

Aventuras
en...



La Venganza del Sacerdote



Campaña "El Despertar" 3^a Parte

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



La Venganza del Sacerdote

Campaña “El Despertar” (3^a Parte).

Por José Torrano (Norkak)

Índice:

Introducción.....	3
Para el Master	3
Reglas Avanzadas (Pérdida de Sabiduría).....	4
Resumen de la Aventura.....	4
Antecedentes para el Master (3 ^a Parte).....	5
Aventureros No Jugadores de la Aventura	6
Desarrollo de la Aventura	
1 ^a Parte.....	6
2 ^a Parte.....	8
3 ^a Parte.....	12
4 ^a Parte.....	19
5 ^a Parte.....	20
6 ^a Parte.....	20
7 ^a Parte.....	22
8 ^a Parte.....	39
Epílogo	40
Experiencia y Sabiduría.....	40
Agradecimientos.....	40
Material Adicional	
Pergamino 1.....	41
Pirámide y Cimitarra	43
Mapa de la Pirámide	44
Mapa Esfinge Sin Rostro.....	45
Estadísticas de Imutes.....	46
Resumen Estadísticas Ejércitos	47

Probadores: Javier (Rompepuertas), Patricia (Morrigan), Marta (*por lo visto...*), David (el Enano caballero) y Luis (Tadevs).

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

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

Introducción:

La Venganza del Sacerdote, es la tercera y última parte de la campaña “El Despertar”. Se trata de una aventura de Nivel Alto, de 3 a 6 jugadores, cuya suma de niveles sea 14 o más.

Tiene una duración de entre 5 y 6 sesiones de juego.

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

Para el Master:

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

Esta aventura tiene su inicio en Semerkhet y su fin en la Esfinge Sin Rostro.

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

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

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

Sería muy recomendable que tuvieras un ejemplar del Vademécum de Campaña y un Reglamento de Juego, ambos de la Marca de Este ®. También es bueno que descargues el Manual de Criaturas realizado por la Legión de Calaveri, que puedes descargar en su página

web, además del manual Enigmas Desenterrados del Clan del Lobo Gris.

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

A lo largo de esta aventura, se hacen referencias a los Arcaicos que aparecen en el Capítulo 5 del Vademécum de Campaña. Por ello es conveniente que te leas dicha parte antes de empezar a dirigir esta aventura.

Puede que los aventureros sientan la necesidad de “abandonar” la región, por miedo a las posibles represalias. Pero cuando lleguen a la ciudad, descubrirán que nadie sabe lo ocurrido ya que desde que Imutes despertó, nada ha sucedido ni la vida ha cambiado en la ciudad. Tu labor, como master, es impedir que abandonen el país; por ejemplo, diciéndoles que no hay ningún barco que parta a Valion en los próximos días o cosas por el estilo.

Imutes, tras despertar, fue a la gran ciudad de Nefter, pensando que era allí donde aún se encontraba el centro, tanto militar como político, de Neferu. Cuál fue su sorpresa al encontrarla abandonada y derruida. Dio la casualidad de que se cruzó con una tribu de nómadas y éstos, por miedo al ver a la esquelética figura que les preguntaba, le contaron que la capital ahora era Semerkhet. Pero que nunca permitirían que un No-Nuerto anduviese por sus calles. Los mató a todos para no dejar testigos y buscó en la ciudad, donde los miembros de su antigua sociedad secreta se reunían. Allí encontró un montón de pergaminos viejos, en los que se decía que buscarían refugio con los demás supervivientes de la guerra. También buscó el ejemplar del *Kitah Al-Azif*, pero no lo encontró y supuso que se lo llevarían para evitar que se perdiera o fuera destruido. Si tenía que acceder a la ciudad a buscar el Libro, necesitaría crear una distracción lo suficientemente grande como para que no pudieran verle entrar en la ciudad y buscar la morada de la Hermandad del Faraón Negro...

En esta aventura se reparten, en ciertos momentos, una serie de puntos de Exp extra. Se debe a que esta aventura es la última de la campaña y los aventureros necesitarán dichos Px para enfrentarse al mayor de los desafíos al que se hayan enfrentado hasta ahora (al menos, en esta campaña).

Un último apunte sobre historia del antiguo Egipto: Imutes fue un personaje real, aunque éste era el nombre que le dieron los griegos. Su verdadero nombre era Imhotep (*sí, como el de la película*). Fue un sabio, médico, astrónomo, y el primer arquitecto conocido en la historia (aprox. 2690 - 2610 a. C.). Además, fue Sumo Sacerdote de Heliópolis, visir del faraón Necherjet Dyeser (Zoser), y diseñó la Pirámide escalonada de Saqqara, durante la dinastía III. Preferí usar el nombre de Imutes, debido a que Imhotep era demasiado fácil de reconocer y asimilar al personaje del mismo nombre que aparece en la Película de “La Momia” y “El Retorno de la Momia”.

Reglas Avanzadas:

Esta regla quedan a discreción del Master usarla o no.

Pérdida de Sabiduría (Perder Cordura).

Los aventureros pueden perder puntos de la Característica Básica Sabiduría, a lo largo de esta aventura. Estos puntos se especifican en que momentos se pueden perder.

Cuando un personaje pierde puntos de Sabiduría, sus estadísticas deben ser rehechas nuevamente (Modificador a las Tiradas de Salvación y a todos los efectos mágicos). Si cualquier aventurero llega a 0 en sus puntos de Sabiduría, según el Reglamento de Juego, ese personaje Muere (Apartado Pérdidas de Características en el Capítulo 4: Combate). En esta aventura, el personaje cuya Sabiduría llegue a 0 no muere, pero si perdería la razón y se volvería completamente loco, haciendo que dicho aventurero no pueda seguir siendo usado por un Jugador. Habitualmente, dichos puntos se pierden por referencias o temas relacionados con los Arcaicos.

