Barrio rico, El Cairo</i>	<i>Empresario local</i>

ARMAS Y EXPLOSIVOS

Descripción	Daño	Quemarropa	Corto	Medio	Largo	Notas
<i>Revólver Webley .455 SAA</i>	<i>1d6</i>	<i>+3</i>	<i>+1</i>	<i>+1</i>	<i>X</i>	<i>Cargador de 6 balas.</i>
<i>Machete de explorador</i>	<i>1d6</i>	<i>+0</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	
<i>Fusil para elefantes H&H .600</i>	<i>1d6</i>	<i>+4</i>	<i>+2</i>	<i>+2</i>	<i>+2</i>	<i>Retroceso, Cargador de 2 balas.</i>

EQUIPO

Descripción	Precio	Notas
<i>Cantimplora de Bourbon</i>		
<i>Caja de cerillas</i>		
<i>Caja de cigarrillos</i>		

TOMOS DE LOS MITOS, HECHIZOS Y ARTEFACTOS

Nombre	Efecto	Notas

LOCURAS Y TRAUMAS

BENEFICIOS ESPECIALES Y PUNTOS DEDICADOS

EL RASTRO DE CTHULHU

Nombre del Jugador:



Cordura¹

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Umbral de Golpe³ 4

Estabilidad

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Salud

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Nombre del Investigador: *Irvin P. Livingstone*

Motivación: *A la sombra de su padre*

Profesión: *Arqueólogo*

Beneficios de la Profesión: *Puede usar "Arqueología" o una habilidad interpersonal para acceder a zonas prohibidas de museos o bibliotecas, y conseguir permiso para manejar artefactos y antigüedades.*

Pilares de la Cordura: *- La fuerza y la tenacidad de su padre.
- La ciencia y el progreso humano.*

Puntos de Construcción:

Habilidades Académicas

Antropología	2
● Arqueología	6
Arquitectura	
Biología	
● Buscar Libros	2
Ciencias Ocultas	
Contabilidad	
● Criptografía	4
Derecho	
Física	
Geología	
● Historia	4
Historia del Arte	
Idiomas ⁶	
● Árabe	2
● Jeroglíficos	4

Habilidades Interpersonales

Adulación	
Bajos Fondos	
Burocracia	1
Consuelo	
Crédito	5
Evaluar Sinceridad	
Historia Oral	
Interrogatorio	
Intimidación	
Jerga Policial	
Regatear	

Habilidades Técnicas

Astronomía	
Cerrajería	
Farmacología	
Fotografía	
Habilidad Artesanal	
Habilidad Artística	
Medicina Forense	
Química	
● Recogida de Pruebas	4
Supervivencia	2

Habilidades Generales

Armas	3
Armas de Fuego ⁵	6
● Atletismo	9
Birlar	
Conducción	5
Cordura ⁹	6
Disfraz ⁽¹⁾	
Electricidad ⁽¹⁾	
Escaramuza	2
Estabilidad ⁹	8
Explosivos ⁽¹⁾	2
Hipnosis ⁸	
Huída ⁷	3
Mecánica ⁽¹⁾	3
● Monta	3
Ocultar	
Pilotaje	
Preparación	4
● Primeros Auxilios	4
Psicoanálisis	
Salud ⁹	10
Seguir	2
Sentir el Peligro	5
Sigilo	3

- En un juego Pulp en el que se puede recuperar Cordura, marca las pérdidas de Reserva de Cordura con una línea, y las pérdidas de Puntuación de Cordura con una cruz.
- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un * antes de asignar los Puntos.
- El Umbral de Golpe es 3; 4 si tu Atletismo es 8+.
- Normalmente no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10 - Mitos de Cthulhu.
- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5+, puedes disparar dos pistolas a la vez (p. 40).
- Asigna un idioma por punto, durante la partida. Apúntalos aquí.
- Los puntos de Huída que estén por encima del doble de la Puntuación de Atletismo cuestan a 2 por 1 PC.
- Sólo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.
- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.
- Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación

Fuentes de Estabilidad:

Contactos y notas:

Irvin ha estado toda la vida a la sombra de su padre, y no desea otra cosa que la de ganarse su respeto. A pesar de no estar presente durante el descubrimiento de la momia, el resto de arqueólogos le ha cedido el "honor" de presentar esta momia de escasa importancia; lo que parece haber ofendido a su padre.

PISTAS

Descripción	Localización	Induce a...

CONTACTOS

Nombre	Localización	Notas
<i>Conrad Bennet</i>	<i>Hab. 402 - Hotel Shepheard's, El Cairo</i>	<i>Arqueólogo Jefe de la Excavación KV60</i>
<i>Scott Clemens</i>	<i>Hab. 403 - Hotel Shepheard's, El Cairo</i>	<i>Jefe de peones de la Excavación KV60</i>
<i>Floyd Sims</i>	<i>Hab. 404 - Hotel Shepheard's, El Cairo</i>	<i>Jefe de campamento de la Excavación KV60</i>

ARMAS Y EXPLOSIVOS

Descripción	Daño	Quemarropa	Corto	Medio	Largo	Notas
<i>Revólver Webley .455 SAA (x2)</i>	<i>1d6</i>	<i>+3</i>	<i>+1</i>	<i>+1</i>	<i>X</i>	<i>Cargador de 6 balas.</i>
<i>Cuchillo de monte</i>	<i>1d6</i>	<i>-1</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	
<i>Fusil deportivo Remington M34 .22LR</i>	<i>1d6</i>	<i>+2</i>	<i>+0</i>	<i>+0</i>	<i>+0</i>	<i>Cargador de 20 balas.</i>

EQUIPO

Descripción	Precio	Notas
<i>Binoculares</i>		
<i>Linterna eléctrica</i>		
<i>Herramientas de arqueólogo</i>		
<i>Mechero Zippo</i>		
<i>Caja de cigarrillos</i>		

TOMOS DE LOS MITOS, HECHIZOS Y ARTEFACTOS

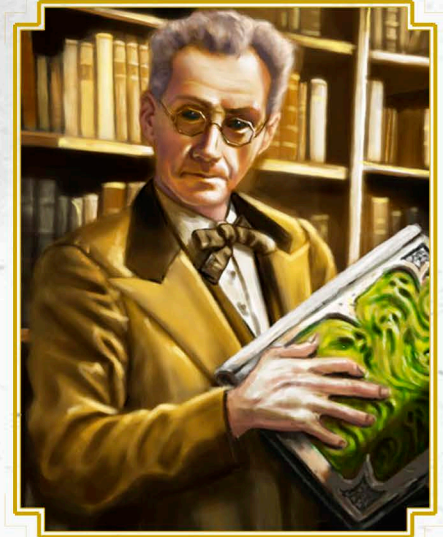
Nombre	Efecto	Notas

LOCURAS Y TRAUMAS

BENEFICIOS ESPECIALES Y PUNTOS DEDICADOS

EL RASTRO DE CTHULHU

Nombre del Jugador:



Cordura¹

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Umbral de Golpe₃ 3

Estabilidad

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Salud

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Nombre del Investigador: *Lennard Daigneault*

Motivación: *Obsesión anticuaria.*

Profesión: *Anticuario*

Beneficios de la Profesión: *Usando Habilidades Interpersonales, el Anticuario puede ganarse el favor de otros comerciantes o usar Adulación para hacer a un PNJ favorable a su punto de vista.*

Pilares de la Cordura: - *Sacar provecho de cualquier situación.*
- *La estética y los principios elevados del arte.*

Puntos de Construcción:

Habilidades Académicas

Antropología	
Arqueología	
●Arquitectura	6
Biología	
●Buscar Libros	6
Ciencias Ocultas	
Contabilidad	
Criptografía	
●Derecho	2
Física	
Geología	
●Historia	2
●Historia del Arte	4
Idiomas ₆	
●Arabe	4

Habilidades Interpersonales

●Adulación	2
●Bajos Fondos	6
Burocracia	
Consuelo	
Crédito	
●Evaluar Sinceridad	4
Historia Oral	
Interrogatorio	2
Intimidación	
Jerga Policial	
●Regatear	2

Habilidades Técnicas

	Astronomía
	Cerrajería
Medicina	Farmacología
Mitos de Cthulhu ₄	Fotografía
Teología	Habilidad Artesanal
	Habilidad Artística
	Medicina Forense
	Química
	Recogida de Pruebas
	Supervivencia

Habilidades Generales

Armas	
Armas de Fuego ₅	2
Atletismo	4
Birlar	8
Conducción	
Cordura ₉	5
Disfraz ₍₁₎	3
Electricidad ₍₁₎	4
Escaramuza	
Estabilidad ₉	5
Explosivos ₍₁₎	4
Hipnosis ₈	4
Huída ₇	8
Mecánica ₍₁₎	2
Monta	
Ocultar	6
Pilotaje	
Preparación	2
Primeros Auxilios	
Psicoanálisis	2
Salud ₉	8
Seguir	
Sentir el Peligro	4
Sigilo	

- En un juego Pulp en el que se puede recuperar Cordura, marca las pérdidas de Reserva de Cordura con una línea, y las pérdidas de Puntuación de Cordura con una cruz.
- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un * antes de asignar los Puntos.
- El Umbral de Golpe es 3; 4 si tu Atletismo es 8+.
- Normalmente no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10 - Mitos de Cthulhu.
- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5+, puedes disparar dos pistolas a la vez (p. 40).
- Asigna un idioma por punto, durante la partida. Apúntalos aquí.
- Los puntos de Huída que estén por encima del doble de la Puntuación de Atletismo cuestan a 2 por 1 PC.
- Sólo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.
- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.
- Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación

Fuentes de Estabilidad:

Contactos y notas:

Lennard está obsesionado con la acumulación de objetos raros del Egipto antiguo. Esta obsesión está basada en los enormes beneficios que saca de ellos tanto en su tienda de El Cairo como en el mercado negro que se mueve por la ciudad.

PISTAS

Descripción	Localización	Induce a...

CONTACTOS

Nombre	Localización	Notas
<i>Mohab Bishara</i>	<i>Regente de la tienda "El Nubio Errante"</i>	<i>Contacto con el Mercado Negro</i>

ARMAS Y EXPLOSIVOS

Descripción	Daño	Quemarropa	Corto	Medio	Largo	Notas
<i>Pistola auto. Luger P08 9mm</i>	<i>1d6</i>	<i>+2</i>	<i>+0</i>	<i>+0</i>	<i>X</i>	<i>Cargador de 8 balas.</i>

EQUIPO

Descripción	Precio	Notas

TOMOS DE LOS MITOS, HECHIZOS Y ARTEFACTOS

Nombre	Efecto	Notas

LOCURAS Y TRAUMAS

BENEFICIOS ESPECIALES Y PUNTOS DEDICADOS

EL RASTRO DE CTHULHU

Nombre del Jugador:



Cordura¹

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Umbral de Golpe₃ 4

Estabilidad

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Salud

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Nombre del Investigador: *Mark Barnes*

Motivación: *Deber temerario.*

Profesión: *Actor de acción*

Beneficios de la Profesión: *El actor puede usar puntos de las Habilidades Generales para gastarlos en sustitución de las Habilidades de Investigación cuando ya no le queden puntos en una de ellas (habiendo tenido).*

Pilares de la Cordura: *- La confianza en sus adaptabilidad y habilidades.
- La fe en el opio, que le ayuda a dormir.*

Puntos de Construcción:

Habilidades Académicas

Antropología	
Arqueología	
Arquitectura	
Biología	
Buscar Libros	
Ciencias Ocultas	
● Contabilidad	3
Criptografía	
Derecho	
Física	
Geología	
Historia	
Historia del Arte	
Idiomas ₆	
● Francés	5
● Italiano	4

Habilidades Interpersonales

Adulación	
Bajos Fondos	
● Burocracia	2
Consuelo	
Crédito	
● Evaluar Sinceridad	6
Historia Oral	
Interrogatorio	
Intimidación	
Jerga Policial	
Regatear	4

Habilidades Técnicas

Astronomía	
● Cerrajería	4
Farmacología	
Fotografía	
Habilidad Artesanal	
Habilidad Artística	
Medicina Forense	
Química	
● Recogida de Pruebas	4
Supervivencia	2

Habilidades Generales

Armas	2
● Armas de Fuegos	9
● Atletismo	9
Birlar	2
Conducción	3
Cordura ₉	8
● Disfraz ₍₁₎	8
Electricidad ₍₁₎	
Escaramuza	2
Estabilidad ₉	7
● Explosivos ₍₁₎	4
Hipnosis ₈	
Huída ₇	6
Mecánica ₍₁₎	
Monta	3
Ocultar	3
Pilotaje	
● Preparación	6
Primeros Auxilios	
Psicoanálisis	3
Salud ₉	11
Seguir	3
Sentir el Peligro	4
● Sigilo	8

- En un juego Pulp en el que se puede recuperar Cordura, marca las pérdidas de Reserva de Cordura con una línea, y las pérdidas de Puntuación de Cordura con una cruz.
- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un * antes de asignar los Puntos.
- El Umbral de Golpe es 3; 4 si tu Atletismo es 8+.
- Normalmente no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10 - Mitos de Cthulhu.
- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5+, puedes disparar dos pistolas a la vez (p. 40).
- Asigna un idioma por punto, durante la partida. Apúntalos aquí.
- Los puntos de Huída que estén por encima del doble de la Puntuación de Atletismo cuestan a 2 por 1 PC.
- Sólo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.
- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.
- Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación

Fuentes de Estabilidad:

Contactos y notas:

Mark se encuentra junto a Christoph por orden de su productora de cine, aprendiendo de sus movimientos y de sus batallas; ya que va a interpretar al viejo explorador en una película sobre su persona. Tiene fama de tipo duro gracias a sus papeles, y trata siempre de vivir a la altura de sus personajes.

PISTAS

Descripción	Localización	Induce a...

CONTACTOS

Nombre	Localización	Notas

ARMAS Y EXPLOSIVOS

Descripción	Daño	Quemarropa	Corto	Medio	Largo	Notas
<i>Pistola automática Colt M1911A1 .45</i>	<i>1d6</i>	<i>+3</i>	<i>+1</i>	<i>+1</i>	<i>X</i>	<i>Cargador de 7 balas. Fiable.</i>
<i>Pistola automática Scott Police .32</i>	<i>1d6</i>	<i>+2</i>	<i>+0</i>	<i>+0</i>	<i>X</i>	<i>Cargador de 8 balas.</i>

EQUIPO

Descripción	Precio	Notas
<i>Pipa para opio</i>		
<i>Opio (4 dosis)</i>		
<i>Mechero Zippo</i>		
<i>Caja de cigarrillos</i>		

TOMOS DE LOS MITOS, HECHIZOS Y ARTEFACTOS

Nombre	Efecto	Notas

LOCURAS Y TRAUMAS

Adicción al opio: cada vez que Mark Barnes falle una tirada de Cordura o Estabilidad necesitará calmar sus nervios con una dosis de opio. Si no le quedaran dosis de opio, perderá el Pilar de Cordura correspondiente.

BENEFICIOS ESPECIALES Y PUNTOS DEDICADOS

EL RASTRO DE CTHULHU

Nombre del Jugador:



Cordura¹

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Umbral de Golpe₃ 3

Estabilidad

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Salud

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Nombre del Investigador: *Sophia McLeod*

Motivación: *Arrogancia artística.*

Profesión: *Dilectante*

Beneficios de la Profesión: *Paede usar Crédito para tener conexiones personales en cualquier campo. Normalmente estos contactos serán parientes, compañeros de escuela o viejos amantes.*

Pilares de la Cordura: *- Vivir cada situación al máximo.*

- Confianza ciega en sus propias habilidades.

Puntos de Construcción:

Habilidades Académicas

Antropología	
Arqueología	
Arquitectura	
Biología	
Buscar Libros	2
Ciencias Ocultas	4
Contabilidad	
Criptografía	
Derecho	
Física	
Geología	
●Historia	3
Historia del Arte	
Idiomas ₆	

● *Ruso* 3

● *Medicina* 5

Mitos de Cthulhu₄

Teología

Habilidades Interpersonales

●Adulación	4
Bajos Fondos	
Burocracia	
●Consuelo	6
Crédito	4
Evaluar Sinceridad	
Historia Oral	
Interrogatorio	
Intimidación	
Jerga Policial	
Regatear	

Habilidades Técnicas

Astronomía	
Cerrajería	
Farmacología	
Fotografía	
Habilidad Artesanal	
Habilidad Artística	
Medicina Forense	
Química	
●Recogida de Pruebas	4
Supervivencia	

Habilidades Generales

●Armas	7
Armas de Fuegos	3
●Atletismo	7
Birlar	
●Conducción	8
Cordura ₉	7
●Disfraz ₍₁₎	5
Electricidad ₍₁₎	
Escaramuza	4
Estabilidad ₉	6
Explosivos ₍₁₎	
Hipnosis ₈	
Huída ₇	4
Mecánica ₍₁₎	
●Monta	5
Ocultar	
Pilotaje	
Preparación	3
●Primeros Auxilios	8
Psicoanálisis	5
Salud ₉	10
Seguir	4
Sentir el Peligro	3
●Sigilo	4

1.- En un juego Pulp en el que se puede recuperar Cordura, marca las pérdidas de Reserva de Cordura con una línea, y las pérdidas de Puntuación de Cordura con una cruz.

2.- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un * antes de asignar los Puntos.

3.- El Umbral de Golpe es 3; 4 si tu Atletismo es 8+.

4.- Normalmente no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10 - Mitos de Cthulhu.

5.- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5+, puedes disparar dos pistolas a la vez (p. 40).