Funcionamiento:

Cuando se obliga a un Aventurero realizar una tirada de Salvación de Sabiduría, éste lanza su D20 y si obtiene una puntuación igual o menor a sus puntos de sabiduría, habrá superado la prueba. En cambio, obtener más que los puntos de sabiduría, supondría no superar la tirada de salvación y perdería el número de Puntos especificado en la prueba.

Todos los personajes lanzan en función a su nivel normal de sabiduría, salvo los Clérigos, Sacerdotes y adoradores de los Dioses conocidos. Todos éstos obtienen una penalización de -3 a su tirada de Salvación de Sabiduría, ya que choca directamente con sus conocimientos.

Pérdida de Sabiduría y su recuperación:

Los puntos de Sabiduría que se pierden en esta aventura no son “pérdidas temporales”, pero pueden ser recuperados, con gran esfuerzo, de diversas formas. Al final de la aventura se pueden recuperar algunos. También existen otras maneras (que no vienen en esta aventura, pero pueden ser incorporado en futuras): algún pergamino mágico que aumente los puntos de Sabiduría o incluso recuperar los puntos perdido con un Conjuro de Deseo Limitado o Deseo.

En éste mundo, salvo que el Master lo crea conveniente, no existen Psiquiátricos o Manicomios donde poder recuperar unos pocos puntos de Sabiduría (*esto no es La Llamada*). Habitualmente, aquellos que eran considerados o tachados de locos, solían acabar en la celda más profunda de los calabozos, encerrados por el resto de su existencia para impedir que hicieran daño a otros o, incluso, que se dañaran a sí mismo.

Pueden usarse las reglas del Manual Avanzado de la Marca del Este si se prefiere.

Resumen de la Aventura:

Los aventureros comenzarán la aventura en el mismo lugar en el que acabó la anterior: a las puertas de la ciudad de Semerkhet. Allí, podrán investigar sobre el amuleto (Ojo de Horus), sobre Imutes para acabar luchando contra una enorme horda de No Muertos.

Tras eso, visitarán una de las Pirámides de Semerkhet y tras recorrerla y descubrir la verdad sobre las intenciones de Imutes, deberán viajar hasta la Esfinge Sin Rostro para tratar de detenerle. Allí se encontrarán con criaturas y males que jamás pensarián que existían y se enfrentarán al malvado Sacerdote para intentar detener el ritual de invocación que podría condenar al mundo.

Antecedentes para el Master (3^a Parte):

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

Lo que casi nadie sabía era que en realidad profesaba otra religión además del servicio a Thot. Veneraba en secreto a un Dios Exterior conocido como el Faraón Negro. De hecho, llegó a crear una sociedad secreta llamada La Hermandad del Faraón Negro. La creó después de que, en una de las muchas campañas militares en las que se encontraban los Faraones, descubriera un ejemplar de un libro llamado *Kitah Al-Azif* (más conocido como Necronomicón). Así fue como descubrió que Nyarlathotep fue el auténtico constructor de las Pirámides y fundador de Nefter muchos eones antes de la llegada del Hombre a la Tierra.

Cualquier otro ser habría sucumbido ante aquella revelación, e incluso haber perdido la razón. Pero no Imutes.

Fundó dicha hermandad en Nefter y durante varios siglos, no hubo conocimiento alguno de ella. Casi al final de la época del Antiguo Imperio, la Hermandad ganó tanto poder dentro de la sociedad que incluso comenzaron a escucharse rumores de que el Sumo Sacerdote de la Hermandad era quien gobernaba en Nefter y no el Faraón. A causa de estas especulaciones y tras descubrir “cierta” verdad, que nada tenía que ver con la realidad, el Faraón “traicionó” a Imutes y a varios de sus seguidores, los cuales también pertenecían al culto del Faraón Negro. Un tiempo más tarde, tras la caída de Nefter, los pocos supervivientes que quedaban de la hermandad viajaron con los restos de neferíes que sobrevivieron hasta Semerkhet. Ya les había sido “revelada” la entrada a las pirámides antes de partir en aquella dirección y cuando llegaron, buscaron la entrada y se ocultaron en su interior por toda la eternidad.

La sociedad se convirtió en un mito, y en la actualidad, se encuentra totalmente extinguida. Aunque algunos, todavía, creen ver de vez en cuando algunos seres con túnicas como las que se creía que portaban los miembros de la Hermandad, pero es totalmente incierto, ya que la hermandad murió hace muchos años.

Pero ahora, en la época actual, Imutes ha despertado con sed de venganza y tratará, por todos los medios, de llevar a cabo el ritual que abrirá un portal que permita el Retorno de Nyarlathotep a este mundo. Y será entonces cuando el también llamado el Oscuro, el Negro, El Sombrío o el Maldito, el Faraón Negro o como se le conoce entre los suyos: el Caos Reptante y sirviente de Azathoth, regrese y ocupe su lugar como Soberano y Señor del Mundo.

Aventureros No Jugadores:

Amahad, el Explorador Neferí.

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

Ama y respeta al desierto por partes iguales. Fue el único superviviente (junto a los Aventureros) de la incursión que se realizó al Templo del Desierto. Guió a los Aventureros de vuelta a Semerkhet y acompañará a los Aventureros hasta el final.

Conserva las mismas estadísticas que en la aventura anterior:

Amahad:

Fue 12; Des 10; Cons 11; Int 10; Sab 12; Car 10.
Clase de armadura: 6 (Cuero Tachonado)

Dados de Golpe: 6

Puntos de Golpe: 30

Ataque: 1 (Khopesh) o 1 (Arco largo)

Daño: 2d4 o 1d8

Salvación: G6

Moral: 8

Valor de Tesoro: Ninguno.

Alineamiento: Neutral.

Valor P.X.: 320 PX

Habilidades especiales:

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

Desarrollo de la Aventura:

1ª Parte. Como si no hubiera ocurrido nada...

La aventura comienza con la llegada de los aventureros a Semerkhet (continúa en el mismo día en el que acaba la aventura anterior). Amahad, que sigue con los aventureros, no se separará del grupo. Al menos, de momento.

Lo primero que sugerirá, es buscar alojamiento y una taberna donde poder comer algo que no sean bayas, pan duro, queso viejo o raciones de pescado reseco y salado (raciones de viaje). Salvo que los aventureros tengan algún inconveniente, se hospedarán en la posada de Ammit e irán a comer al Tabernáculo de Eliahab (zona 23 del Mapa de Semerkhet). A partir de aquí, los jugadores tienen libertad total.

A diferencia de aventuras anteriores, en la que había un guión establecido y unos caminos que seguir, ahora es completamente distinto. Los aventureros pueden realizar una serie de acciones en cualquier orden. Pueden querer investigar sobre Imutes, sobre el amuleto, tratar de hablar con el Faraón sobre lo sucedido... Amahad, el explorador, puede guiar y aconsejar a los jugadores si no saben qué hacer.

Info DM: Como ya se ha mencionado antes, si los aventureros no saben cómo continuar, puedes hacer que Amahad les diga algo como: ¿qué era esa cosa que salió del templo? Tal vez podamos preguntar a alguien o podamos investigar en la biblioteca. También puede preguntar por el amuleto y como es que les salvó.

Acciones que se pueden realizar en la ciudad:

a. Sobre el Amuleto de Horus:

Tal vez, los aventureros recuerden cómo el amuleto de Horus les salvó la vida en la Necrópolis. El mejor sitio donde podrán investigarlo es en el Templo de Horus (aunque a lo mejor ya lo visitaron anteriormente). Si no fueran hacia allí, puedes hacer que un sacerdote les busque. Nada más entrar, un sacerdote les preguntará por el motivo de su visita, pero

inmediatamente llegará un segundo (o el mismo que les ha ido a buscar) que les dirá algo así como:

Acompáñenme, les están esperando.

Éste nuevo sacerdote los conducirá hasta el interior del templo, cruzarán unas grandes puertas y, a medida que avanzan hacia una gran estatua de Horus, observarán que hay una persona delante de ésta. Se encuentra encapuchada, impidiendo que se le pueda ver el rostro. Cuando el grupo llega hasta él, se marchará haciendo una reverencia y cerrará las grandes puertas, dejando al grupo a solas con el encapuchado. Con mucha lentitud, el “desconocido” se echará hacia atrás la capucha y los aventureros reconocerán en él a la persona que les había entregado el mercader de joyas que les había entregado el Amuleto.

- Veo que el amuleto que os entregué ha cumplido con su misión, protegiéndoos de la criatura. Sé que tenéis muchas preguntas, pero no es momento de respuestas. Son tiempos difíciles los que os han tocado vivir y muchos los peligros que vais a encontrar a partir de ahora. Fuisteis engañados, pero todo esto se previó hace muchos siglos. Sé que pensáis que es Imutes el mayor peligro al que podríais enfrentaros, pero no es así. Aunque eso, lo deberéis descubrir vosotros mismos. Podéis visitar la biblioteca, si aún no lo habéis hecho. Allí podréis responder muchas de vuestras preguntas.

Tras decir esto, desaparecerá con un brillo y de debajo de la capa, saldrá un ave volando hacia una de las ventanas. El ave puede ser identificado como un halcón.

Info DM: Esta “persona” con la que están hablando, en realidad es un Avatar de Horus, por eso, se convierte en un halcón. Si deciden preguntar a los sacerdotes, no sabrán de qué hablan, y que ellos sólo los habían visto entrar, suponiendo que iban a rezar. No se encontrarán con el sacerdote que los había acompañado a presencia del encapuchado, ya que era una “ilusión” creada por el propio Horus, igual que el ladrón y la guardia del mercado, aunque eso no lo sabrán los jugadores.

b. Investigando en la Biblioteca:

Aquí podrán encontrar información sobre Imutes. Beketamón, el bibliotecario, puede ayudarles a encontrar la información que precisen los aventureros. La información sobre Imutes se encuentra en el libro Personajes del Antiguo Imperio de Nefter. Allí podrán encontrar y leer lo siguiente (se encuentra en Neferí, pero puede ser traducido por Amahad o por el propio Beketamón):

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

Pero el faraón Sennefer no venció sólo. Las victorias, tanto en su triunfo contra sus hermanos, como en las siguientes campañas militares, vinieron marcadas por su alianza con un Sacerdote de Thot llamado Imutes. Hijo de un elfo (al que nunca conoció) y de una humana Neferí, que murió tras el parto, se crió bajo las enseñanzas de los Sacerdotes del templo de Thot.

Imutes destacó rápidamente en medicina y en astronomía y en cuanto alcanzó la mayoría de edad se convirtió en Clérigo de esa divinidad. Fue un gran estratega militar, ya que gracias a sus consejos, Sennefer llegó al poder.

Se dice que siempre era acompañado por sus propios sacerdotes y que siempre portaba un libro, del que nunca se separaba. Se decía que dicho libro le fue entregado por el propio Dios de los Muertos. Se rumoreaba que con él podía resucitar a los muertos y otorgarles vida después de la muerte, algo que sólo les estaba permitido a los sacerdotes de Osiris, además de concederle otros poderes. Pero contaba con el permiso del Faraón, y nadie podía oponerse a sus decisiones.

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

nunca se supo de su ubicación real o si realmente llegó a edificarse, pues nunca ha logrado ser encontrado en toda la extensión del país.

Muchos años después, llegó la muerte de Sennefer. Y en cuanto a Imutes, éste continuó sirviendo a su hijo, y después al hijo de su hijo, y así durante cientos de años. A pesar de todo el tiempo que pasó, su aspecto no cambió, debido a su sangre élfica.

Con el último de los descendientes de Sennefer en el trono de Nefter, los rumores de que el país era gobernado en realidad por Imutes y no por el Faraón, cobraban fuerza. Hasta que se comunicó que Imutes había sido ajusticiado al ser descubierto en un intento de matar al Faraón para hacerse con el poder.