6.-Asigna un idioma por punto, durante la partida. Apúntalos aquí.

7.- Los puntos de Huída que estén por encima del doble de la Puntuación de Atletismo cuestan a 2 por 1 PC.

8.- Sólo los Alienistas y Parapsicólogoso pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.

9.-Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.

(1) Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación

Fuentes de Estabilidad:

Contactos y notas:

Sophia se considera una aventurera nata, y no tiene reparos en dilapidar la fortuna familiar en sus "juegos" de exploradora. Cuanto más peligroso el lugar, mayor excitación le produce. La suerte ha sonreído a Sophia hasta ahora, a pesar de haberse visto envuelta en más de un problema por su descaro y su temeridad.

PISTAS

Descripción	Localización	Induce a...

CONTACTOS

Nombre	Localización	Notas

ARMAS Y EXPLOSIVOS

Descripción	Daño	Quemarropa	Corto	Medio	Largo	Notas
<i>Derringer doble Remington .41 Short</i>	<i>1d6</i>	<i>+2</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>Pequeño, Cargador de 2 balas.</i>
<i>Bastón-Estoque</i>	<i>1d6</i>	<i>+2</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>Hoja oculta.</i>

EQUIPO

Descripción	Precio	Notas
<i>Pintalabios</i>		
<i>Polvos faciales</i>		
<i>Cigarrillos finos</i>		
<i>Mechero de gasolina</i>		

TOMOS DE LOS MITOS, HECHIZOS Y ARTEFACTOS

Nombre	Efecto	Notas

LOCURAS Y TRAUMAS

BENEFICIOS ESPECIALES Y PUNTOS DEDICADOS

EL RASTRO DE CTHULHU

Nombre del Jugador:



Cordura¹

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Umbral de Golpe₃ 3

Estabilidad

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Salud

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Nombre del Investigador: *Hilda Crane*

Motivación: *Sed de conocimientos*

Profesión: *Ocultista*

Beneficios de la Profesión: *Puede usar su reserva de Ciencias Ocultas como comodín (o en sustitución de alguna Habilidad que no posea) a la hora de lanzar hechizos.*

Pilares de la Cordura: *- Siempre hay algo que aprender
- Saber que hay algo más allá de este mundo.*

Puntos de Construcción:

Habilidades Académicas

Antropología	
Arqueología	
Arquitectura	
Biología	
Buscar Libros	
● Ciencias Ocultas	10
Contabilidad	
● Criptografía	4
Derecho	
Física	
Geología	
Historia	
Historia del Arte	
Idiomas ₆	

Habilidades Interpersonales

● Adulación	4
● Bajos Fondos	2
Burocracia	
Consuelo	
Crédito	2
Evaluar Sinceridad	4
● Historia Oral	4
Interrogatorio	
Intimidación	
Jerga Policial	
Regatear	

Habilidades Generales

Armas	
Armas de Fuegos ₅	2
Atletismo	4
● Birlar	8
Conducción	
Cordura ₉	6
● Disfraz ₍₁₎	
Electricidad ₍₁₎	
Escaramuza	6
Estabilidad ₉	6
Explosivos ₍₁₎	
● Hipnosis ₈	
Huída ₇	7
Mecánica ₍₁₎	

Habilidades Técnicas

● Astronomía	4
Cerrajería	
Farmacología	
Medicina	
Mitos de Cthulhu ₄	7
Teología	
Fotografía	
Habilidad Artesanal	
Habilidad Artística	
Medicina Forense	
Química	
Recogida de Pruebas	
Supervivencia	

Monta	
Ocultar	8
Pilotaje	
Preparación	4
Primeros Auxilios	
● Psicoanálisis	8
Salud ₉	9
Seguir	3
● Sentir el Peligro	4
● Sigilo	10

- En un juego Pulp en el que se puede recuperar Cordura, marca las pérdidas de Reserva de Cordura con una línea, y las pérdidas de Puntuación de Cordura con una cruz.
- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un * antes de asignar los Puntos.
- El Umbral de Golpe es 3; 4 si tu Atletismo es 8+.
- Normalmente no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10 - Mitos de Cthulhu.
- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5+, puedes disparar dos pistolas a la vez (p. 40).
- Asigna un idioma por punto, durante la partida. Apúntalos aquí.
- Los puntos de Huída que estén por encima del doble de la Puntuación de Atletismo cuestan a 2 por 1 PC.
- Sólo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.
- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.
- Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación

Fuentes de Estabilidad:

Contactos y notas:

Hilda está interesada en todo lo que tenga que ver con la magia, las maldiciones antiguas y cualquier fuente de la que pueda aprender o extraer nuevos poderes o hechizos.

PISTAS

Descripción	Localización	Induce a...

CONTACTOS

Nombre	Localización	Notas

ARMAS Y EXPLOSIVOS

Descripción	Daño	Quemarrope	Corto	Medio	Largo	Notas
<i>Derringer doble Remington .41 Short</i>	<i>1d6</i>	<i>+2</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>Pequeño, Cargador de 2 balas.</i>
<i>Cuchillo ceremonial</i>	<i>1d6</i>	<i>-1</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>Encantado (+1 a lanzar Hechizos)</i>

EQUIPO

Descripción	Precio	Notas

TOMOS DE LOS MITOS, HECHIZOS Y ARTEFACTOS

Nombre	Efecto	Notas
<i>Tomo de lo Oculto</i>	<i>+1 a la Tirada de Ciencias Ocultas o Hechizos por cada hora de consulta.</i>	
<i>Encantar Objeto (dif. 5 / 3 de Estabilidad) - Por cada punto de Estabilidad SACRIFICADO adicional, el objeto tiene +1 a una acción.</i>		
<i>Símbolo Arcano (dif. 4 / 1 de Estabilidad) - Dibujado en un camino o puerta, los monstruos de los Mitos no pueden cruzar por ahí.</i>		
<i>Consumción (ver abajo)</i>		

LOCURAS Y TRAUMAS

BENEFICIOS ESPECIALES Y PUNTOS DEDICADOS

Consumción (dif. 4 / 4 de Estabilidad / 2 turnos) - Prueba enfrentada de Estabilidad (enemigo con un -2). Por cada punto que lo supere, el enemigo pierde 1 de Salud y el lanzador lo recupera (no puede superar el máximo).





Primera parte

La recepción truncada

La fiesta ausente

Tipo de escena: introducción.

Sir Christoph J. Livingstone ofrece, en su mansión del centro de El Cairo, una fiesta en honor a la nueva momia descubierta por los arqueólogos encargados de la excavación KV60. Todos los Investigadores tienen alguna razón para estar allí, ya sea por interés personal o profesional.

La fiesta de recepción de la momia se celebra en el amplio salón principal de la mansión. En el centro del mismo está la propia momia, expuesta en una vitrina de cristal para evitar daños. A su alrededor, en distintos pedestales y soportes, se encuentra el escaso ajuar encontrado junto a ella (ver nota lateral). Junto a las paredes del salón hay varias mesas donde el personal va colocando copas vacías y platos de entrantes a rellenar.

El escaso personal al servicio del viejo explorador ofrece canapés y champán para todo aquel que lo desee. Todo el personal es egipcio: un cocinero (Karim Harab) estará dispuesto (aunque de mala gana) a preparar algo para algún asistente que no desee comer lo que ha pasado toda la mañana preparando. Tres camareros, bien vestidos y aseados, pasean por la sala con bandejas llenas de copas o entran y salen de la cocina para recargar los platos agotados de canapés.

Además de nuestros protagonistas, hay pocas personas más asistentes al evento para lo que se podría esperar. En primer lugar porque no se trata de una momia conocida (aún no se sabe ni su nombre) o con mucho

ajuar funerario, y en segundo por la poca clase alta británica que queda ya en El Cairo.

Entre los asistentes se encuentra el director del Museo Egipcio de Antigüedades y su esposa, un par de señoras británicas (madre e hija) amigas de Christoph amantes de lo egipcio y varios asistentes de menor importancia entre aficionados al Egipto antiguo y profesionales de otras excavaciones o sectores que vienen a ver qué ha sacado esta vez la competencia.

Evidentemente, se echa en falta a los miembros más famosos de la excavación, aquellos que verdaderamente encontraron la momia, que consideran que tal evento no es de la envergadura necesaria ni la momia de una importancia relevante. Esto ha hecho que el propio Christoph se sienta ofendido ante tamaño descaro.

Irvin P. Livingstone, el Personaje arqueólogo, ha sido encargado por el equipo de la expedición de presentar el ajuar y a la momia en sí por lo que, a una señal de su padre, Christoph, podrá dirigirse al público con mayor o menor elocuencia. Se llamará la atención de los asistentes golpeando una copa con un cubierto y atraerán las miradas de todos.

El robo de la momia

Tipo de escena: trampa/clave.

Mientras Irvin está dando su discurso y presentando los objetos encontrados, una fuerte explosión y un ajetreo de personas atraerán la atención de todos los presentes. Ha ocurrido en las inmediaciones de la mansión de Christoph, por lo que casi han podido

El ajuar encontrado:

La momia fue enterrada con poco ajuar, pero con los brazos en la postura típica del enterramiento de los faraones, lo que ha suscitado muchas preguntas. Además, existen evidencias de que fue trasladada desde su lugar de entierro original hasta allí.

Entre su escaso ajuar se encuentran varios lienzos de lino, los cuatro vasos canopos típicos, varias estatuillas funerarias y un puñado de enseres y de higiene femenina (peines, decoraciones para el pelo, pulseras..).

El falso servicio:

El cocinero, Karim Harab, es el único de los cuatro miembros del servicio que lleva varios años al servicio de Christoph. Los otros tres muchachos, los camareros, han sido contratados por el viejo explorador especialmente para esta velada.

Sin embargo, estos no son quienes dicen ser. Pertenecen a una oscura secta sin nombre formada por los descendientes de Senenmut y Hapuseneb, los dos fieles sirvientes de Hatshepsut, que lleva preparando el regreso y la resurrección de su Señora 4.000 años.

Su intención aquí no es otra que la de robar la momia aprovechando la distracción que otro grupo de sectarios ha provocado en el exterior. Si algún investigador decide hacerse el héroe, no tendrán problemas para usar la mayor violencia de la que sean posibles. Un Guardián prevenido puede hacer que los camareros-sectarios hayan contaminado la comida con una droga sedante para evitar heroicidades.

La maldición de la momia

sentir la onda expansiva. Los Investigadores pueden asomarse al balcón, salir por la puerta principal o no hacer nada (cosa poco lógica) en absoluto mientras el resto de los presentes se sobresalta y se asusta.

Tras el silencio que ha seguido al susto inicial, un leve murmullo corre entre los asistentes a la fiesta, todos ellos haciendo referencia a la terrible situación política y social que está viviendo Egipto en los últimos años (muchos aseguran que esto se da desde que la *Reina no gobierna sobre estos bárbaros*).

En el interior del salón de la mansión, los tres camareros han desvelado su verdadera identidad y han robado la momia sin preocuparse por el resto del ajuar. Aprovecharán la confusión inicial y la estampida hacia el exterior para hacerlo, pero si alguno de los Investigadores decide quedarse en el interior del salón tendrá que hacer frente no solo a unos fanáticos miembros del servicio (que usarán toda su destreza y sus armas para reducir a los que han decidido hacer-

se los héroes), sino a varios sectores más que esperan en la puerta para el servicio de la mansión con la intención de recoger a la momia y llevársela de allí. Estos pueden intervenir si los Investigadores ponen demasiado ímpetu en impedir el robo.

Para cuando los asistentes a la fiesta vuelvan al interior del salón la momia habrá desaparecido junto con el servicio. Los asistentes no-investigadores a la fiesta decidirán marcharse a sus hogares u hoteles por miedo tanto a la revuelta en la calle como al robo en el interior de la mansión. Dicen no sentirse seguros.

Es el momento de que los Investigadores comiencen a recoger pruebas de lo que ha pasado.

El personal de servicio había sido contratado por Sir Christoph (a través de un conocido) especialmente para esta ocasión a excepción de Karim Harab, el cocinero, que lleva con Christoph casi veinte años. Este, que no ha participado en el robo, está herido de gravedad en la cocina.

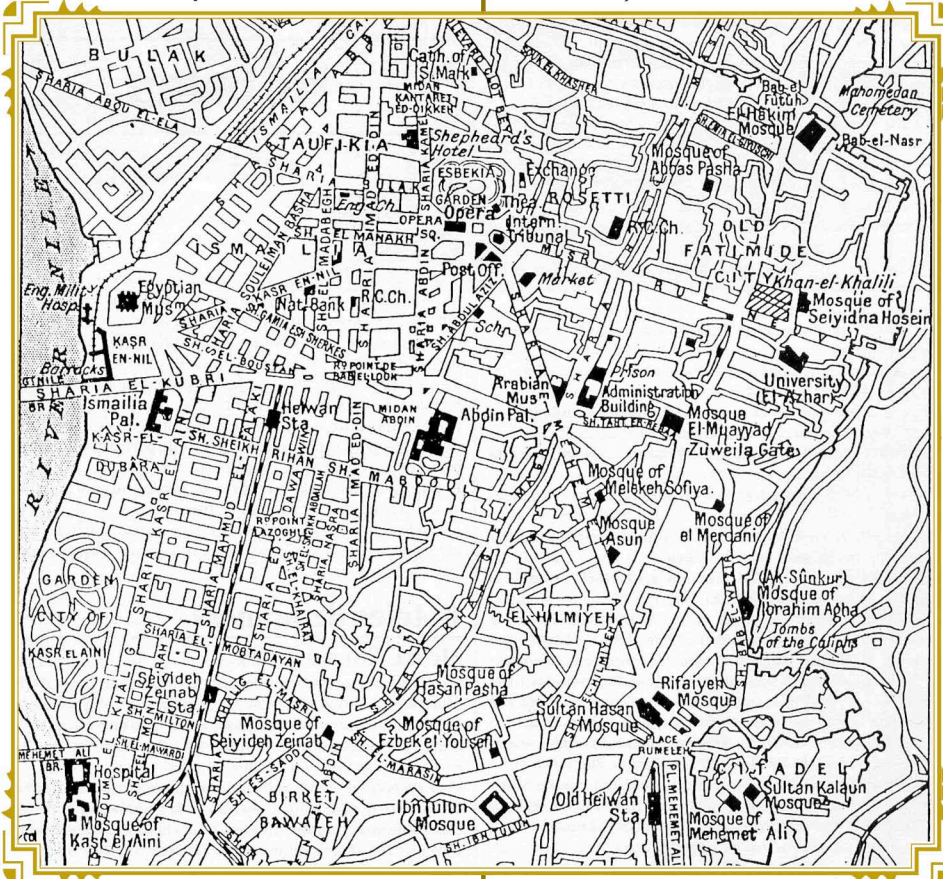
Primeros auxilios, Medicina o Consuelo pueden estabilizar (o dar esperanzas) suficientes al cocinero como para hablar con él. Karim relatará cómo, justo tras la explosión, los tres camareros actuaron como en un baile bien ensayado: uno de ellos bajaba la momia de su pedestal mientras el otro envolvía rápidamente el cuerpo con un mantel. El tercero, que se dirigía a abrir la puerta de servicio, fue encarado por el cocinero, que trató de impedir el robo. Este tercer ladrón no lo dudó un segundo y asestó varias puñaladas a Karim con su propio cuchillo.

Karim Harab morirá en brazos de quien lo esté sujetando tras disculparse entrecortadamente con Sir Christoph por haberle fallado. Se requiere una prueba normal de Estabilidad (pérdida de 1 punto si se falla) por ver morir a aquel hombre ensangrentado y desesperanzado por haber fallado a su señor y amigo.

Los Investigadores pueden usar diferentes habilidades para obtener las pistas generales; pero cuando se necesite alguna específica estará nombrada junto a la puntuación necesaria. Las pistas clave que pueden recoger son las siguientes:

= Recogida de pruebas (2) / Bajos fondos (1): no se ha tratado de un robo normal, dado que no se han llevado ninguno de los objetos de valor que había en los pedestales (algunos de oro con incrustaciones de lapislázuli), y sin embargo se han tomado la molestia de organizar aquello para robar una momia sin nombre, claramente su objetivo principal.

= El personal de servicio contratado vino vestido de ropa de calle (con el típico *zaub* o *zobe*; la túnica hasta los tobillos de mangas largas). En el cuarto de servicio se cambiaron por los trajes de camarero occidental que les exigen para estos eventos. En este cuarto de servicio continúan las ropas de los tres camareros dado que se marcharon aprisa y corriendo



sin detenerse a cambiarse de ropa. Recogida de pruebas (2) revelará que, en uno de los bolsillos interiores, uno de los ladrones tiene una caja de cerrillas de un establecimiento de mala muerte de El Cairo profundo: *El Ibis Negro*.

= (si el Guardián ha usado la opción de *drogar la comida*) Farmacología (2) / Medicina (4): la droga usada se trata de una potente y concentrada solución extraída de la raíz de la mandrágora diseminada en la comida y el champán. Arqueología, Ciencias Ocultas o Historia, una vez se tenga la composición o una ligera idea de lo que es, lo identificará como un veneno conocido en el Egipto de la época antigua.