Con eso se pone fin a la historia de Imutes. Aún se desconoce cuál fue el motivo por el que trató de traicionar al Faraón.

c. Audiencia con el Visir:

Tras realizar las dos acciones anteriores, cuatro soldados de la guardia de la ciudad buscarán a los aventureros allá donde se encuentren y les comunicarán que el Visir desea hablar con ellos. No aceptarán un NO por respuesta

Info DM: Como recordarás, el Visir también estaba al tanto del viaje de Balus a la Necrópolis, aunque él pensaba que en realidad buscaba el tesoro, y no liberar a Imutes.

Serán conducidos hasta la Casa de Hery-Tep o Palacio del Visir (zona 10 del mapa). Una vez allí, serán recibidos por el propio Visir, el cual les preguntará por Balus y el resto de su expedición. Si los aventureros le cuentan lo sucedido, el Visir se mostrará contrariado y engañado, ya que creía que Balus buscaba el tesoro. Se mostrará escéptico por la historia sobre momias y pensará que se las han inventado para no entregarles el tesoro. Llamará a la guardia para que los rodeen y los conduzcan a las mazmorras. En ese momento, un hombre (un trabajador de la ciudad) entrará corriendo y gritando palabras en neferí. Todos los que se encuentren en la sala podrán caras de asombro e incredulidad. Amahad, si se encuentra con el

grupo, las podrá traducir como: Los Muertos nos atacan.

El hombre cuenta como, viniendo desde un pueblo nómada cercano, vio en el horizonte algo parecido a un ejército que marchaba. En un primer momento pensó que se trataba del ejército de *Hicsos* (el ejército de reserva), pero tras acercarse, vio que era un ejército integrado únicamente por muertos (esqueletos y otros No-Muertos) que avanzaban muy lentamente hacia la ciudad. Había tardado, en camello, cerca de medio día en llegar hasta la ciudad, lo que estimaba que al día siguiente, a esa misma hora, llegarían a la ciudad.

El Visir creerá, en parte, en las posibles palabras de los aventureros y mandará a un explorador a investigar si dicho "ataque" es real o no, pero, por si acaso, mandará al ejército formar y prepararse. De forma inmediata, alistarán a los aventureros para que ayuden durante la batalla, ya que todas las manos que ayuden serán bien recibidas.

2^a Parte. Tambores de Guerra:

Han pasado cerca de doce horas desde el anuncio del trabajador y cuando el explorador volvió, certificó la existencia de dicho ejército. Según éste, el ejército se acercaba a gran velocidad y era muy probable que llegase en pocas horas.

Os encontráis en la Avenida de Semenjet, con los miles de hombres que componen el grueso del ejército de *Sutekh*. Hace rato que os separasteis de Amahad, el cual fue enviado con un destacamento de arqueros a proteger uno de los flancos de la ciudad.

Debido a que la ciudad no cuenta con murallas, sois conducidos hasta las afueras de la ciudad, donde sois colocados formando una muralla humana de varios miles de hombres. La mayor parte de los soldados portan arcos, hachas con cabezas de hierro y bronce, espadas Khophes, lanza o jabalina, dagas, boleadoras u hondas. Algunos portan armaduras livianas, mientras que otros no y a cambio llevan escudos en forma de ocho de cuero endurecido, metal o madera de palmito.

También observáis que éste ejército cuenta con carros de combate, dotados de un conductor y un arquero, protegido con armaduras y dotados de lanzas.

En el horizonte, veis como una serie de figuras comienzan a distinguirse. Éstas avanzan a buen ritmo y cuando se encuentran a varios cientos de metros, se detienen. Su número es muy superior al vuestro aunque la gran mayoría parece ir desarmado. Pero también notáis que grandes criaturas, similares al Golem de Huesos con el que os cruzasteis en Nefter, se encuentran entre las filas de esqueletos que tenéis delante. Miráis a ambos lados y podéis ver los rostros de los hombres que se encuentran a vuestro alrededor, y tanto los más veteranos como aquellos que sólo han golpeado con sus espadas a simples muñecos de entrenamiento, comparten la misma expresión: Miedo.

Para el buen desarrollo de ésta batalla, he decidido usar las reglas de batalla que aparecen en el manual Enigmas Desenterrados, de *El Clan del Lobo Gris*, aunque también puedes usar las reglas de batalla que aparecen en el Manual Avanzado de la Marca del Este. A continuación, un resumen de ambos ejércitos:

Número de Combatientes:

- Ejército de Semerkhet: 5.000 hombres.
 - o 4.000 hombres de Infantería.
 - o 500 Carros de Combate.
- Ejército de No-Muertos: unos 8.000
 - o Unos 7.800 son infantería (dividido en unidades de unos 50 Esqueletos, comandados cada una por una unidad de Élite).
 - o El resto son unidades especiales, entre élites (130) y “máquinas de Guerra” (70), también No-Muertos.

Poder Bruto de los Combatientes:

- Ejército de Semerkhet: Bien entrenados.
- Ejército de No-Muertos: La gran mayoría son antiguos constructores del Ta-Sekhet-Ma'at. Pero a diferencia de los neferís, éstos no temen a la muerte, puesto que ya están muertos (además de no tener conciencia). Pero también hay prisioneros de guerra, antiguos soldados de la guardia de Imutes y del Faraón...

Ventajas derivadas del Equipo:

- Ejército de Semerkhet: Bien equipados.
- Ejército de No-Muertos: La mayor parte de los esqueletos se encuentran desarmados y sin armaduras. Algunos van pobemente armados con otros huesos a modo de garrote.

Ventajas derivadas del Terreno: Mismas condiciones, ya que los defensores no cuentan con murallas.

Intervención de Héroes o Magos: Ambos ejércitos tiene Héroes o Magos (los Aventureros son considerados Héroes y/o Magos).

Cualquier buen plan de algún Aventurero.

Como habrás podido leer, no es lo mismo un ejército de soldados bien equipado que campesinos con azadas. En ésta batalla, se establece lo siguiente:

Puntos a favor del ejército de Semerkhet:

3. Los cuales son: Poder Bruto de los Combatientes, Ventajas derivadas del Equipo y la Intervención de Héroes o Magos (en éste caso, los aventureros). Además, podrían ser 4, si a los Aventureros se les ocurre algún buen plan.

Puntos a favor del ejército de No-Muertos: 3. En éste caso: el Número de Combatientes, el Poder Bruto de los Combatientes y la Intervención de Héroes o Magos (Amenem, Líder del ejército de los No-Muertos).

Una vez hecho esto, calcula la ventaja a favor de uno u otro ejército. De forma normal, ésta debería ser para el Ejército de Semerkhet entre Igualados (sin una buena idea de los aventureros) a Uno algo Superior (con una buena idea de los aventureros).

Semerkhet: entre 0 (Igualados) y +2 (Uno algo Superior).

No-Muertos: entre 0 (Igualados) y -1 (Uno algo Superior).

Asaltos de Batalla: Cada uno de los asaltos de esta batalla dura unos 30 minutos.

Tiradas de Batalla: El ejército que primero llegue a 5 victorias, gana la batalla. La tirada de

Batalla para el Ejército de Semerkhet son usando las características de Habacuc, General del Ejército de *Sutekh*, mientras que para el Ejército No-Muerto se utilizan las de Amenem, el Clérigo.

Desarrollo de los Asaltos durante la Batalla: Además de lo que se explica en la información anexada a ésta aventura, cuyas páginas corresponden al manual Enigmas Desenterrados, durante cada uno de los asaltos, los aventureros decidirán en qué posición desean estar (reserva, retaguardia, combate o vanguardia). Al comienzo de cada uno de los asaltos, el aventurero puede cambiar de posición, pero sólo podrá avanzar o retroceder de una en una, por ejemplo, un guerrero que se encuentre en Vanguardia podrá retroceder a posición de Combate, pero no a la Retaguardia, aunque en el asalto siguiente, si cambió a Combate en el anterior, podrá retrasarse a Retaguardia. Durante cada uno de los asaltos, puesto que éstos duran unos 30 minutos, el master lanza un dado para determinar a cuantos enemigos se deben enfrentar los aventureros, dependiendo de en qué posición se encuentren (por cada aventurero en esa posición). Éstos combates si se pueden realizar conjuntamente a diferencia de la Oportunidad Heroica, como veremos más adelante.

En Reserva: 1d4 enemigos.

En Retaguardia: 1d6 enemigos.

En Combate: 2d4 enemigos.

En Vanguardia: 2d6 enemigos.

Aunque hayas leído “1dx enemigos”, no tienen porque ser todos esqueletos de Infantería, pueden ser enemigos cuya suma de Dados de Golpe sea 1dx. Ejemplo: El Master, durante el turno de un guerrero que se encuentra en Vanguardia, lanza 2d6 para ver a cuantos enemigos se enfrenta. El Resultado es 10. Eso significa que se puede enfrenta a 10 Esqueletos de Infantería (1 DG cada uno) o a 2 esqueletos guerreros (5 DG cada uno) u otras combinaciones, como 1 esqueleto guerrero y 5 de Infantería... Eso queda a elección del Master.

Tras acabar esta fase cada aventurero realiza su tirada de **Oportunidad Heroica** (aunque dos aventureros se encuentren en la misma posición de batalla, no pueden ayudarse durante la oportunidad heroica del otro).

Cuando todos los aventureros hayan realizado sus respectivas Oportunidades Heroicas, se hace la comprobación de Bonus y Malus a cada uno de los ejércitos y se realiza la **Tirada de Batalla**.

Estadísticas de cada uno de los Ejércitos:

Ejército de Semerkhet:

Habacuc, General del Ejército de Sutekh:
Fue 13; Des 11; Cons 11; Int 10; Sab 11; Car 14.
Clase de armadura: 6 (Cuero Tachonado)
Dados de Golpe: 5
Puntos de Golpe: 30
Ataque: 1 (Khopesh) o 1 (Arco largo)
Daño: 2d4+1 o 1d8+1
Salvación: G5
Moral: 8
Valor de Tesoro: Ninguno.
Alineamiento: Legal.
Valor P.X.: 200 PX

Infantería:

Clase de armadura: 6 (Cuero Tachonado)
Dados de Golpe: 3
Puntos de Golpe: 15
Ataque: 1 (Khopesh) o 1 (Arco largo)
Daño: 2d4 o 1d8
Salvación: G3
Moral: 7
Valor de Tesoro: Ninguno.
Alineamiento: Legal.
Valor P.X.: 50 PX

Ejército de No-Muertos:

Amenem, Clérigo y Líder del Ejército de No-Muertos:
Fue 14; Des 12; Cons 12; Int 13; Sab 8; Car 8.
Clase de armadura: 4
Dados de Golpe: 7
Puntos de Golpe: 50
Movimiento: 6 metros
Ataque: 1 (arma+2 o Conjuro)
Daño: 1d6+3 (Maza+2 y +1 de Fuerza)
Salvación: C6 (no puede ser expulsado).
Moral: 12
Valor de Tesoro: 2.500 (Arma que porta).
Alineamiento: Caótico.
Valor P.X.: 790

Amenem era uno de los Sacerdotes de Imutes, y segundo detrás de éste como Sumo Sacerdote de

la Hermandad del Faraón Negro, que también murió cuando Imutes fue “traicionado”. Ahora sirve de nuevo a su señor como líder de su ejército.

Amenem genera constantemente un aura que funciona como el hechizo **Causar Miedo** (hechizo reverso de Clérigo de Nivel 2 “Quitar el Miedo”). Además, puede lanzar cualquier Conjuro de Clérigo, como uno de nivel 7.

Porta un arma llamada **Maza de Ofois**. Funciona como una Maza Mágica +2, que los aventureros pueden adquirir si le derrotan en combate. Tiene unos jeroglíficos alrededor de la vara en los que cualquiera con conocimientos en el Neferí Antiguo puede traducir como: **Mi nombre es Ofois, portadora de la Guerra**. Cuando en la tirada de ataque sale un 20 (crítico), además del daño, la víctima debe superar una tirada de Salvación por Petrificación o Parálisis. De no superarla, quedaría paralizado durante 1d4 asaltos. Su valor es de 10.000 MO.