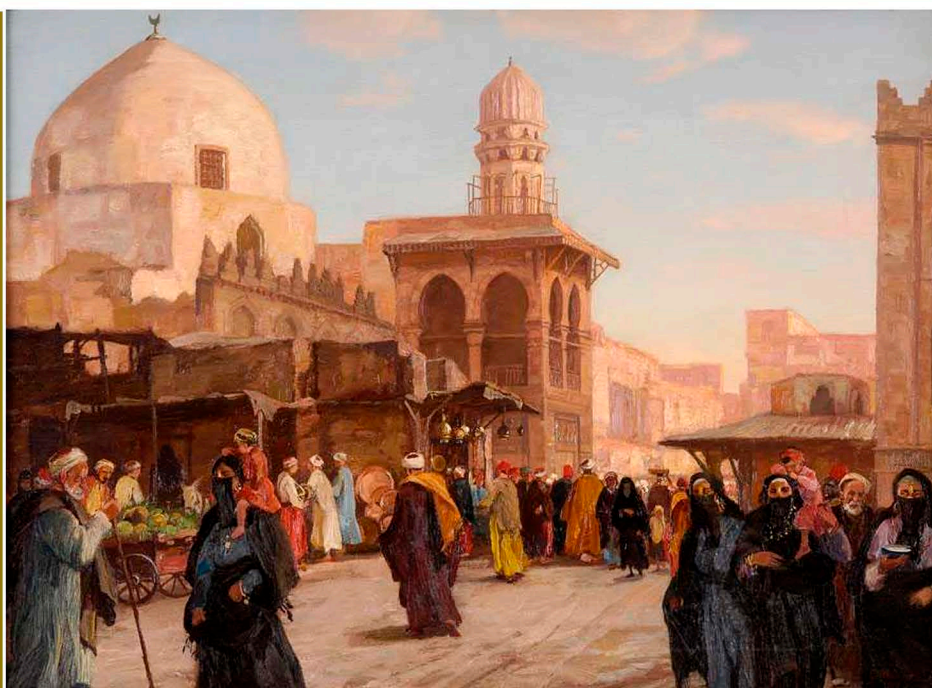
Por lo demás, los ladrones han sido bastante limpios y organizados en su robo. Claramente ha sido planeado con anterioridad y su objetivo principal era la momia encontrada. Pero si la momia no era nadie importante... ¿por qué planear un robo a uno de los exploradores más famosos de El Cairo?

La oscura noche del Cairo

Tipo de escena: transición.

Las pistas conducen inevitablemente hacia los bajos fondos de El Cairo. No es un lugar demasiado bonito para visitar por la noche, por lo que algunos investigadores pueden sugerir esperar a la mañana siguiente antes de comenzar la investigación. Lo cierto es que cuanto más esperen menos posibilidades tendrán de encontrarla, y el Guardián debería instarlos a salir cuando antes (debido al *ritual* que se explica más adelante). Algunos de los Investigadores con altas puntuaciones de Bajos Fondos sabrán dónde y a quién acudir, además de las pistas que ya tienen.

Para aquellos Investigadores que no sean de El Cairo, orientarse por la ciudad es muy difícil en el mejor de los casos, y la mayoría de las ins-



trucciones que dan los lugareños son de la siguiente forma: *"sigue esta calle hasta que pases delante de la casa de Ahmed, después de otras tres calles gira a la derecha, continúa hasta que veas la casa de Hasim, gira a la izquierda y dirígete hacia la mezquita de Berkih; después has de pasar tres callejones hasta que veas al vendedor de naranjas y allí pregunta de nuevo"*. Muchos de los callejones no tienen salida o vuelven sobre sí mismos.

Esta no pretende ser una guía de los bajos fondos de El Cairo, sino que se destacan los lugares más importantes que los investigadores pueden visitar para obtener información sobre momias robadas o tráfico de antigüedades egipcias.

La noche invernal de El Cairo es fría, pero no llega a ser desagradable (entre 5º y 7º sobre cero). El cielo está despejado y apenas corre brisa entre los callejones cada vez más estrechos y agobiantes.

Los Investigadores tienen dos lugares clave que investigar: el hogar de Haisam Assaf, empresario local a quien Sir Christoph contrató el servicio, y el tugurio *El Ibis Negro*; aunque también se sugieren otras zonas. El primero se encuentra en la parte de

la ciudad reservada a los egipcios más pudientes, mientras que el tugurio está en la zona de suburbios del noreste de Abbasiya, una de los lugares más peligrosos de El Cairo incluso durante el día.

Tal es la peligrosidad de estos suburbios que la policía de El Cairo rara vez se interna en sus laberínticos callejones. Por suerte, varios Investigadores conocen aquella zona por... *"negocios"* y *"obligaciones"* que han tenido que realizar en ella, por lo que podrán orientarse siempre que abra la marcha uno de los Investigadores que viven en el Cairo y con un nivel de Bajos fondos de 3+.

La prostitución, los asesinatos y los robos en aquella parte de la ciudad no solo son evidentes, sino bastante comunes.

Existen en El Cairo dos tipos de ladrones; aquellos que son locales y los que no. Los locales solo roban a aquellos que pueden permitirse sustituir lo robado (como los turistas o los arqueólogos); entran en casas de los ricos y por lo general tienen un fuerte *código de honor* al estilo de los gremios de ladrones medievales. Los realmente peligrosos son los ladrones extranjeros, ya que estos no

suelen disponer del mismo código de conducta. Trafican normalmente con antigüedades robadas de excavaciones (o de las habitaciones de los hoteles/almacenes de los arqueólogos). Y no tienen escrúpulos a la hora de deshacerse de un testigo o de una víctima que quiera hacerse el héroe.

A partir de aquí, los Investigadores tienen varios lugares que visitar. Se propone el siguiente orden por ser el más lógico.

El hogar de Haisam Assaf

Tipo de escena: recogida de pistas.

La casa de Haisam Assaf tiene poco que envidiar a la de Sir Christoph. Es más pequeña, sí, pero está mejor decorada y con un jardín exterior más cuidado. La fachada denota ostentación con azulejos de vivos colores, todo iluminado por varios cuencos de aceite en llamas. A Haisam le encanta la teatralidad.

Al llamar a la puerta, un egipcio vestido como un mayordomo europeo abrirá la puerta y, al reconocer a Sir Christoph, les dará paso al recibidor. Dentro se acumulan tapices, alfombras, objetos “recuperados” de excavaciones, esculturas de marfil y demás objetos de valor. Haisam estaba terminando el día y disponiéndose



a tomar un té cuando los Investigadores han irrumpido en su casa.

Haisam Assaf sonreirá al ver a Christoph y a los demás, y les invitará a sentarse en su salón del té (que no contiene sillas, solo cojines en el suelo), mientras hace un gesto a su mayordomo para que prepare té para sus invitados. El té llegará mientras los Investigadores están relatando lo sucedido, y el mayordomo servirá una taza para cada uno de los presentes (tanto si lo desean como si no). Para los Investigadores acostumbrados a viajar a los países musulmanes hay que recordar que rechazar el té que se ofrece cuando eres invitado a una casa es de muy mala educación.

Haissam se mostrará genuinamente enfadado con que tres de sus “empleados” (como llama a esos pobres muchachos a los que paga una miseria) hayan cometido un robo en uno de los trabajos. Es más, asegura que todos sus empleados tienen un fuerte código de conducta (y un sano temor hacia él y sus represalias por fallar en el trabajo). Evaluar sinceridad corrobora que Haissam dice la verdad y está realmente dolido por poner a Sir Christoph en esa situación.

Sin dudarle un segundo dará a los Investigadores la dirección donde vienen los tres muchachos que contrató para Sir Christoph, así pueden ir a “cantarle las cuarenta” en persona. Pedirá que le mantengan informado de cómo se resuelve todo, ya que eso afecta gravemente a la credibilidad de su negocio.

Sin más que añadir los dejará marchar y (si han comentado lo de la momia desaparecida), les instará a que no pierdan el tiempo, pues ese tipo de mercancías se mueve con mucha rapidez y facilidad en el Mercado Negro.

Local de mercancías

“extraviadas” El

Nubio Errante.

Tipo de escena: recogida de pistas/opcional.

Este local pertenece a un taimado comerciante local que utiliza su tienda de baratijas para turistas como fachada frontal de un fuerte negocio de expolio y tráfico de antigüedades egipcias. Se encuentra en uno de los barrios más pobres de la ciudad (aunque no son los suburbios del nordeste de Abbasiya, donde se encuentra el *Ibis Negro*). Por la zona está también la dirección de los tres camareros que les ha dado Hassim Assaf (si ya lo han visitado).

El local está regentado por Mohab Bishara, que vive en la parte de atrás de su tienda (como suele ser costumbre en los bazares).

Hasam Assaf

Haissam Assaf es un opulento hombre de negocios que viste un colorido zaub y con multitud de anillos en sus gruesos dedos. No solo se dedica a hacer de intermediario para contratar muchachos como camareros de eventos, sino que proporciona mano de obra barata a las expediciones y excavaciones, lo que le convierte en un hombre respetado tanto por los extranjeros como por los locales. Ríe con una fuerza atronadora, y su profunda voz hace temblar los objetos sobre las estanterías.

Mohab Bishara

El dueño del Nubio Errante es bajito, calvo y con mirada esquiva. En su sonrisa falta de dientes puede entreverse que no es trigo limpio (ni lo ha sido nunca). Habla un árabe rápido y lleno de errores que demuestran su origen humilde.

Existe una frase clave para indicar que vienen a comprar mercancías ilegales que solo sabe Lennard Daig-neault (el Personaje *Anticuario*) o alguien con **Bajos Fondos 5+**. El que llega debe decir: “*la Pardela ha emprendido el vuelo*”, mientras que Mohab Bishara responderá: “*que vuele segura allá a donde vaya*”. Solo entonces el hombre abrirá una falsa pared al fondo de la tienda.

Esta puerta oculta conduce a unas escaleras que bajan hasta una vieja construcción de piedra (mucho más antigua que las casas que la rodean) donde Mohab recibe a aquellos clientes “especiales”. Ofrecerá té a los Investigadores (como es costumbre cuando se invita a alguien a su hogar y/o a hacer negocios, cuyo rechazo se considera de mala educación) que nada tiene que ver con la calidad del ofrecido por Hassim Assaf (ver “*El Hogar de Hassim Assaf*”).

Cuando le cuenten su problema (dejando claro que no están allí para hacer negocios) Mohab se mostrará algo ofendido, pero comentará que nada ha llegado a sus oídos (y *TODO* llega a sus oídos) sobre una momia que intenten vender en el Mercado Negro. Sin embargo, y por cierta suma de dinero o la persuasión necesaria, puede aceptar indagar en el tema y contactar con Lennard Daig-neault, a través de uno de los muchos chiquillos que usa como sus ojos y oídos por la ciudad, si averiguara algo de interés.

Los impostores

Tipo de escena: recogida de pistas/clave.

La dirección que les ha dado Hassim Assaf les lleva hasta uno de los barrios pobres de la ciudad (aunque no se trata del peor barrio, ese donde se encuentra el *Ibis Negro*). Por aquella zona también se encuentra *El Nubio Errante*. Se trata de una casa de techos bajos con dos plantas que conforman dos viviendas diferentes.

La de abajo pertenece a una familia normal que no tiene nada que ver con la aventura, y la de arriba pertenece a los tres muchachos contratados por Karim Harab. Si deciden interrogar a la familia de la planta inferior (solo hablan árabe) dirán que, esa mañana, escucharon mucho jaleo en el piso superior pero que saben no meterse en los asuntos que no les conciernen.

Desde el momento en el que suban las escaleras de adobe adosadas al exterior de la casa notarán que algo no anda bien. La puerta está encajada y en su interior se encuentran los cadáveres de tres jóvenes egipcios.

La casa tiene tan solo una cocina-comedor, una habitación que compartían los tres y un pequeño lugar de almacenaje. No hay baño (usaban los baños públicos característicos de las ciudades musulmanas). Descubrir los cadáveres requiere una prueba de **Estabilidad de 3 puntos** (por visualizar el escenario de un crimen violento con los cadáveres aún allí).

De nuevo, los Investigadores deberán usar distintas habilidades para obtener las pistas generales. Cuando se necesite alguna específica estará nombrada junto a la puntuación necesaria. Las pistas clave que pueden recoger en la pequeña casa son las siguientes:

- **Recogida de pruebas (2) o Cerrajería (1)**: la puerta exterior, de una madera vieja y carcomida, tiene signos de haber sido abierta con fuerza, probablemente de una carga con el hombro o de una patada.

- **Medicina/Medicina forense (2) o Primeros auxilios (4)**: los tres muchachos fueron asesinados con rapidez y brutalidad a pesar de que trataron de defenderse. Tienen varias cuchilladas por todo el cuerpo y se puede determinar que murieron en algún punto de aquella misma mañana (coincidiendo con unas horas antes de que los tres camareros llegaran a casa de Sir Christoph).

- Hay algo de dinero encima de la mesa junto a un contrato (en árabe) donde se especifica que los tres muchachos eran contratados por Hassim Assaf para servir en la fiesta de Sir Christoph. Queda bastante claro que los tres asesinados son los verdaderos contratados por el empresario árabe; y los tres que aparecieron en la fiesta eran unos impostores.

- De nuevo se puede descartar el robo como motivación (la motivación era suplantarlos). En primer lugar porque no tienen nada que robarles, y en segundo, porque no han cogido el dinero que les había adelantado Hassim y que estaba claramente a la vista.

- **Medicina forense (4)**: los cortes hechos por los apuñalamientos no parecen normales. Un examen más concienzudo indica que la hoja tenía ciertas curvaturas, como si se tratase de alguna daga ritual como las de las historietas que salen en los folletines.

El Ibis Negro

Tipo de escena: recogida de pistas/clave.

El *Ibis Negro* está en el barrio más peligroso y pobre de la ciudad. Allí es común encontrarse con gente tirada en el suelo (que no se sabe si están muertos o borrachos), mendigos, peleas callejeras, prostitutas... El típico barrio donde nuestro grupo de Investigadores destacará como un faro solitario en la oscura noche del océano.

El interior del local está sucio y mal iluminado. El personal es desagradable y los clientes aún más. Ninguno de ellos querrá ser importunados con preguntas de estos extranjeros que no pintan nada en su parte de la ciudad. Una tirada sencilla de **Sentir el peligro (a dificultad 3)** o una puntuación de **Recogida de pruebas de 4+** les hará caer en la cuenta de que solo uno de los presentes no se ha



vuelto para mirar a los Investigadores nada más entrar en el local. Se trata de una de las mesas del fondo, en la penumbra, ocupada por dos personas que hablaban en voz baja. De los dos, el que ha mirado abrirá los ojos como platos al ver entrar a los Investigadores, se levantará y se largará por una puerta trasera. Este personaje se perderá por el laberinto de calles de la zona.

Los Investigadores reconocerán al segundo de los hombres: uno de los tres camareros impostores que les ha robado la momia. Este intentará correr detrás de su compañero, pero tiene más mesas que le interrumpen el paso. Correrá hacia la puerta trasera con la intención de perderse por los callejones, pero los Investigadores podrán atraparlo fácilmente cuando salga por la puerta trasera del *Ibis Negro*.

El ladrón se defenderá de los Investigadores, pero no debería morir; es importante que sea interrogado. Es

posible interrogar al ladrón para extraerle información con **Intimidación** (3 si se conoce la lengua árabe; 6 si no) o el uso de **Interrogatorio** (2 si se conoce la lengua árabe; imposible si no se hace).

El ladrón revelará que el verdadero objetivo del grupo era la momia y no el ajuar con el que fue encontrada, confirmando que fue un robo planeado y no por dinero.

Sus ancestros llevan esperando el regreso de "*su señora*" durante milenios, preparándose para el momento en el que vuelva a despertar y a ejercer su poder legítimo sobre Egipto.

Aunque lo presionen, el ladrón nunca revelará el nombre de Hatshepsut, aunque sí puede relatar partes incoexas de la historia presentada en el primer capítulo de esta aventura. Se presenta tanto a sí mismo como a los otros como los descendientes directos de los siervos de la *Verdadera Hija*

de Amón (Senenmut y Hapuseneb). También habla de una profecía que auguró cómo *su Reina* sería despertada en este tiempo. La excavación de Sir Christoph y la extracción de su momia interrumpió estos planes. Ellos tres fueron elegidos por *el resto* de descendientes para recuperar la momia de su ama.

Intimidado, presionado o torturado (a lo que algunos Investigadores pueden ser reacios) confesará que llevaron la momia a su propia casa, cuya dirección les facilita. Mientras que sus dos compañeros preparaban a la Reina para su despertar, él debía contactar con el resto de los descendientes de los *Siervos de la Hija de Amón* para que iniciaran los preparativos del ritual que concedería enormes poderes a Hatshepsut.

Por mucha presión que ejerzan, no revelará el lugar donde se llevará a cabo el ritual, aunque los Investigadores podrán averiguarlo más adelante.

Primera parte: la recepción truncada

Entre risas ahogadas, asegurará que ya es demasiado tarde; Hatshepsut ya debe estar despierta y no hay nada que ellos puedan hacer. Remarcará que aquellos que la encontraron (se refiere a los arqueólogos que la sacaron de la KV60) ya deben estar muertos, pagando por sus pecados para con la Hija de Amón. Esto debería hacer que los Investigadores trataran de ir lo antes posible a ver al resto del equipo de arqueólogos, aunque pueden querer cubrir todos los frentes y visitar primero la casa de los sectarios.

Deben decidir ahora qué hacer con el sectario. Matarlo no debería ser una opción (que conllevaría pérdidas de Estabilidad por asesinar a alguien indefenso); pueden entregarlo a las autoridades o dejarlo en manos del temible Haisam Assaf.

Su interrogatorio (si es que lo han llevado a cabo en el mismo callejón trasero del *Ibis Negro*) habrá atraído miradas curiosas (y puede que incluso a otros sectarios) por lo que deberán salir de allí cuanto antes.