Para que un aventurero pueda luchar contra él, debe salirle en la tirada de Oportunidades Heroicas (tabla de Ajs en Batalla) **21-22 Gran Duelo**. A Amenem hay que sumar además tantos esqueletos guerreros como sean necesario para que la suma de éstos con Amenem sea de 1,5 niveles por nivel del aventurero.

Si Amenem es derrotado, las tiradas de batalla del Ejército de No-Muertos se realizarán sobre una tirada de INT 8.

Esqueletos Infantería:

Pueden ser Infantería normal o Portaestandartes.
Clase de armadura: 7
Dados de Golpe: 1
Puntos de Golpe: 3
Movimiento: 6 metros
Ataque: Desarmados o con armas hechas a base de Huesos con pinchos.
Daño: 1d6 (desarmado) o 1d8 (hueso con pinchos)
Salvación: G1
Moral: 12
Valor de Tesoro: Ninguno.
Alineamiento: Caótico.
Valor P.X.: 10

Los Estandartes de éste ejército, están formados por los restos de otros esqueletos. Algunos

esqueletos, que sólo tenían la parte superior del cuerpo, han sido empalados y son portados como estandarte. Ese esqueleto también puede atacar y tiene las mismas características que un Esqueleto de Infantería, con la salvedad, de no poder desplazarse. De salir la Oportunidad Heroica 17 Capturar el Estandarte Enemigos, se enfrentará contra el portador y contra el propio estandarte (mismas características que un esqueleto normal). Una vez derrotado el esqueleto portador y el del estandarte, éste se quedará inerte y podrá ser portado sin que ataque a nadie. Hay un Estandarte por cada unidad del Ejército de No-Muertos.

Esqueleto Guerrero.

Unidad de Élite.
Clase de armadura: 3
Dados de Golpe: 5+2
Puntos de Golpe: 39
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 (arma) +3 al ataque.
Daño: 2d4 (Khopesh)
Salvación: G5
Moral: 12
Valor de Tesoro: Ninguno / Arma que porta.
Alineamiento: Caótico.
Valor P.X.: 350

Golem de Hueso.

“Máquina de Guerra” (en caso de combate por la tabla de “Ajs en Batalla”)
Clase de armadura: 2
Dados de Golpe: 10
Puntos de Golpe: 40
Movimiento: 40 metros
Ataque: 2
Daño: 2d8
Salvación: G8
Moral: 12
Valor de Tesoro: Ninguno.
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 1.700 Px

El Golem de Huesos tiene unos 3 metros de altura. A diferencia del que aparece en la segunda parte de ésta campaña, se trata de un No-muerto, y puede ser expulsado. Las armas de filo o perforantes (mágicas y no mágicas) sólo le producen la mitad del daño normal, mientras que las contundentes le hacen daño normal. Son inmunes además a la mayor parte de los hechizos mágicos o de clérigo, salvo los de fuego, que les produce daño doble. Cuando son atacados por

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

Éste ejército está compuesto por aquellos que fueron enterrados en los alrededores de la Necrópolis. Como se explicaba en los Antecedentes 2^a Parte: “Para ello hizo falta muchas decenas de miles de hombres, la gran mayoría esclavos, criminales, prisioneros de guerra o ladrones que suplían su culpabilidad trabajando en su construcción”.

Info DM: Imutes, tras descubrir que la Hermandad del Faraón Negro se estableció en Semerkhet, decidió volver a la Necrópolis para levantar, con la ayuda del Libro de Osiris, un ejército lo suficientemente poderoso como para poder atacar la capital.

Desarrollo de la batalla: El ejército de No-Muertos cargará contra el ejército de *Sutekh* y éste responderá cargando contra los No-Muertos. Tras el choque inicial, la batalla se desarrolla de manera normal, como se ha explicado anteriormente.

Sea cual sea el resultado, cuando uno de los dos ejércitos alcance el número de victorias establecido (5 en éste caso), el ejército de No-Muertos se quedará paralizado y tras un breve instante de duda entre los neferís, los esqueletos se desmoronarán, quedando inertes en el suelo.

Con lo descrito aquí, más las tablas que se anexan al final, deberías tener más que suficiente para poder desarrollar la batalla con total lujo de detalles.

Experiencia a Repartir tras la batalla:

Si el ejército de Semerkhet sale vencedor, cada aventurero recibe 2.000 Puntos de Exp, además de los puntos ganados durante la batalla. En caso contrario, cada aventurero sólo recibiría aquellos puntos que hayan ganado en la batalla, más 250 Px (por sobrevivir, más que nada).

3^a Parte. La Pirámide:

Os encontráis frente al Visir, tras los sucesos de ese día que se os antoja ya lejano. Parece que hayan pasado días desde que finalizó la batalla, pero sólo han pasado unas pocas horas.

Tras ésta, los soldados supervivientes del ejército de Semerkhet aún se mostraban sorprendidos después de ver como el ejército rival se desmoronaba ante sus ojos. La mayor parte de los soldados se acercaron a los esqueletos, con cautela, para comprobar que realmente habían sido derrotados.

Después, se desbordó la alegría. Os invitaron a celebrarlo junto a ellos en los barracones. Allí os sirvieron jarras con cerveza y los soldados brindaban, bebían y cantaban al son de un grupo de soldados que sacaron unos instrumentos musicales, los cuales tocaron con maestría.

Varios minutos después, un mensajero entró en los barracones. Parecía que estaba buscando a alguien, hasta que, tras un momento de duda, se fijó en vosotros, se acercó hasta donde estabais y os dijo: El Visir quiere hablar con vosotros. Acto seguido os hizo un ademán con el brazo, indicando que le siguieseis. No aceptó un NO por respuesta.

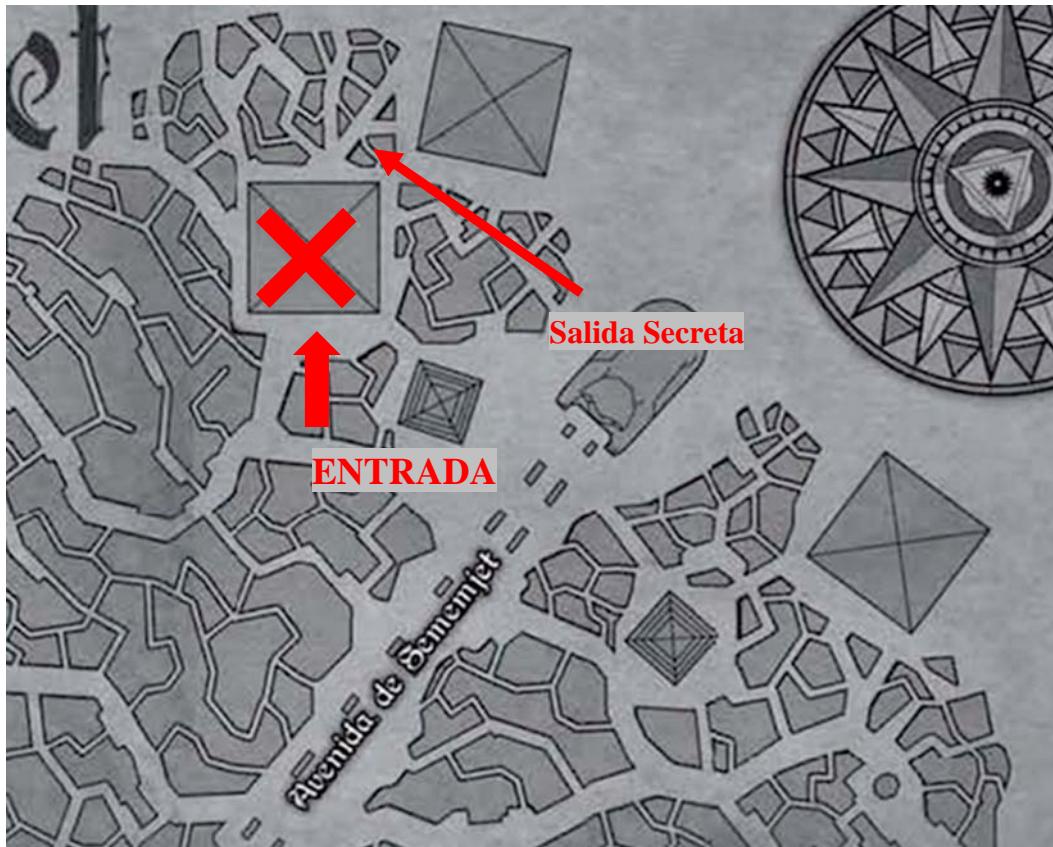
A regañadientes salisteis de los Barracones, queriendo seguir disfrutando de la fiesta. Os condujo hasta el palacio y allí os recibió el Visir.

Mientras estáis frente a él, podéis contemplar su rostro. A pesar de las noticias de la desaparición del ejército, parece haber envejecido desde la última vez que lo visteis, no hace tantas horas. Tras un momento de silencio y sin apenas levantar la mirada, os dice:

- Unos soldados del cuerpo de reserva, durante la batalla, juran haber visto una figura encapuchada que entraba en la ciudad, en dirección a una de las pirámides. Pensando que estaba tratando de huir de la lucha, uno de ellos se le acercó para obligarle a volver al frente. Cuando la figura dirigió su vista hacia ellos, contemplaron que se trataba de uno de los esqueletos. Acto seguido, levantó su mano y de ella salieron unas formas oscuras que impactaron en el pecho del soldado,

matándolo antes de que cayera al suelo. Luego, se acercó a la pirámide y unas losas se separaron, dejando un pasillo a la vista. La figura encapuchada entró y desapareció. No he querido hacer pública esta información, para no provocar más miedo en la ciudad y quiero pediros que lo investiguéis y sobre todo si tiene algo que ver con el tal Imutes. He ordenado que monten una especie de tienda con una barricada alrededor de la zona donde ha aparecido la entrada, para que nadie pueda entrar o salir de ella. ¿Puedo contar con vosotros para que investiguéis lo sucedido?

Si los aventureros aceptan, añadirá que si averiguan algo, acudan nuevamente a él a informarle. Acto seguido, serán conducidos hasta la pirámide. Cuando lleguen, verán que un grupo de soldados monta guardia frente a una tienda de campaña levantada justo delante de la pirámide. Al verlos, los soldados levantarán una de las telas, dejando a la vista la sección oculta de la pirámide. En esa sección, un vasto túnel se pierde en la oscuridad del interior.



Sobre la Pirámide y sus orígenes:

Según el Kitah Al-Azif (Necronomicón), las pirámides de la ciudad de Semerkhet fueron levantadas mucho antes de la llegada del Hombre al Mundo. Según cuenta, Nyarlathotep el Oscuro, el Sombrío o el Maldito, dios viviente, el primer faraón, también conocido como el Faraón Negro, fue el constructor de las pirámides de Semerkhet y de la fortaleza de Nefter hace eones.

Aunque esta información se desconoce, ésta es la única de las cuatro grandes pirámides de la ciudad que no cuenta con una intrincada red de galerías interiores, a diferencia de las otras tres. Ésta fue construida para, en un futuro, ser

utilizada como templo de adoración al Faraón Negro. Las otras tres contienen infinidad de pasadizos y pasillos, todos ellos protegidas por custodias arcanas extraordinarias y monstruos de más allá de este mundo.

Tras el éxodo de los Neferís desde Nefter a Semerkhet, los miembros de la Hermandad del Faraón Negro vieron mermada su sociedad, debido sobre todo a dos hechos: el primero la gran batalla que se sucedió en su antigua morada y el segundo, el largo éxodo por el Desierto hasta llegar al lugar donde los supervivientes decidieron reconstruir su antigua civilización. Habían sido éstos mismos los que habían sugerido aquella localización, por varios

motivos. Su colocación estratégica, la desembocadura del río Menes, pero sobre todo, por las pirámides, aunque esto último no lo dijeron.