La guarida de los sectarios

Tipo de escena: recogida de pistas/opcional.

A pesar de la advertencia, los investigadores pueden decidir visitar el

Una muerte prematura

Si por alguna razón el ladrón escapa del Ibis Negro (o muere) antes de que los Investigadores puedan extraer toda la información necesaria de él (o incluso si los Investigadores deciden no ir a ese tugurio), un botones del hotel, el jefe de todos los arqueólogos de la tumba KV60 o cualquier otro extra ideado por el Guardián, avisará a Irvin de que sus compañeros han sido hallados muertos en sus habitaciones del Hotel Shepherd's.

lugar donde los sectarios llevaron por primera vez a la momia una vez robada. O puede que incluso lo visiten después de la escena del Hotel Shepherd's (más adelante).

Sea como sea, la guarida de los sectarios no se encuentra muy lejos (en el mismo barrio que el *Ibis Negro*). Se trata de una vivienda de una sola planta, aunque más espaciosa que la de los tres camareros originales asesinados. Estará vacía; allí no hay ni momia, ni sectarios, ni nadie, por lo que pueden entrar a sus anchas y rebuscar entre sus cosas:

- Está claro que los ladrones han pasado por allí: entre las cosas se encuentran varias vendas de unos 5000 años de antigüedad y la sábana con la que los sectarios envolvieron la momia.

- Entre las escasas pertenencias encuentran varias dagas con curvas, en las que aún se aprecia algo de sangre en la zona que une la hoja con la empuñadura. Se trata de una de las dagas usadas para asesinar a los auténticos camareros y cuyas hojas fueron después descuidadamente limpiada.

- Buscar libros (2) (además de saber leer árabe) revelará algunos cuadernos escritos a mano donde se habla de la Faraón Hatshepsut y de su vuelta de la Tierra de Osiris. Habla, con pasión, de su devoción hacia Hatshepsut y de los rituales necesarios para traerla de vuelta. Casualmente, la posición de las estrellas y demás preparativos coinciden con las fechas en las que se encuentran los Investigadores en estos momentos. El cuaderno tiene las últimas páginas arrancadas, presumiblemente donde se escribió el segundo ritual, aquel que otorga poderes divinos a Hatshepsut.

- En estas líneas del diario del sectario se nombra a un Faraón Negro con el que se tendrá que hacer un pacto, dado que es el único que puede

entrar en el *Reino de Osiris* y rescatar el Ka de su reina. Al parecer, la única forma de que este *Faraón Negro* acepte este trato es que el/la propio/a resucitado sea el vehículo mediante el cual él acceda a nuestro plano y a nuestra Tierra.

- Arqueología (3) o Historia (3) revelarán algo sobre *Menkeperria Pianjyun* (también conocido como *Piye*) un Faraón Nubio, fundador de la XXV dinastía egipcia, al que puede considerarse un Faraón Negro dentro de la historia de Egipto. Era un hombre muy devoto pero nada relacionado con los rituales y la vuelta a la vida. Ciencias Ocultas (5) podría haber oído hablar de un Faraón Negro en el Tarot Egipcio y en el Zodíaco Negro, pero nada concreto. Mitos de Cthulhu (2) relacionará al *Faraón Negro* con Nyarlathotep y, evidentemente, puede conllevar cierta pérdida de Cordura.

- Recogida de pruebas (3) o Ciencias ocultas (1) descubre varios cuencos con diversas plantas e ingredientes, además de una hoja escrita en jeroglíficos [Arqueología (3) lo identifica con un pasaje del Libro de los Muertos modificado para incluir al *Faraón Negro* donde se habla de la unión del Ka (o esencia del difunto) con el Ba (su cuerpo en la Tierra)]. Si se comparan con los diarios encontrados por el punto anterior, coinciden con aquello necesario para devolver la vida a Hatshepsut (aunque no su poder).

Enfrentarse a la posibilidad de que la Venganza de Hatshepsut sea algo real, aunque sus cabezas racionales lo nieguen, y la entrada en nuestra tierra de una entidad llamada el *Faraón Negro* supone una pérdida de 2 puntos de Estabilidad y 1 de Cordura.





Segunda parte: La Maldición de Hatshepsut

El Hotel Shephard's

Tipo de escena: clave.

De una forma o de otra los investigadores deberán pasar por el *Hotel Shephard's*, uno de los más caros y lujosos de El Cairo. Ya sea porque han seguido las advertencias del sectario interrogado o porque han sido avisados del terrible crimen que se ha cometido en una de sus habitaciones, los Investigadores acabarán ante las puertas del Shephard's.

Con sus cuatro plantas, torres de cúpula redonda en cada esquina y un hall de entrada y porche provistos de columnas, el Shephard's es un edificio impresionante. Desde las habitaciones que dan al oeste se pueden divisar las pirámides en el horizonte suroriental.

Un tablero de anuncios en el hall contiene notas de interés público y privado para la comunidad europea de El Cairo. En él se indican las casas flotantes en alquiler, apartamentos disponibles, reuniones de clubes y cuándo y dónde tendrán lugar los próximos acontecimientos sociales.

El hotel tiene una espaciosa terraza que alberga conciertos y bailes cada noche en temporada alta (en la que se encuentran los investigadores). Un jardín en la parte posterior permite cenar al fresco y también dispone de una pista de baile elevada en el centro. Hay un restaurante y una cafetería, un bar y una oficina de correos y telégrafo abierta las 24 horas del día. Todos los teatros principales, la mayoría de los clubs nocturnos y la ópera de El Cairo están lo suficientemente cerca como para ir andando. El Shephard's es también el punto de

de salida de todas las expediciones, safaris o giras importantes. Sus pasillos hierven con los ricos y los ociosos de todas las naciones.

La parte posterior del hotel da a una zona donde los que son desesperadamente pobres viven hacinados, con sus animales de granja en los tejados; y el barrio de las prostitutas comienza justo al otro lado de la calle, dirección oeste. Casualmente, ninguna ventana de las habitaciones da hacia esa zona.

Nada más entrar en la recepción del hotel, los investigadores notarán un gran revuelo. Varios clientes (arqueólogos y clase alta en su mayoría) se encuentran claramente sobresaltados por algo. El personal del hotel, que ha dejado sus puestos habituales, trata de calmar a los presentes mientras reparte agua y fruta para evitar desmayos y males mayores.

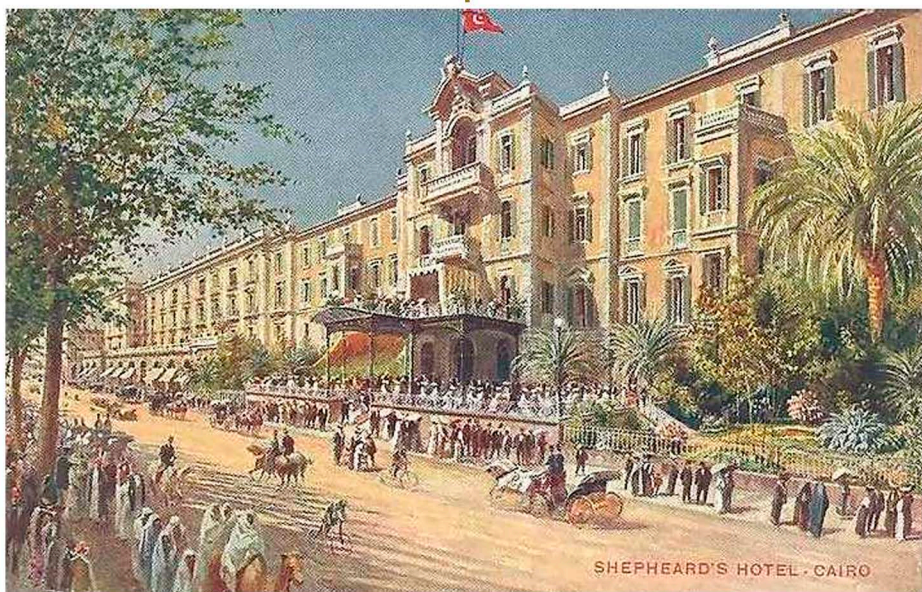
Con Consuelo o Jerga Policial los investigadores pueden tratar de averiguar lo qué ha podido trastornar de aquella manera el hotel aunque ya se

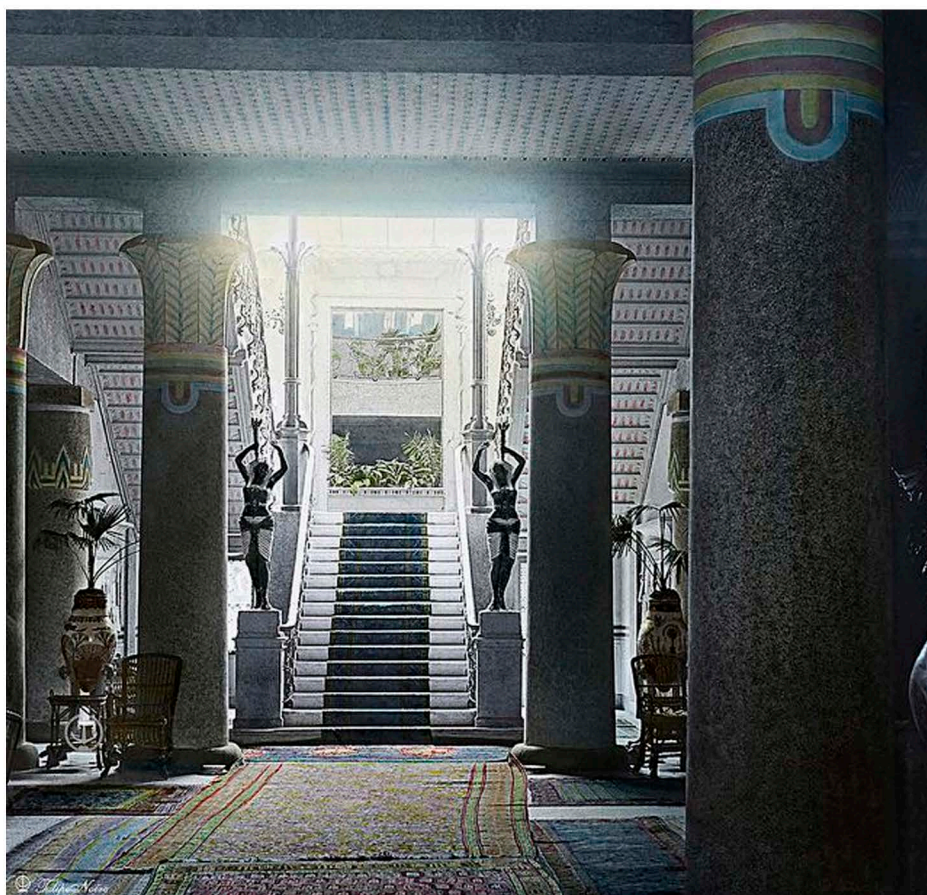
lo pueden imaginar.

Varios de los presentes aseguran haberse cruzado con *"extraños personajes vestidos con túnicas egipcias y tocados con máscaras de negro y oro con forma de chacal"*. Historia o Arqueología (e incluso Ciencias ocultas o Historia del Arte) reconocerá la descripción como la cabeza dios egipcio *Anubis* (quien acompañaba a los difuntos al más allá y se encargaba del embalsamado y momificación de sus cuerpos).

Otros afirman que han oído gritos provenientes de la habitación 403 (Irvin la reconocerá como la ocupada por uno de los arqueólogos) y algunos confirman haber visto un cadáver en el pasillo. Entre los presentes no se encuentra ninguno de los arqueólogos, compañeros de Irvin, y descubridores de la tumba KV60.

Aquí pueden darse varias opciones, la más lógica de ellas que los investigadores corran hacia arriba en ayuda de los arqueólogos amenazados (a pesar de las advertencias y los





ruegos del personal y de los clientes del hotel). Las habitaciones de los arqueólogos, tres en total, están todas en la 4ª planta del Sheppard's y ocupan la 402, la 403 y la 404.

El muchacho egipcio vestido de botones que manejaba el ascensor para hacer subir y bajar a los clientes ha sido asesinado a puñaladas y su cuerpo yace en el interior del ascensor sobre su propio charco de sangre. Deberán operar ellos mismos el ascensor (Mecánica 1 o similar) o subir por las escaleras.

A partir de aquí, el Guardián puede seguir los planos del hotel inluidos en los Apéndices para guiar a los investigadores, y colocar encuentros aleatorios con los sectarios (o incluso con la propia momia) donde mejor convenga a la narración de acuerdo a como se describe en la columna lateral. Para mantener el espíritu *Pulp*, la momia debería aparecer en último lugar y solo para escapar de los investigadores tras mostrarse claramente superior a ellos.

El orden de cómo entran en las habitaciones (por mantener una tensión creciente) puede variar, por lo que el Guardián no debe tener reparo alguno en cambiar los números de las habitaciones, los enemigos, las pistas en ellas o lo que desee con tal de mantener la escalada de encuentros.

La habitación 402

Tipo de escena: recogida de pistas/encuentro.

La habitación 402 tiene la puerta abierta y está revuelta en señal del forcejeo que mantuvieron los sectarios con su ocupante, Conrad Bennet. Este se encuentra atado a una de las sillas de la habitación con jirones de tela arrancados de su ropa, las sábanas, etc. Hay sangre por todas partes y está bastante claro que está muerto. Hay una puerta que comunica con la habitación 401, ocupada por una pareja de ancianos italianos en viaje turístico y con quienes se han cruzado en la recepción del hotel.

Encuentros con los sectarios

La historia avanza y los jugadores pueden estar esperando algo de acción. En la última habitación que visitan hay un encuentro con los Siervos de la Verdadera Hija de Amón y con la propia Hatshepsut (ver el cuadro inferior), pero el Guardián puede querer crear la sensación de que los enemigos acechan en cada esquina. Así, puede introducir encuentros tanto en las escaleras, el ascensor o incluso en los pasillos del propio hotel. También puede hacer uso de ruidos, golpes y la sensación de peligro sin que haya ninguno real ni concreto.

Hatshepsut recién despierta

El Ka de la Faraón Hatshepsut ha sido traída de vuelta a su cuerpo físico hace apenas unas horas. Este mundo le resulta demasiado extraño y brillante. Sus sectarios la protegerán en todo momento, e incluso darán su vida por ella, pero puede llegar el momento en el que los investigadores se vean cara a cara con la momia. Aunque la Faraón ha traído algunos poderes consigo del Reino de Osiris (ligados a la propia resurrección y a su posición como Faraón), no posee aún los poderes que le otorgará su unión con Nyarlathotep tras el ritual. Por ello en los Apéndices de la aventura se pueden encontrar las Habilidades y Poderes de la Verdadera Hija de Amón en tres niveles diferentes:

- *Recién despierta (durante esta escena del Hotel Sheppard's),*
- *Recompuesta (cuando ya tiene su cuerpo completo pero sin los poderes de Nyarlathotep),*
- *Poseída por el Faraon Negro (si se llega a completar el ritual y Nyarlathotep entra en nuestro reino a través del cuerpo de la Faraón).*

- Recogida de pruebas (2) o Cerrajería (1): la puerta fue abierta de un golpe muy similar al que abrió la puerta de la casa de los tres verdaderos camareros que nunca llegaron a la fiesta de Sir Christoph.

- Aunque se ve a simple vista, Medicina (3) o Medicina forense (2) revela que Conrad Bennet está claramente muerto. Los ruidos fueron escuchados por los clientes hace no más de media hora, pero Conrad Bennet tiene el pecho completamente abierto y la sangre empapa todo a su alrededor. Ver el cadáver en este estado requiere una prueba de Estabilidad (2).

- El cadáver tiene un profundo corte en el pecho que le recorre toda la cavidad torácica. En su interior falta el hígado, en cuyo lugar hay una estatuilla de un dios egipcio con cabeza humana (las habilidades correctas lo relacionarán con *Amsel*).

- La habitación está revuelta, pero los objetos de valor que "recuperaron" de la excavación como trofeos siguen allí (esto puede ser recordado por Irvin, que puede tener conocimiento de qué se llevó cada uno de los arqueólogos).

La habitación 403

Tipo de escena: recogida de pistas/encuentro.

La habitación perteneciente a Scott Clemens está cerrada a cal y canto. Un investigador con Cerrajería (2) o Escaramuza (a dificultad 4) podrá abrirla o echar la puerta abajo. Tras la puerta hay un armario colocado a modo de parapeto que deberán empujar para acceder al interior. Allí se encuentra Scott Clemens, tumbado sobre su cama en el mismo estado que Conrad Bennet.

- A diferencia de la de Conrad, esta habitación no está revuelta. Al parecer no se entretuvieron en atar a una silla a Scott como hicieran con el otro, quizá por falta de tiempo.

- Aunque se ve a simple vista, Medicina (3) o Medicina forense (2) revela que Scott Clemens está muerto. Tiene el pecho abierto como Conrad. Ver el cadáver en este estado requiere una prueba de Estabilidad (2) a menos que ya hayan realizado la prueba por ver a Conrad Bennet.

- Scott también tiene el pecho abierto, y en su interior faltan el estómago y los intestinos, sustituidos por dos estatuillas egipcias, una de un dios con cabeza de halcón y otro con cabeza de chacal (*Kebeshenuel* y *Duamutef* respectivamente).

- Buscar Libros (2) hará reparar al investigador en una libreta abierta sobre el escritorio de Scott. Se trata de su diario, escrito a mano, donde habla de la Maldición de Hatshepsut (ver "*El Diario de Scott Clemens*" en los Apéndices).

La habitación 404

Tipo de escena: recogida de pistas/encuentro.

Una puerta conecta las habitaciones 403 y 404 (de la misma manera que otra conecta la 401 con la 402). Esta, a decisión del Guardián, puede estar convenientemente entreabierta. De la habitación 404, donde se alojaba Floyd Sims, surge un alarido de dolor que puede alertar a los investigadores incluso antes de haber terminado de registrar la habitación 403.

Allí dentro se encuentran tres sectores sujetando con fuerza a Floyd Sims contra una silla. Floyd aún está vivo, aunque no por mucho tiempo. Frente a él, una arrugada y reseca momia que una vez fue una mujer (*Hatshepsut*) acaba de extraer los pulmones de su pecho abierto de par en par. Floyd entrará en shock y morirá en pocos segundos.

Ver a la momia en todo su esplendor y comprender que la maldición es real cuesta 2 puntos de Cordura y 3 de Estabilidad.

Los cuatro hijos de Horus

Los cuatro hijos de Horus, presentados más abajo, eran los responsables de guardar y custodiar las vísceras de los fallecidos. Durante el proceso de momificación, estas vísceras eran introducidas en cuatro vasijas, cada una con un hijo de Horus representado en su tapa.

Cada uno de los hijos de Horus protegía el contenido de la vasija, pero la vasija en sí estaba protegida por una diosa titular nombrada más abajo. Los vasos canopos, como se conoce a estas vasijas, debían estar orientadas, en la tumba, hacia uno de los cuatro puntos cardinales, tal y como lo estarán durante el ritual del final de la aventura.

Los arqueólogos asesinados por Hatshepsut poseen estatuillas de cada uno de estos dioses en sustitución de los órganos que ella ha robado como muestra de fe y de devoción hacia las antiguas costumbres.

Amsel

Con tapa en forma de cabeza humana, Amsel protegía el hígado del difunto. La diosa titular era Isis.

Hapy

Con cabeza de babuino, este dios protegía los pulmones. La diosa titular era Neftis.

Kebeshenuel

Kebeshenuel tenía la cabeza en forma de halcón, como su padre, y protegía los intestinos del difunto. La diosa titular que protegía su vasija era Selkis.

Duamutef

Con la cabeza en forma de chacal (no confundir con Anubis), Duamutef protegía el estómago del difunto, y la diosa que ayudaba en su protección era Neit.



Los sectarios no dudarán en atacar con todas sus fuerzas a los investigadores nada más aparezcan por la puerta, protegiendo en todo momento a la momia. Esta se defenderá con furia, pero no atacará activamente a los investigadores (a pesar de ser claramente más fuerte que ellos) a no ser que se interpongan en su camino.

La momia huirá de la escena (saltando por la ventana o desapareciendo por el pasillo y las escaleras del hotel) a pesar de que los investigadores decidan perseguirla. Es más, puede que los investigadores deseen perseguir a la momia en sus coches, a caballo o incluso corriendo detrás de ella por las calles de El Cairo. El Guardián no debería coartar ninguna de las ideas, pudiendo crear una escena de persecución muy al estilo de la tradición *Pulp*. Para notas adicionales sobre persecuciones a los sectarios y a la momia, ver la primera escena del *Capítulo 3: El Templo de la Reina*.

Con la momia fuera de su alcance y solos en la habitación de Floyd Sims (o si deciden volver después de la persecución), podrán recoger las siguientes pistas:

- En el suelo, junto al cuerpo sin vida de Floyd, hay una estatuilla como las otras encontradas, esta vez con forma de mono humanoide (el dios Hapy). No llegaron a introducirla en su pecho por la interrupción de los investigadores.

- Floyd estaba trabajando en la traducción de unos jeroglíficos donde se puede entrever la Maldición de Hatshepsut y sus pormenores. Sin embargo, hay algunas partes clave del texto que no pudo llegar a traducir (ver "*Las traducciones de Floyd Sims*" en los Apéndices).

- Algún Investigador con Idioma: Jeroglíficos (1) o Arqueología (9) puede intentar continuar la traducción, que le llevará cinco horas menos la puntua-

ción en Idioma: Jeroglíficos que posea (si se hace uso únicamente de la habilidad Arqueología se tarda las cinco horas completas).

- Los sectarios no llevaban nada de interés con ellos salvo sus túnicas, sus máscaras de Anubis y sus puñales. Algún investigador puede sugerir la idea de disfrazarse de sectarios para infiltrarse entre ellos.

Reuniendo las pistas

Tipo de escena: clave/encajar las piezas.

Después de la acción contra los sectarios y contra la momia es el momento de detenerse un segundo a reflexionar y a reunir todas las piezas que tienen. Es probable que los investigadores no deseen quedarse allí con los cadáveres e incluso pueden querer avisar a recepción para que avisen a las autoridades.



Lo más normal es que los investigadores se reúnan en la recepción del hotel o en el restaurante del mismo, donde estarán encantados de servirles (de forma gratuita) todo lo que pidan para calmar los nervios y despejar la mente. Al fin y al cabo, acaban de echar a unos asesinos (y a un monstruo) del hotel. Allí los investigadores pueden leer los diarios, trabajar en las traducciones y unir las piezas.

Varias cosas quedan claras viendo las pistas que han recogido y los encuentros que han tenido:

- Hatshepsut está realmente despierta a pesar de sus sospechas; lo que quiere decir que la Maldición puede también ser igual de real.

- Los sectarios, aunque fanáticos, no son realmente una amenaza en com-

bate a menos que sean una gran multitud.

- El ritual se va a llevar a cabo en el Gran Templo que la Faraón construyó, el más grande y bello de todo su reinado. En los jeroglíficos se lo nombra como *Dyeser-Dyeseru* (*sublime de los sublimes*), pero actualmente se le conoce como el templo de Deir el-Bahari.

- El ritual para otorgar poderes divinos a Hatshepsut se debe llevar a cabo antes del amanecer de la misma noche en que despierte, lo que les da unas escasas horas de margen para llegar hasta el templo y detener el ritual.

- Al parecer, Hatshepsut (planeando que algo como esto podía ocurrir), había construido una cámara secreta en el interior del templo. Según el

texto, dicha cámara está protegida por una serie de trampas, aunque no se especifica cuáles ni de qué naturaleza.

Está claro que los investigadores deben salir cuanto antes hacia Deir el-Bahari, donde seguro que encontrarán a la momia y a sus secuaces. Con algo de suerte, no deberían llevarles demasiada ventaja (dependiendo del tiempo que lleven dándole vueltas a las pistas). Deben cargar sus armas, coger el coche y salir de El Cairo a toda velocidad si quieren salvar Egipto y, en una visión más amplia, el mundo tal y como lo conocen.





Tercera parte: El Templo de la Reina

A toda velocidad

Tipo de escena: transición.

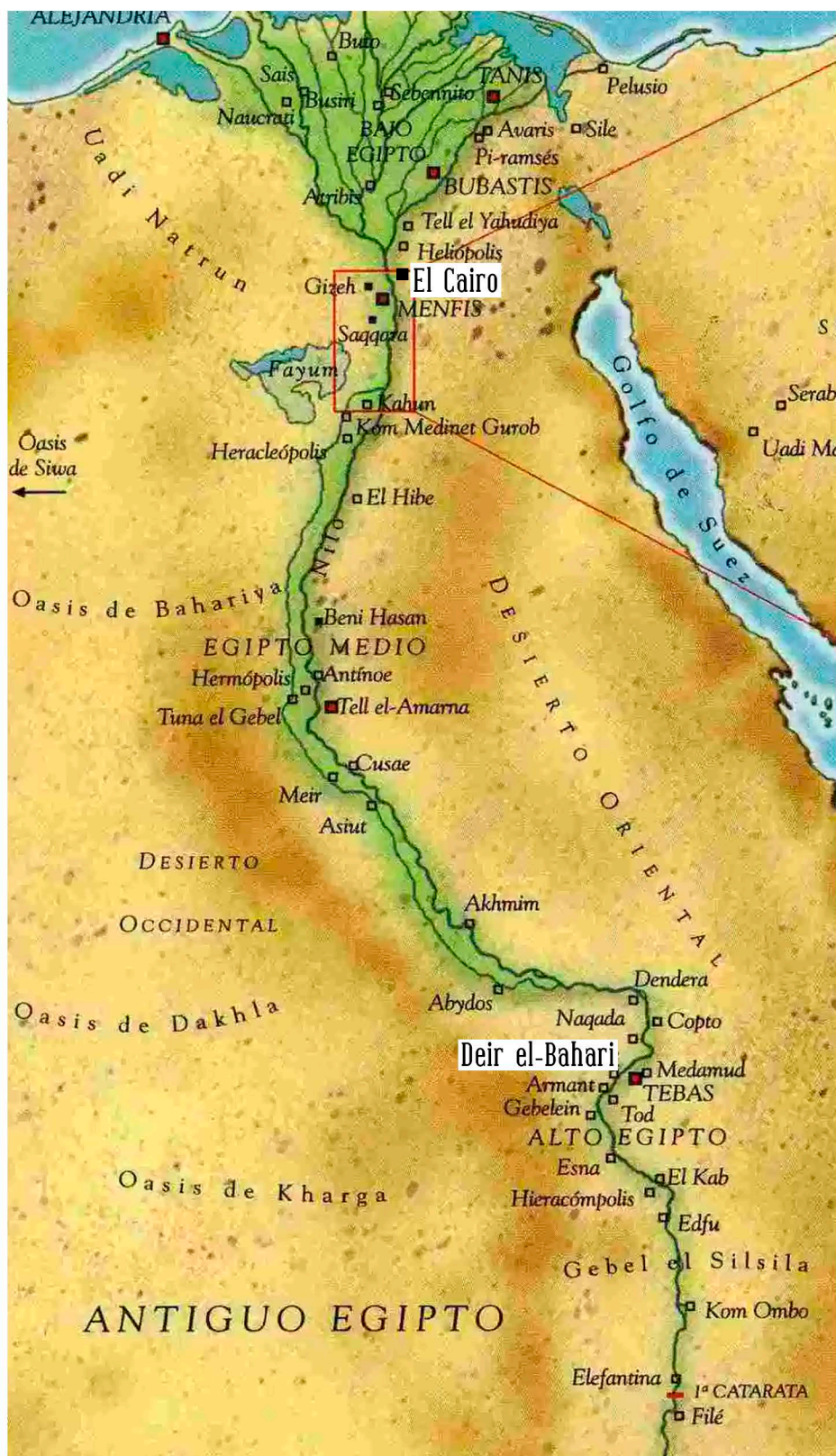
La noche en El Cairo ya esta sobre ellos, y los investigadores no deberían tener problemas en salir de la ciudad y enfilar el camino hacia Deir el-Bahari.

El Guardián tampoco debería ponerles muchas trabas a no ser que no haya habido una persecución en la escena del hotel y quiera introducir una. Se siguen las reglas básicas del manual del Rastro de Cthulhu (pág. 58) en cuanto a persecuciones. Los sectarios no tendrán problema alguno por sacrificarse con tal de que su Reina llegue a salvo al ritual.

La noche invernal del desierto es fría y seca, y los investigadores que conduzcan un descapotable deberán ponerse un par de capas de ropa. Una nube de polvo se eleva tras ellos mientras las montañas del Valle de los Reyes comienzan a despuntar en el horizonte. Los investigadores pueden aprovechar estos momentos de conducción para terminar de poner en orden sus pistas, idear una estrategia o recuperar algo de Estabilidad.

Para cuando estén deteniendo su coche frente al templo de Deir el-Bahari, el cielo comenzará a clarear por el Este. El amanecer no queda lejos...

Nota: en realidad de tarda casi siete horas en llegar desde El Cairo hasta Deir el-Bahari, pero por el bien de la acción y en honor a la tradición Pulp los investigadores llegarán al templo de Hatshepsut con el tiempo justo para entrar y detener el ritual antes de que este finalice.





Deir el-Bahari

Tipo de escena: transición.

Deir el-Bahari está formado por un conjunto de tres templos (aunque en 1936 solo se habían descubierto dos). El Templo Funerario de Hatshepsut es el más grandioso de todo el Valle de los Reyes, y destaca por su arquitectura única y singular (no hay otro igual en todo Egipto). A su derecha se encuentra el Templo Funerario derruido de Nebhepetre Mentuhotep II, al que claramente hace sombra. Oculto aún por la arena y el tiempo (será descubierto en los años 60) se encuentra el Templo Funerario de Tutmosis III.

El templo de Hatshepsut tiene varias terrazas llanas y amplias (sobre unos 30 metros de anchura) unidas por unas largas rampas centrales. Su portada de doble columnata da paso a un patio interior, también columnado, que comunica con el interior del templo, excavado directamente en el interior de la montaña. Aunque se han perdido la mayoría de las estatuas de Osiris que antecedian a los pilares de la columnata superior y

falta la avenida de las esfinges delante de la tribuna, la visión del templo (sobre todo en esa noche concreta) es impresionante. Las estatuas de la propia Hatshepsut fueron destruidas debido a su triste historia con Tutmosis III.

Las puertas del templo han sido iluminadas por los sectarios con cuencos de aceite llameante, que hacen bailar las sombras de las columnas en una danza infernal. En sus paredes y columnas, los investigadores pueden visualizar (o tratar de descifrar) el relato de las expediciones que Hatshepsut mandó al país legendario del Punt, en la costa del Mar Rojo. Además pueden ver a Hatshepsut representada como un faraón masculino y poderoso.

Atravesada la doble columnata de la fachada y ya en el jardín interior (que está seco) los investigadores se encontrarán ante las puertas del santuario interior, iluminado por antorchas. El interior del templo no es demasiado amplio, y los investigadores no tardan mucho tiempo en darse cuenta de la horrible verdad: allí no hay nada ni nadie.

Los Guardianes Eternos

Dado que estamos ante una aventura de espíritu Pulp, puede que el Guardián e incluso los investigadores estén esperando un encuentro con algún tipo de enemigo en el interior del Templo de Hatshepsut.

En el texto original de la aventura no se ha incluido ningún tipo de encuentro, pero el Guardián puede querer introducir algunos elementos propios de la imaginaria Pulp, como unos eternos guardianes enterrados y/o momificados en las paredes del templo que asaltarán a los investigadores para evitar que avancen en su misión. Estos Guardianes Eternos pueden incluso acosar a los investigadores durante la siguiente escena.

Estos encuentros pueden servir para recompensar con objetos extraños y succulentos a los investigadores; o simplemente para mantenerlos alerta en todo momento. En los Apéndices se incluyen algunas puntuaciones de ejemplo.

El puzle de la reina

Tipo de escena: recogida de pistas/puzle.

Tras la primera sorpresa y desazón inicial, los investigadores podrán analizar y recorrer la sala buscando una respuesta o una pista. Con Arqueología (3), Historia (2), Historia del arte (4) o incluso Recogida de Pruebas (6) o Arquitectura (6) pueden caer en la cuenta de que hay algo que no encaja en una pared lateral de la última sala del templo; *el Santuario de Amón*.

En una hornacina de la pared hay cuatro vasos canopos como los usados en las momificaciones clásicas: humano, babuino, halcón y chacal. Ninguno de ellos tiene la tapa puesta, que yacen en el suelo semienterradas en la arena. Repartidos por el suelo hay algunos órganos tallados en piedras preciosas. Idioma (Jeroglíficos) (2) o Historia / Historia del Arte (4) puede revelar que se trata de una representación de las visceras y la momificación de Hatshepsut (o de cómo esta debería haber sido hecha según su final idealizado, y no como realmente acabó: deshonrada y enterrada en el suelo como una cualquiera).

Las vasijas están talladas directamente en la roca y no pueden moverse ni levantarse. Bajo cada una de ellas parece haber un pedestal que se hunde en la roca de la pared y que puede antojárseles "algo suelto" (la realidad es que, con el peso adecuado del órgano sumado a la tapa el pedestal cede hacia abajo).

La solución al problema es fácil (y se puede averiguar contrastando la información que tienen de las estatuillas encontradas en los cuerpos de los arqueólogos muertos o con habilidades relacionadas con la historia o el arte de Egipto): deben colocar los órganos y las tapas en las vasijas correspondientes.

Cada vez que aciertan con un órgano y una tapa, el pedestal donde están colocadas las vasijas cede y baja hasta que la vasija casi desaparece por completo por el hueco que ha dejado. En el interior de la pared oyen un fuerte mecanismo moverse y arena que se desplaza, lo que les indicará que lo están haciendo bien.

Cuando todas las vasijas estén correctamente colocadas, la parte trasera de la hornacina se desplazará hacia el interior, dejando entrever un oscuro pasillo secreto lleno de polvo,

arena y telarañas. Una corriente de aire frío sale del interior (lo que significa que hay salida al otro lado), que trae consigo un fuerte olor a podredumbre y a antigüedad. Si ponen atención, y por si no había quedado claro, el viento trae consigo el sonido de un coro de voces que entonan algún tipo de cántico. El ritual ha comenzado.

La OTRA entrada

Tipo de escena: alternativa/transición.

Existe otra entrada (que es la que han usado Hatshepsut y los suyos) que no debería ser revelada a los investigadores a menos que la estén buscando activamente (ya que, según su información, el ritual se va a llevar a cabo en el Templo Funerario de Hatshepsut). Esta entrada se encuentra escondida entre las ruinas del templo de Tutmosis III y no tiene trampas en sus pasillos o habitaciones. Sin embargo, si el Guardián no quiere perder la oportunidad de que sus investigadores se enfrenten a los puzles puede intercambiar los pasillos y que el encontrado por los investigadores sea el que lleve las trampas, y el otro sea el camino alternativo tomado por los sectarios.





Cuarta parte: El ritual

La verdadera Hija de Amón

Tipo de escena: crítica/trampas.

El oscuro pasillo hace varios giros y desciende ligeramente hacia el interior de la roca. Ambas paredes del pasillo están decoradas con relieves mucho más siniestros que los del templo. Si tratan de leerlos o seguirlos, pueden desvelar algún tipo de historia secuencial: aparece el Ka Hatshepsut saliendo del mundo de Osiris y volviendo al nuestro. Tras pasar por su Templo Funerario y en una postura ritual (que parece incluir algún tipo de postura sexual), Hatshepsut se reúne con su cuerpo físico. A su lado, paralelo a Hatshepsut, aparece un Faraón Negro de aspecto monstruoso. Puede intuirse que en realidad está poseyendo a la reina; coronándose a sí mismo como Faraón de todo el mundo conocido.

Este pasillo avanza hasta desembocar en una estrecha sala. *Sentir el peligro* (3) hace a los investigadores caer en la cuenta de unos agujeros existentes en las paredes laterales de esa habitación, en cuyo interior se intuye un brillo que refleja tenuemente la luz de las antorchas: dentro de estos agujeros hay poderosas lanzas, una peligrosa trampa para aquel que cruce la sala sin precaución.

En el pasillo, justo antes de desembocar en la sala, hay un pequeño resalto con unos jeroglíficos tallados en los que se puede leer: "*Sigue a la verdadera Hija de Amón*". Evidentemente, "no seguir a la Hija de Amón" desencadenará la trampa y disparará las lanzas ocultas en los agujeros de la pared. El suelo de la sala está compuesto por multitud de grandes baldosas cuadradas de piedra (de casi 1

m. de lado). Cada baldosa tiene grabado o bien un cartucho real egipcio con inscripciones o bien una talla de un faraón con diferentes atributos y coronas.

Para pasar esta trampa solo hay que pisar las baldosas que contengan representaciones, cartuches reales o nombres adquiridos por Hatshepsut. con *Arqueología* (2), *Historia* (2), *Historia del arte* (4), *Criptografía* (5) o incluso *Sentir el Peligro* (8) pueden averiguar cuáles de ellos son los correctos. *Arquitectura* (8) o similar podrá desentrañar o avistar qué losas tienen más probabilidades de ser las correctas y cuáles menos. En la descripción inicial de Hatshepsut, en "*Preparación de la aventura*" se describen todos los títulos y representaciones de Hatshepsut.

Cada vez que un investigador pise una losa que no sea correcta, la trampa se activará y de la pared saldrán disparadas 2d6+2 lanzas que atravesarán la sala volando. Cada lanza tiene una probabilidad de que su mecanismo falle del 50%. Todos los investigadores que hayan cruzado el resalto mencionado serán susceptibles de ser atravesados por las lanzas. Los objetivos de las lanzas se reparten aleatoriamente y se debe superar una prueba de *Ataque* normal por cada una de ellas (siendo la dificultad el Umbral de Daño de cada investigador). Cada lanza hace 1d6+2 de daño.

Tras superar esta sala el pasillo hace un giro y desciende rápidamente. Los investigadores desembocan ahora en una sala cuadrada de aproximadamente el mismo tamaño que la anterior. Sus paredes están adornadas con relieves que se asemejan a los

del primer pasillo que cruzaron, con la Faraón Hatshepsut y el Faraón Negro en una especie de danza ritual ya dominando el mundo conocido. En el centro de la sala, en el suelo, hay una serie de cartuchos reales que no pueden leer desde allí. Al igual que en la otra sala, un ligero resalto en el suelo del pasillo antes de acceder a ella reza: "*Cree en la Verdadera Hija de Amón*".

El pasillo continúa al otro lado de habitación, pero no parece haber nada extraño en ella. Tan solo una tirada muy difícil de *Sentir el Peligro* podría revelar la trampa que se explica a continuación.

Cuando el último de los investigadores entre en la habitación, ambos accesos a los pasillos se bloquearán rápidamente con una pesada piedra que cae de un hueco oculto en el techo. Cuando el estruendo que producen estas piedras al caer se acalle, los investigadores pueden oír un suave siseo que proviene del interior de las paredes y que podrán identificar fácilmente como arena desplazándose. Han activado una nueva trampa pero, aparte de estar encerrados allí dentro, no parece ocurrir nada más. Pero solo lo parece.

Una vez que los investigadores ya se sientan medianamente seguros y comienzan a examinar la piedra que bloquea la salida de la sala, así como los cartuchos reales del suelo, el techo de la habitación comenzará a descender muy lentamente. La trampa se desactiva, obviamente, con los cartuchos reales que se encuentran inscritos en el centro de la sala y que parecen adheridos a algún tipo de mecanismo móvil que pueden manipular.

La maldición de la momia

Para leer los cartuchos reales hay que tener, al menos, Jeroglíficos (1), y se pueden traducir instantáneamente; aunque leer todos los cartuchos en voz alta para traducirlos al resto de investigadores que no conozcan el idioma puede gastar preciosos turnos que no poseen (ver explicación de la trampa más abajo).

Los cartuchos muestran una línea sucesoria comenzando con Amenhotep I y finalizando con Neferura. Sin embargo, pronto caerán en la cuenta de que los cartuchos están mal ordenados, y que estos pueden desplazarse hacia los cuatro puntos cardinales (aunque no se pueden levantar ni extraer del suelo). La solución al puzzle es sencilla: deben mover los cartuchos hasta colocarlos correctamente para crear la línea sucesoria y, así, desactivar la trampa. Los investigadores se cruzaron con esta Línea Real en el diario de Floyd Sims por lo que aquellos que no posean *Arqueología* (3), *Historia* (2) o similar podrán ayudar si se les ocurre mirar en él. El Guardián posee una guía de esta y las demás trampas en las *Ayudas de Juego*.

Es vital para el buen desarrollo de esta escena que el Guardián controle muy bien el tiempo que transcurre en esta sala, ya que este corre en contra de los investigadores. Lo más sencillo, aunque lo más lento, es tratar el tiempo como si se tratarán de los turnos de un combate (en este caso, contra el techo que se les viene encima). Así, los investigadores pueden realizar una acción por turno (por ejemplo, mover un cartucho real una posición) hasta que consigan acertar con la correcta línea sucesoria. Un Guardián estricto puede considerar que discutir, hablar o filosofar sobre la posición de los cartuchos, así como rebuscar entre los diarios que poseen, puede agotar un turno completo, apremiando a los investigadores a darse prisa en sus decisiones y no hacerles perder la sensación de que el tiempo, y el techo, se les echan encima.

El techo actúa en último lugar de Iniciativa, y llegará hasta los investigadores en 5 turnos desde que ellos empiecen a actuar; llegando a convertirse en un verdadero problema a partir de los 8 turnos. Para cuando llegue al turno 10, este habrá dejado a los investigadores tumbados en el suelo con una sola acción por realizar. Si esta es la acción que los salva todo habrá quedado en un susto, pero si no, el mundo estará condenado a sufrir los horrores del Faraón Negro.

Para evitar que todos los investigadores perezcan aplastados por el techo, y para crear una sensación de mayor angustia, el Guardián puede dividir el grupo y que las piedras que cierran la sala caigan antes de que todos los investigadores estén dentro de la habitación... o incluso cuando alguno de ellos ya haya salido de la misma; dejándolo con la certeza de que debe impedir el ritual él/ella solo/a.

Tras atravesar esta terrible trampa el pasillo continuará prácticamente en línea recta hasta que realice un giro de 90°. Los cánticos se oyen cada vez con mayor intensidad, y algo de luz ilumina esta sección del pasillo. Esta luz se cuela por unos pequeños agujeros excavados en la pared del pasillo.

Al otro lado de los agujeros los investigadores podrán ver una enorme sala circular con un alto techo. En ella se está llevando a cabo el ritual. Los investigadores lo ven todo desde una posición de altura, como si el pasillo estuviera elevado con respecto al suelo de esa cámara.

Esta pared no se puede romper (a no ser que lleven un pico y se esfuercen más de la cuenta, lo que conllevaría hacer un ruido terrible y alertar a los sectarios), pero al final del pasillo descubrirán una puerta de piedra con tres anillas de las que se puede tirar. Solo una de estas anillas es correcta, y tirar de la incorrecta hace que el suelo del pasillo se derrumbe y deje caer a los investigadores a un lado

de la sala circular entre cascotes de piedra y ante la sorpresa (y posterior ataque) de los sectarios que protegen el ritual. El daño de la caída (y de las rocas que puedan aplastar a los investigadores) queda a discreción del Guardián.

Entrar de esta forma en la sala inicia automáticamente el combate con los sectarios, pero estos últimos tienen un asalto gratuito como si de un asalto sorpresa se tratase (por la conmoción que los investigadores sienten tras caer desde un segundo piso). Después podrán actuar con normalidad.

Sobre cada anilla hay un relieve. En uno de ellos se representa a la Faraón Hatshepsut tal y como la conocen. En la otra al misterioso Faraón Negro. En la tercera están tanto el Faraón Negro como la Faraón Hatshepsut superpuestos. Si hicieron caso de los relieves encontrados al principio del pasillo averiguarán que la anilla correcta es aquella que contiene a Hatshepsut siendo poseída por el misterioso Faraón Negro.

Acertando con la anilla correcta, la puerta se desliza ligeramente a un lado de forma más o menos silenciosa, y los sectarios parecerán no percatarse de su presencia. Esta puerta da acceso a una pequeña plataforma sin baranda desde la que se puede observar, con discreción, lo que está ocurriendo en la sala del ritual y planear la siguiente acción.

El ritual del Faraón Negro

Tipo de escena: final apoteósico.

La enorme sala circular (de unos cuarenta metros de diámetro) tiene a un lado una escalera excavada en la roca que conduce hacia una puerta de piedra ahora cerrada (el *camino alternativo* que llega hasta allí). La sala está iluminada con cuencos de aceite llameante distribuidos en círculo entre la pared y el centro de la sala.

Cuarta parte: el ritual

En el centro se encuentra Hatshepsut totalmente reconstituida. Se trata de una mujer mayor, de piel oscura, que aparenta haber sido muy bella en su juventud. Está recostada sobre una especie de diván totalmente desnuda con las piernas abiertas en una intencionalidad sexual. Si se fijan con atención, verán que Hatshepsut tiene un cuchillo ornamentado en una de sus manos. Frente a ella hay un hombre desnudo, un Sacerdote del Faraón Negro, cuya cabeza está totalmente cubierta por una máscara que representa a un monstruo negro con los atributos típicos del faraón. El hombre tiene una fuerte erección y se dispone a copular con Hatshepsut si no es detenido.

Alrededor de esta escena se encuentra una docena de sectarios, con las túnicas y las máscaras de Anubis. Ninguno de ellos reparará en los investigadores a menos que hagan mucho ruido, entren en la sala con la anilla equivocada o carguen contra ellos.

A pesar de que no saben mucho del ritual, sí que pueden intuir que, cuando termine la cópula y Hatshepsut asesine al sacerdote de la máscara, en su interior surgirá el Faraón Negro, que poseerá el cuerpo de Hat-

shepsut uniéndose a su espíritu, a su Ka. Juntos esclavizarán al mundo.

Evidentemente, el ritual debe ser detenido antes de que finalice el acto y el hombre eyacule en el interior de Hatshepsut, por lo que no tienen demasiado tiempo que perder. Lo más fácil es intentar asesinar al sacerdote de la máscara del Faraón Negro antes de que pueda finalizar el ritual, pero los sectarios tratarán no solo de impedirlo, sino de colocarse en la trayectoria del disparo o de la hoja que intente asesinar al sacerdote.

Si el Guardián lo desea, puede lanzar un dado de 20 caras en secreto para averiguar cuántos turnos tarda el sacerdote en finalizar el acto (una vez comience la cópula) y un turno más para que Hatshepsut lo asesine con la daga ritual.

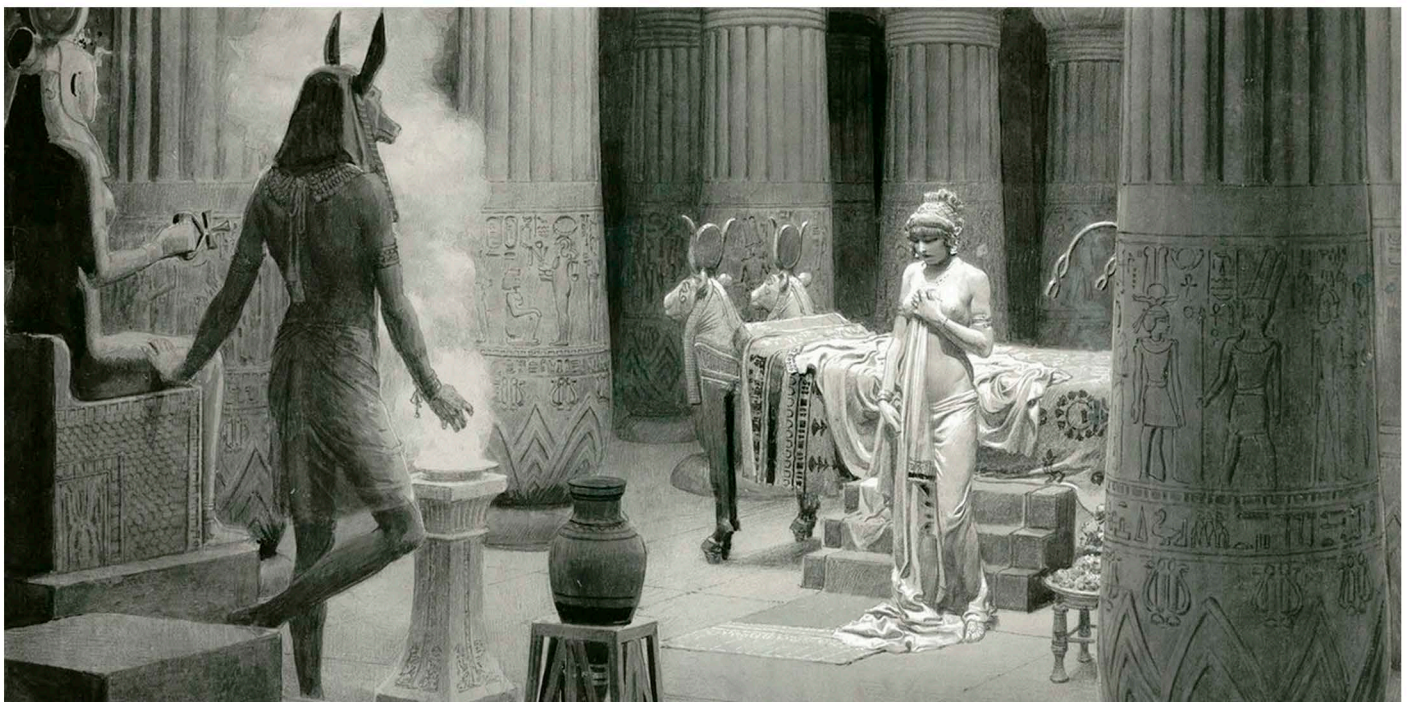
Si el sacerdote es asesinado antes de finalizar el ritual, Hatshepsut cargará contra los investigadores en pleno uso de sus facultades (pero sin el plus de los poderes del Faraón Negro). No obstante, si el ritual tiene éxito antes de que los investigadores lo interrumpan, el Faraón Negro habrá poseído a Hatshepsut y la unión de ambos descargará su ira contra los investigadores, que deberán luchar

contra ella (antes de que aprenda a usar todos sus poderes) y detenerla para evitar la destrucción del mundo.

Tras la muerte de Hatshepsut y el consecuente destierro del Faraón Negro de este plano de la realidad, los investigadores deberán salir de allí corriendo, pues toda la sala parece temblar. Los techos comienzan a agrietarse y los cuencos en llamas a volcarse: la montaña se viene abajo. Son necesarias tres pruebas de Atletismo o Huida para subir las escaleras y atravesar el pasillo del camino alternativo.

Una vez superadas, los investigadores saldrán al exterior, a las ruinas del Templo Funerario de Tutmosis III, donde la luz del sol naciente les recibe bañándolos con su calor. La montaña se derrumbar sobre sí misma y, tras unos instantes ensordecedor rugido, todo quedará en un silencio sepulcral.

Aquellos que hayan sobrevivido a esta terrible aventura quedarán tumbarados en la arena del desierto casi sin explicarse la suerte que han tenido y lo cerca que han estado no solo de no contarlos, sino de condenar al mundo a la esclavitud y la muerte. El mundo vive para girar un día más.





Apéndices, Enemigos y Ayudas de Juego

Amigos y Enemigos

Karim Harab:

El cocinero es el único de los cuatro miembros del catering que lleva varios años al servicio de Christoph. Era un hombre grueso y alegre, aficionado a los chistes fáciles pero con un enorme respeto hacia Sir Christoph y sus invitados.

El falso servicio:

Los otros tres muchachos, los camareros, han sido contratados por el viejo explorador especialmente para esta velada, no son quienes dicen ser. Pertenecen a una oscura secta sin nombre concreto formada por los descendientes de Senenmut y Hapuseneb, los dos fieles sirvientes de Hatshepsut, que lleva 4.000 años preparando el regreso y la resurrección de la Faraón.

Su intención aquí no es otra que la de robar la momia aprovechando la distracción que otro grupo de sectarios ha provocado en el exterior. Y si algún investigador decide hacerse el héroe, no tendrán problemas para usar la mayor violencia de la que sean capaces. Un Guardián prevenido puede hacer que los camareros-sectarios hayan contaminado la comida con una droga sedante para evitar heroicidades.

Estadísticas

Habilidades: Armas (10), Atletismo (8), Disfraz (8), Huida (6), Salud (8).

Umbral de Golpe: 3

Modificador de Alerta: +1

Modificador de Sigilo: +1

Armas: Cuchillos (-1).

Protección: Ninguna.

Pérdida de Estabilidad: 0

Hasam Assaf:

Haissam Assaf es un opulento hombre de negocios vestido con un colorido zaub y con multitud de anillos en sus gruesos dedos. No solo se dedica a hacer de intermediario para contratar muchachos como camareros de eventos, sino que proporciona mano de obra barata a las expediciones y excavaciones, haciéndole un hombre respetado tanto por los extranjeros como por los locales.

Rie con una fuerza atronadora, y su profunda voz hace retumbar los objetos sobre las estanterías.

Mohab Bishara:

El dueño del Nubio Errante es bajito, calvo y con la mirada esquiva. En su sonrisa falta de dientes puede entreverse que no es trigo limpio (ni lo ha sido nunca). Habla un árabe rápido y lleno de errores que demuestran su origen humilde.

Sectario Tipo:

Vestido con una túnica amarrada a la cintura con una cuerda simple y una máscara de Anubis cubriéndole la cabeza, todos los sectarios parecen sacados de una fábrica de montaje (tal y como ocurre en la tradición *Pulp*). Van armados con armas de mano y armas automáticas indistintamente, pero su principal acción durante cada combate será la de provocar el mayor daño posible durante el primer turno y huir durante los siguientes, protegiendo en todo momento la momia de Hatshepsut con su vida.

Estadísticas

Habilidades: Armas (10), Armas de Fuego (10), Atletismo (8), Disfraz (8),

Huida (6), Conducción (10), Salud (5).

Umbral de Golpe: 3

Modificador de Alerta: 0

Modificador de Sigilo: 0

Armas: Cuchillos (-1), Alfange (+1), Pistolas ligeras (+2), Ametralladoras (+2).

Protección: Ninguna en el cuerpo, 2 en la cabeza (máscara).

Pérdida de Estabilidad: 0

Los Guardianes Eternos:

Estos eternos guardianes fueron soldados y guerreros de la guardia personal de la Faraón Hatshepsut, momificados y enterrados en su Templo Funerario, ocultos en las paredes y las capillas del complejo funerario. En un acto de servidumbre eterna, despertarán y asaltarán a los investigadores para evitar que avancen en la búsqueda de su Señora.

Estos encuentros pueden servir para recompensar con objetos extraños o suculentos a los investigadores (como las armas de los Guardianes Eternos); o simplemente para mantenerlos alerta toda la exploración.

Estadísticas

Habilidades: Armas (20), Atletismo (10), Salud (15).

Umbral de Golpe: 4

Modificador de Alerta: +1

Modificador de Sigilo: +1

Armas: Khopesh (+1).

Protección: Armadura de Bronce (2).

Pérdida de Estabilidad: 2.

La Momia Hatshepsut:

Hatshepsut despertará prácticamente después de ser robada de la mansión de Sir Christoph sin posibilidad de que los investigadores puedan evitarlo. Sin embargo, pasará por tres esta-

La maldición de la momia

dos de “poder” dependiendo del momento de la aventura en el que se encuentren. Así, Hatshepsut dispondrá de los siguientes poderes:

- **Recién despertada:** el momento de mayor debilidad de Hatshepsut, pues aún no es más que vendas, huesos y girones de carne. No obstante, es el momento en el que mayor pérdida de Cordura y Estabilidad produce. Su principal acción en combate será huir, pero no tendrá reparos en llevarse por delante a quienes se interpongan en su camino (investigadores y sectarios por igual).

Estadísticas

Habilidades: Escaramuza (10), Atletismo (10), Salud (15).

Umbral de Golpe: 5

Modificador de Alerta: +3

Modificador de Sigilo: +3

Armas: Golpe sobrenatural (+2).

Protección: 2 (piel correosa) -1 (contra fuego).

Pérdida de Cordura: 2.

Pérdida de Estabilidad: 3.

- **Reconstruida:** Hatshepsut ha recuperado su aspecto humano: una señora que ronda los cincuenta años, entrada en carnes pero a la que se le vislumbra una gran belleza de juventud. Ha ganado algunos poderes y recuperado algo de salud, pero sigue pudiendo morir.

Habilidades: Escaramuza (10), Atletismo (10), Salud (20).

Umbral de Golpe: 5

Modificador de Alerta: +3

Modificador de Sigilo: +3

Armas: Golpe sobrenatural (+2).

Protección: -1 (contra fuego).

Pérdida de Cordura: 0.

Pérdida de Estabilidad: 1 (por la certeza de saber que se ha regenerado).

Hechizos: Consunción (pág. 112), Resurrección (pág. 124).

- **Poseída por el Faraón Negro:** Si el ritual se lleva a cabo, Hatshepsut será poseída por Nyarlathotep, que usará su cuerpo como vehículo de entrada en nuestro mundo y como

forma de venganza hacia los humanos. Presenciar la llegada de este terrible Dios Exterior a nuestro plano de la existencia puede volver loco a más de un investigador, llegando incluso a morir del propio shock. No obstante, y mientras permanezca en el cuerpo de Hatshepsut, podrá ser desterrado con el simple hecho de asesinar a la Faraón (cuyo cuerpo sigue siendo destructible). Nyarlathotep aumenta las estadísticas de Hatshepsut de la siguiente forma:

Habilidades: Armas (15), Escaramuza (10), Atletismo (10), Salud (25).

Umbral de Golpe: 6

Modificador de Alerta: +5

Modificador de Sigilo: +5

Armas: Golpe sobrenatural (+3).

Kopesh del Faraón Negro: (+2)

Protección: -3 (contra fuego debido a los aceites inflamables del ritual).

Pérdida de Cordura: 2.

Pérdida de Estabilidad: 3 (por saber que el Dios Exterior está aquí).

Hechizos: Consunción (pág. 112), Resurrección (pág. 124). Maldición de la Piedra (pág. 123), Convocar/Atar a un Ángel Descarnado de la Noche (pág. 114).

El Sacerdote del Faraón Negro:

El Sacerdote del Faraón Negro es un sectario como los demás, pero imbuido de un frenesí por ser el elegido y con cierta locura suicida que le hará perder los estribos si el ritual se interrumpe antes de finalizar (si el ritual no se interrumpe hay que recordar que Hatshepsut lo matará como sacrificio para que Nyarlathotep entre en su cuerpo).

Estadísticas

Habilidades: Armas (10), Atletismo (10), Salud (10).

Umbral de Golpe: 4

Modificador de Alerta: +2

Modificador de Sigilo: +2

Armas: Kopesh(+2).

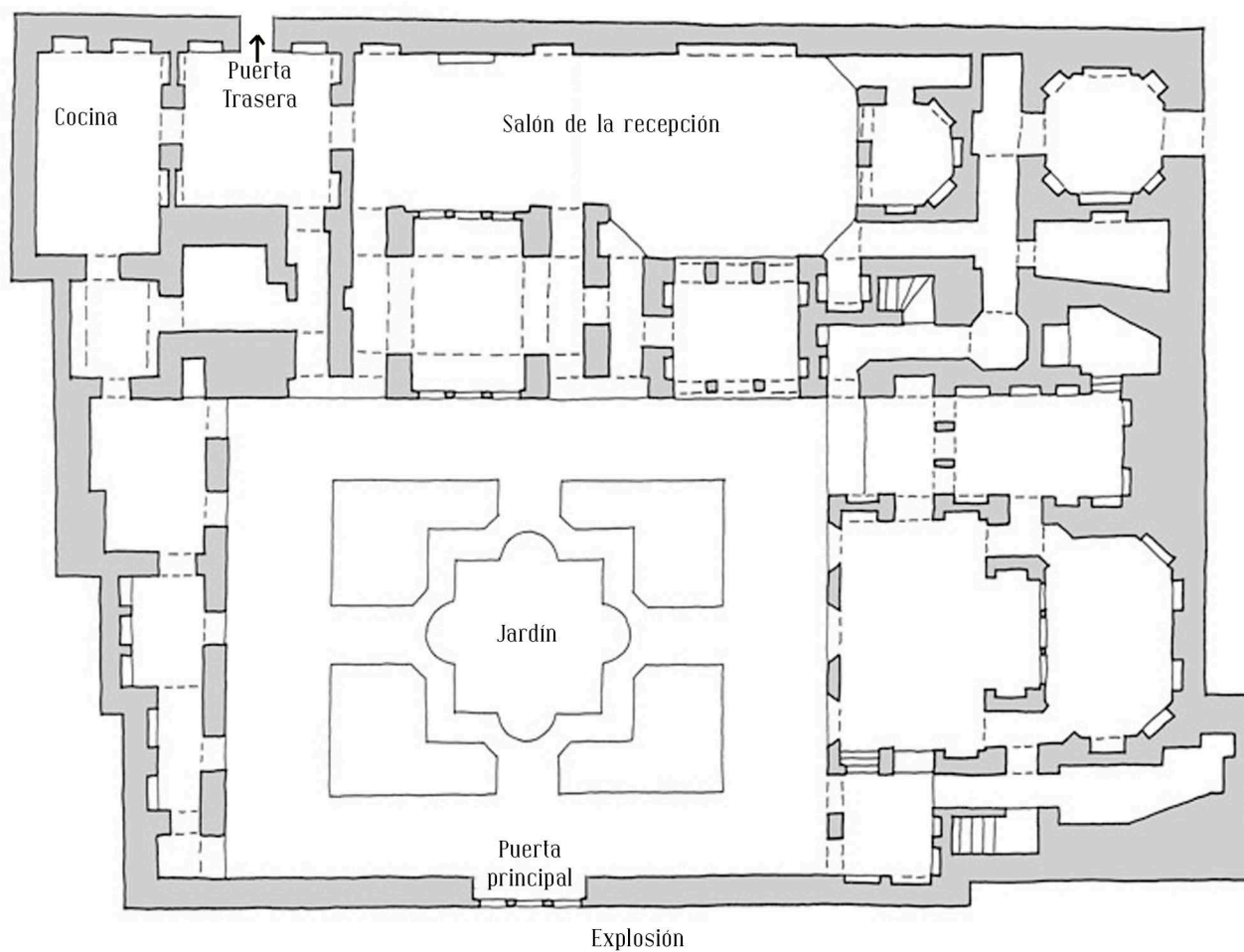
Protección: 1 (inmunidad al dolor) -1 (contra fuego -aceites-).

Pérdida de Cordura: 0.

Pérdida de Estabilidad: 0.



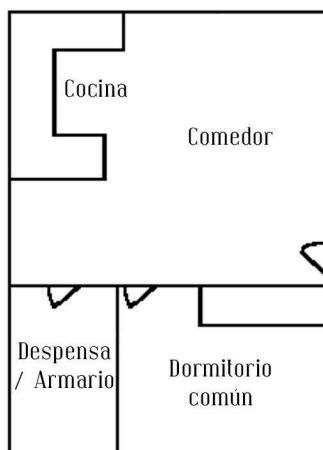
La mansión de Sir Christoph Livingstone



Casa de los camareros originales

/

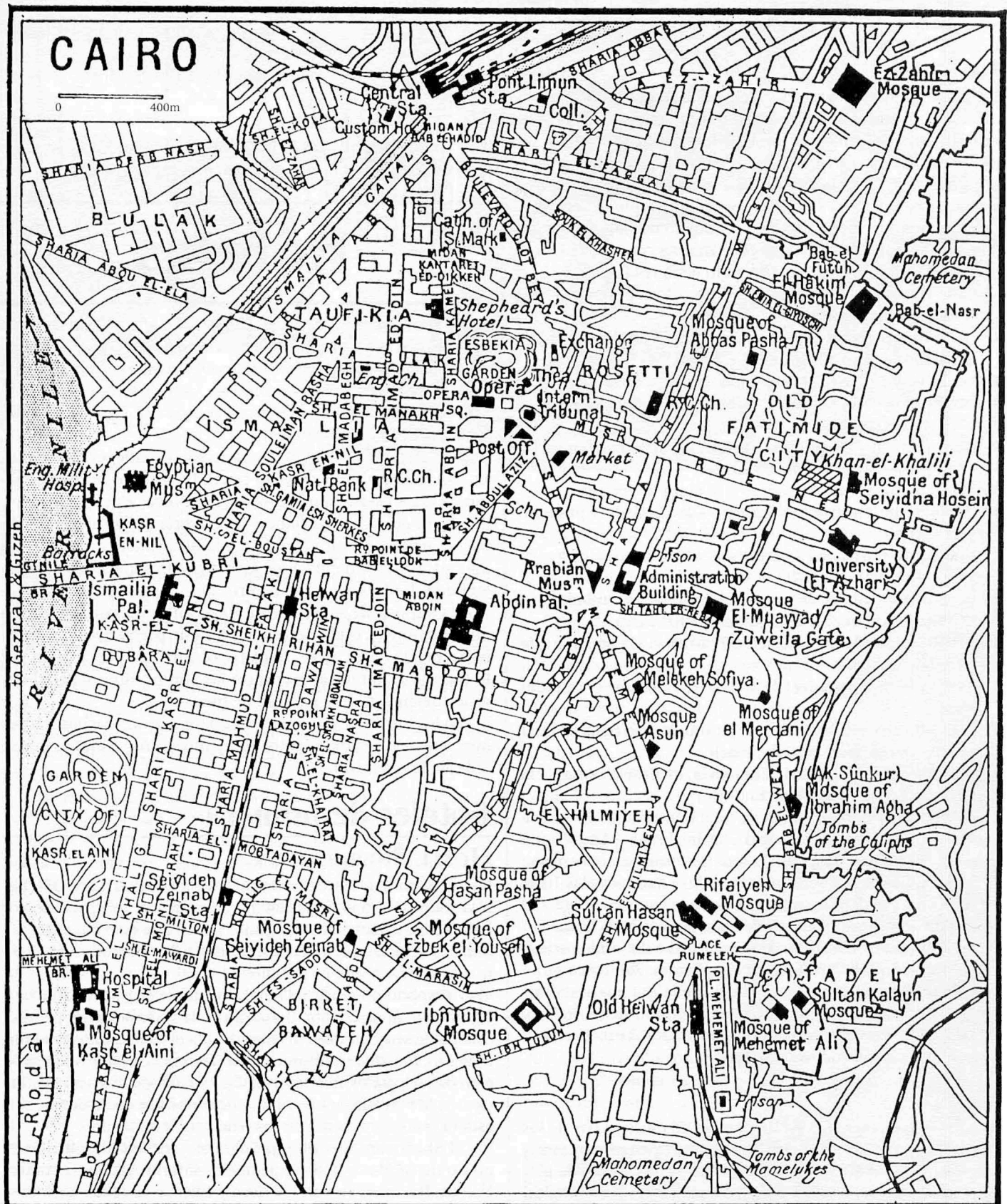
Casa de los sectarios



EL RASTRO DE CTHULHU

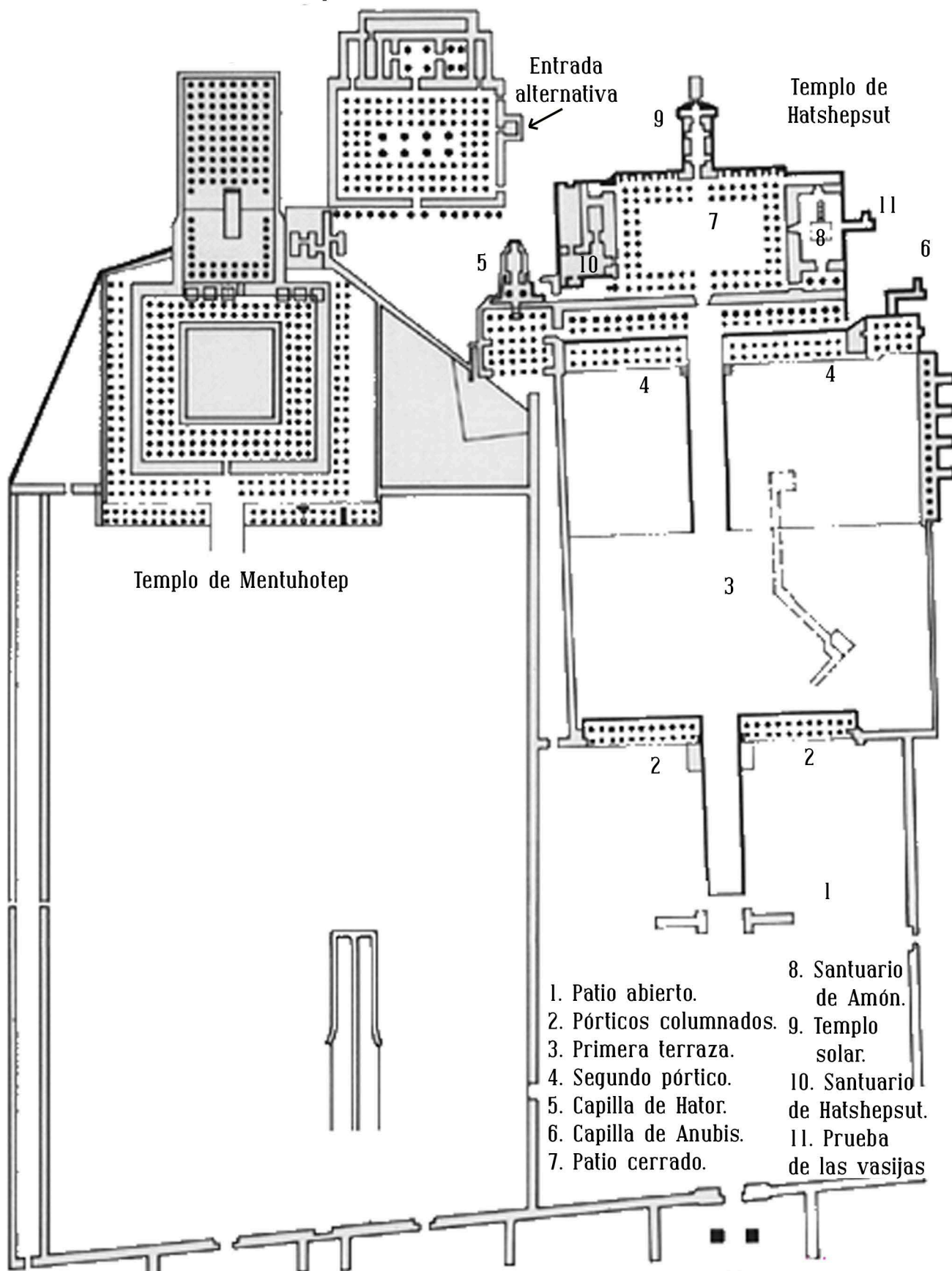
La maldición de la momia

Plano ampliado de El Cairo



Esquema general de Deir el-Bahari

Templo oculto de Tutmosis III



29 de noviembre de 1936. El Valle de los Reyes.

Las excavaciones van viento en popa. Hoy hemos descubierto un enterramiento que contiene varias momias al que hemos llamado KV60. Por desgracia, parecen ser unas "donnadies", dado que no tienen demasiado ajuar funerario y están enterradas en el suelo. Los conflictos del sucesor de Fuad I están agitando al país pero, de momento, parece que no afectará a los arqueólogos y excavadores. A fin de cuentas, el gobierno egipcio gana millones con nosotros.

2 de diciembre de 1936. El Valle de los Reyes.

Hay algo extraño en una de las mujeres encontradas en la KV60. Tiene algunos objetos de oro y lapislázuli con ella (no es que esto sea extraño, tan solo que no suelen encontrarse fuera de las tumbas de los faraones) y su postura

mortuaria es demasiado regia. Esta mujer, a la que hemos llamado cariñosamente Lizzie porque sonaba "I'm Goin' Out If Lizzie Comes In" cuando la descubrimos, parece ser de una edad avanzada con un cuerpo grueso; ambas cosas impropias de las personas humildes del Antiguo Egipto. La tumba en sí data de los inicios del Imperio Nuevo, una época turbulenta con muchos conflictos sucesorios. Indagaré en el tema con Floyd, que es experto en esa época.

4 de diciembre de 1936. Hotel Shepherd's, el Cairo.

Floyd y yo hemos estado repasando la lista de cartuchos reales del Segundo Período Intermedio y el inicio del Imperio Nuevo y hemos descubierto varias cosas interesantes: en primer lugar que hay un Faraón al que borraron de los relieves y de la historia por los conflictos con sus antecesores y sus sucesores; y en segundo lugar, que este Faraón

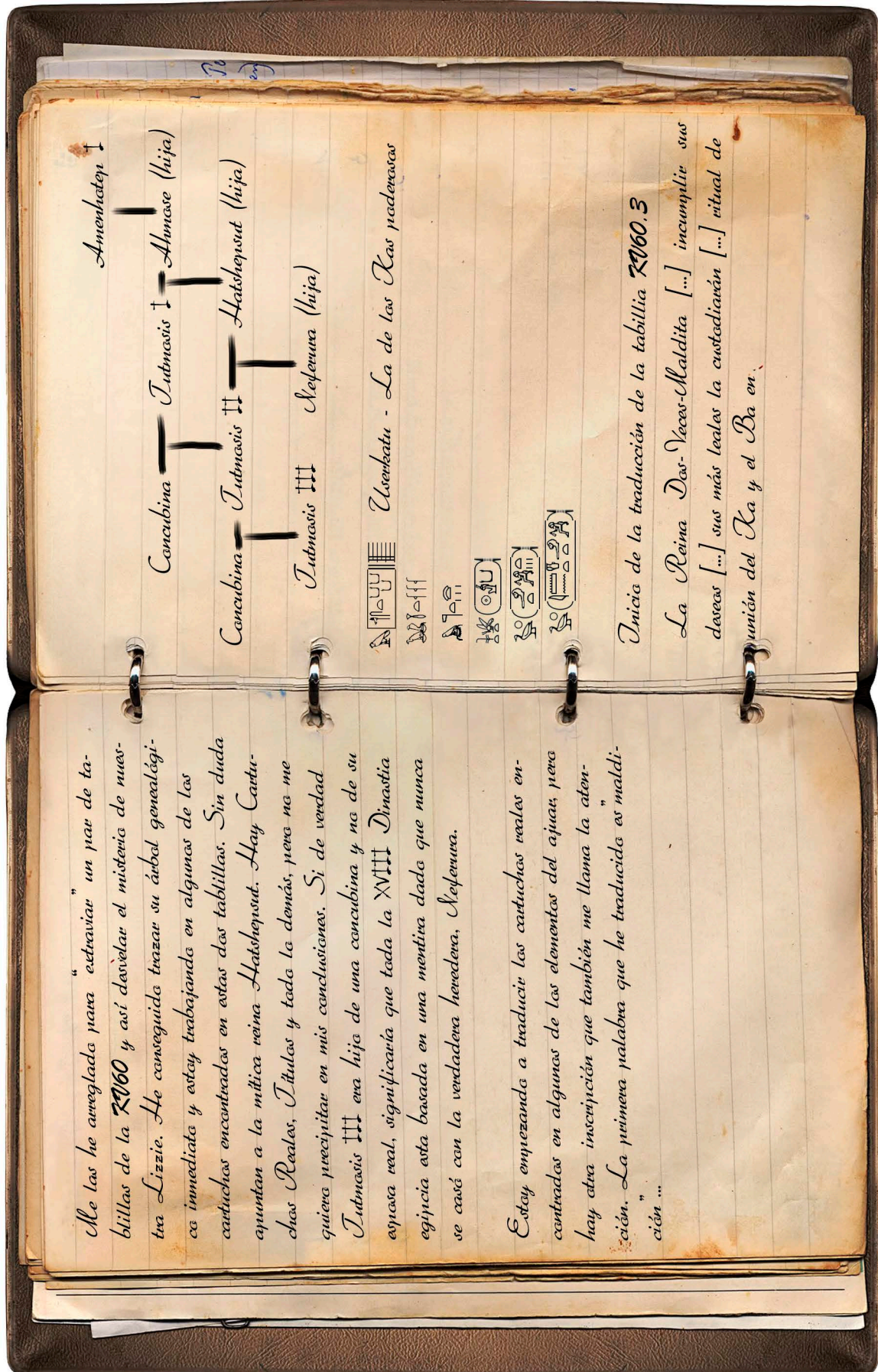
resultó ser una mujer! Mañana es la presentación de la momia y su escaso ajuar en casa de Sir Christoph. El viejo explorador se ha portado muy bien con nosotros, financiando la excavación a cambio de que su hijo Irvin obtenga algunas horas de trabajo de campo. De momento el muchacho se está portando y le hemos cedido el honor de presentar la momia a él a pesar de no estar presente cuando la descubrimos. Empiezo a pensar que ha sido un error y que esta momia tendrá más importancia de la que creemos.

5 de diciembre de 1936. Hotel Shepherd's, el Cairo.

¡Oh, dioses del Antiguo Egipto! ¿Puede tratarse de la mítica Hatshepsut? Pero las historias indican que fue solo un mito. ¿Será parte de ese mito la maldición que echó sobre ella Tutmosis III? Eso explicaría el enterramiento deshonroso en el suelo pero las marcas y las señales de un

porte regio. Definitivamente deberíamos haber ido a la presentación.

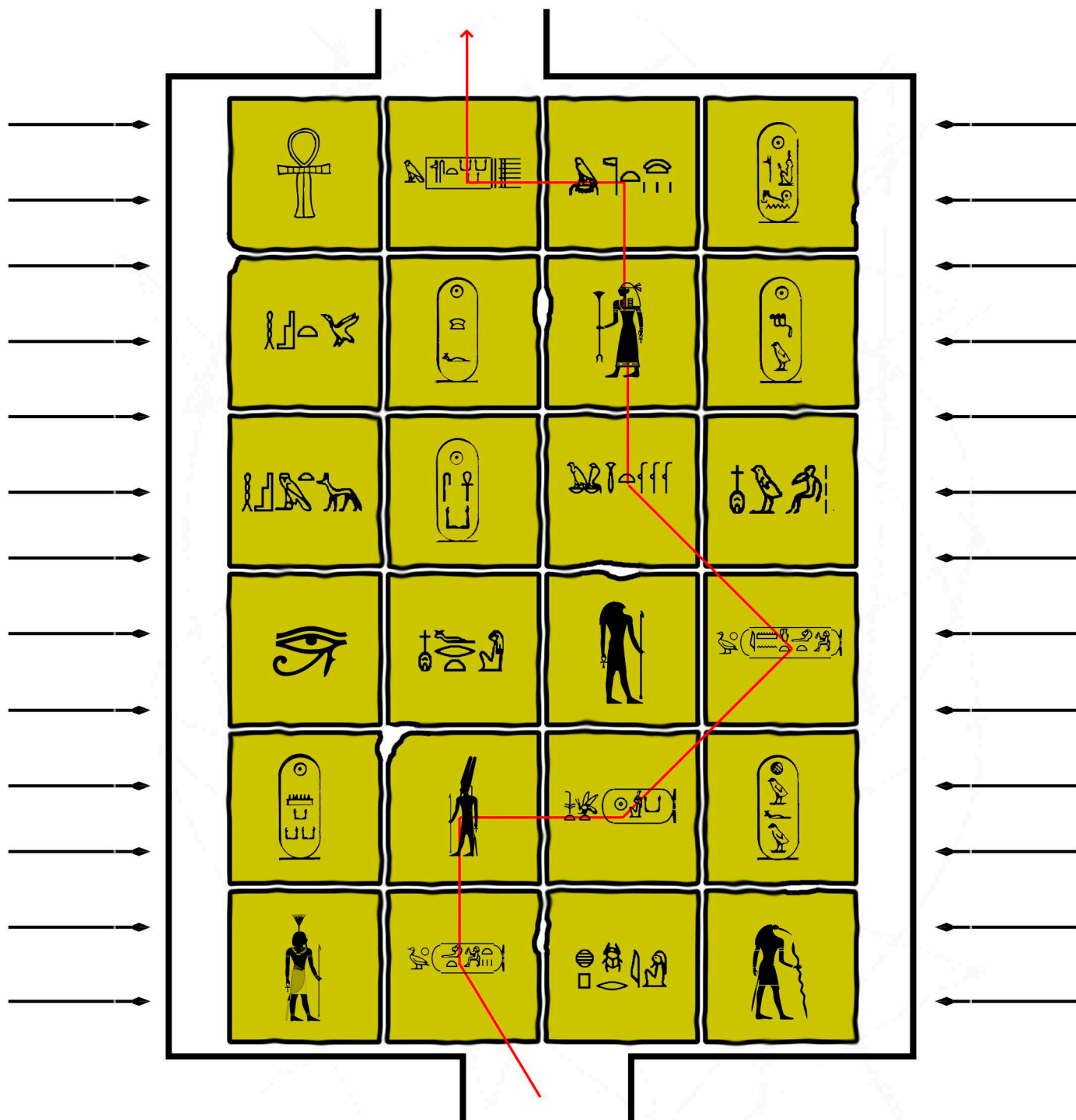
P.D.: Sé que son cuentos de viejas, pero mi cabeza no puede dejar de pensar en que, si Hatshepsut fue maldita por su sucesor... ¿acabamos de desenterrar una momia maldita tal y como asegura Floyd? ¿No será eso un mal augurio? Qué estupidez, este loco país se está llevando parte de mi cordura.



EL RASTRO DE CTHULHU

La maldición de la momia

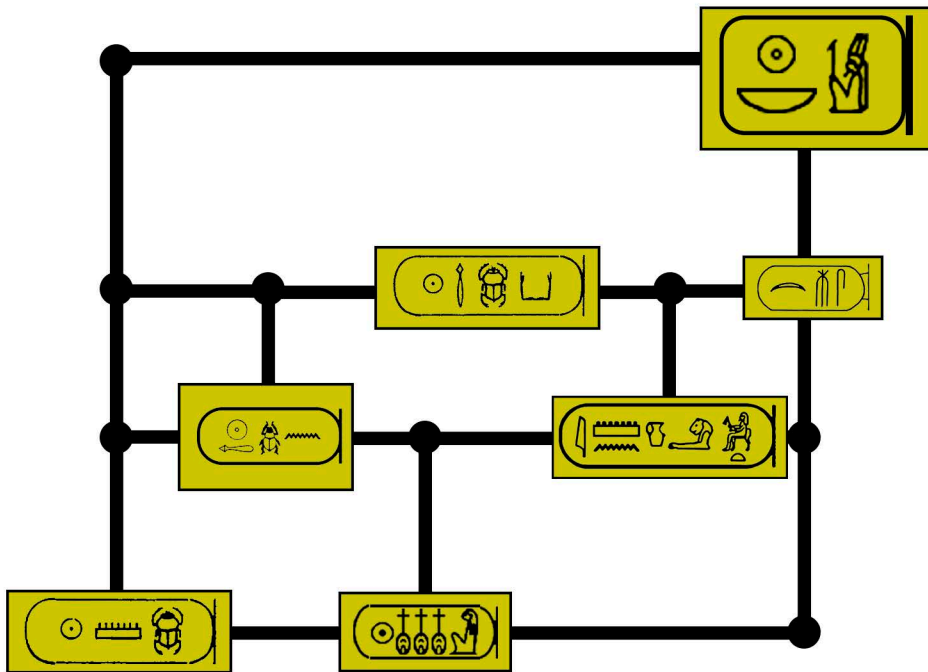
Sigue a la Verdadera Hija de Amón
Detalle del puzle para el Guardián



EL RASTRO DE CTHULHU

Apéndices, Enemigos y Ayudas de Juego

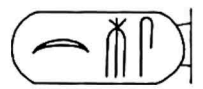
Cree en la Verdadera Hija de Amón
Detalle del puzle para el Guardián



Amenhotep



Ahmose



Tutmosis I



Tutmosis II



Tutmosis III



**Arriba se muestra el orden correcto en el que deben colocar los cartuchos reales.*

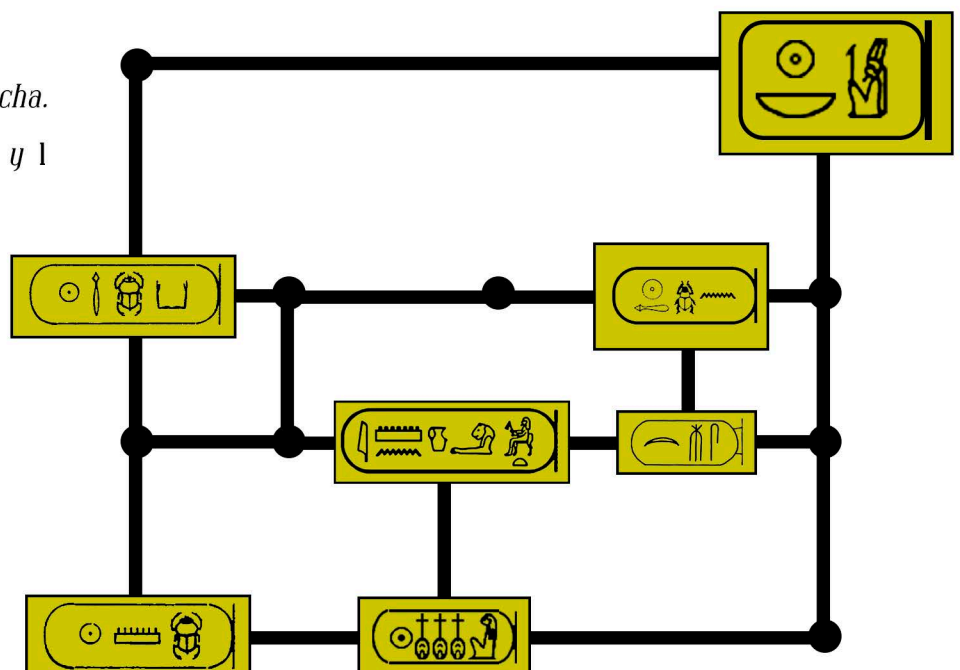
**Abajo viene el orden en el que lo encontrarán los investigadores. El puzle se puede resolver en 7 movimientos:*

- Ahmose: mueve 1 hacia la derecha y 1 hacia arriba.
- Hatshepsut: mueve solo 1 hacia la derecha.
- Tutmosis II: mueve 1 hacia la izquierda y 1 hacia abajo.
- Tutmosis I: mueve 2 hacia la derecha.

Hatshepsut



Nefrerura



LA MALDICIÓN DE LA MOMIA

El robo de una momia durante su presentación
llevará a seis aventureros a profundizar en la
historia oculta del Egipto Antiguo, en una carrera
contrarreloj para detener una antigua maldición
y evitar que un terrible mal se desate sobre
el mundo.

EL RASTRO DE
CTHULHU

Obra de distribución
gratuita