Cuando llegaron, descubrieron la entrada secreta de una de las pirámides, aquella que había sido creada para ser usada como Templo, gracias a las indicaciones del libro y entraron en ella para acondicionarla y convertirla en su nuevo hogar.

En la cámara secreta, establecieron el templo, con un altar donde colocaron su Libro Sagrado. Éste estaba protegido por dos enormes estatuas, que representaban a los Ammyt, los Devoradores de los Muertos.

Además, construyeron una salida secreta que conectaba la pirámide con una casa junto a ésta, la cual usaban para entrar y salir sin ser descubiertos.

Tras varios años, la sociedad fue menguando en número hasta que sólo quedó uno: Sufris, el último Sumo Sacerdote de Nyarlathotep. Los hermanos que iban falleciendo iban siendo enterrados en la misma pirámide, bajo el suelo del templo. Cuando vio cerca su hora, él mismo se acostó en el lecho de su estudio y cerró los ojos, muriendo en paz y con la pena de no haber visto cumplido su misión de haber traído de nuevo a éste mundo a su Señor.

1. La Estrada de la Pirámide:

La entrada y el pasillo tienen apenas un par de metros, tanto de alto como de ancho. El pasillo es claramente descendente. Tras varios metros de avanzar, llegarán al final del pasillo, el cual está rematado con una serie de imágenes y jeroglíficos. Todas las imágenes parecen representar a un hombre alto, delgado, de tez negra, sin rostro y coronado con la Jeperesh*. A un lado de la pared puede verse un arco (sin puerta) y una especie de pasillo que, a diferencia de éste otro, asciende hacia el interior de la pirámide. Si los jugadores siguen éste camino, continúa por el punto 2.

Una tirada de Detectar Puertas Secretas, podrá descubrir que la pared del fondo (donde se encuentran las imágenes y los jeroglíficos) se trata en realidad de una Puerta Secreta. El dibujo que más llama la atención es una cara justo en medio de las imágenes. La cara representa al

Faraón Negro y si se le presta atención a sus ojos, puede verse que son dos círculos negros que, si se presionan a la vez, abrirán la puerta secreta. Si deciden continuar por este camino, ve al punto 4.

*Superar una tirada de Sabiduría -5, hará saber a los aventureros que la Jeperesh es una corona ceremonial cirinea que se ha identificado comúnmente con la energía mística celestial precisa para dominar la voluntad de los seres inferiores.



Corona Jeperesh

2. Gran Pasillo Ascendente:

Este pasillo ascendente, se encuentra escalonado para mayor facilidad de acceso a la parte superior de la Pirámide. Es mucho más ancho y alto que el pasillo de la Entrada, ya que tiene unos 4 metros de ancho y cerca de 6 metros de alto. No existen dibujos ni jeroglíficos a lo largo de este pasillo. Al final de éste, encontrarán una puerta que puede ser abierta mediante una tirada con éxito de Abrir Cerraduras o Derribándola.

3. Cámara Falsa:

Cuando entráis en la sala, podéis ver al fondo un gran sarcófago. A su alrededor no parece haber ningún tipo de objeto o elemento decorativo.

Cuando uno de los aventureros camine hacia el sarcófago, a unos cuatro metros de donde está la puerta, una pesada reja bloqueará la puerta, encerrando a los aventureros en la Cámara. Ésta es una trampa mágica que sólo puede detectarse mediante un conjuro de Encontrar Trampas (Conjuro de Clérigo de Nivel 2). Cuando esto sucede, léelos lo siguiente:

Tras ver que la puerta por la que habéis entrado queda bloqueada, escucháis como la piedra que cubre el sarcófago comienza a desplazarse hacia un lado, hasta caer al suelo. Del interior comienza a salir una criatura que parece venida de otro mundo. Tiene la piel de color violáceo, cuerpo enjuto, huesudo, alargado y algo achaparrado. Su horrible cabeza está dotada de cuatro tentáculos, que serían capaces de apresar a cualquier víctima a la que se enfrente. Cuando se fija en vosotros, se lanza al ataque, enarbolando un alargado cuchillo.

Shulhu.



Clase de armadura: 3

Dados de Golpe: 8

Puntos de Golpe: 40

Movimiento: 10 metros

Ataques: 2 (arma o Tentáculos)

Daño: Cimitarra de Barzai 1d8, Tentáculos 2d10.

Salvación: G8

Moral: 10

Valor de Tesoro: Cimitarra de Barzai (maldita).

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 1.700

El Shulhu es una criatura peligrosa, ya que si impacta con su ataque tentacular, la víctima debe superar una tirada de salvación contra petrificación o parálisis. En caso de no superarla, significará que los apéndices pegajosos han conseguido aferrar la cabeza de su víctima. Al siguiente asalto, si tiene éxito en una tirada de ataque con un bonificador de +5, consigue abrir el cráneo de su víctima y succionar el cerebro,

matándolo al instante. La víctima, una vez atrapada en los tentáculos, no puede atacar al Shulhu, y sólo sus compañeros podrán romper la presa atacando con éxito a uno de sus tentáculos. El Shulhu podrá lanzar, además, un conjuro de *Proyectil Mágico* cada tres asaltos como un Mago de Nivel 8 (3 proyectiles que causan 1d6+1 puntos de daño cada uno).

Es inmune a los conjuros de Ilusión, sueño y miedo.

En cuanto a este Shulhu en particular, fue ubicado por el propio Nyarlathotep como protector de la Pirámide. Está hechizado para que el tiempo no le afecte y se despierte en caso de que la pirámide sea atacada o algún aventurero insensato entre en la cámara pensando encontrar algún tesoro que poder vender.

Si los aventureros quieren abrir el rastrillo que les corta el paso, deben superar una tirada de Derribar Puerta. Superarla significa que el/los aventurero/s en cuestión levanta el rastrillo, permitiéndole a él y a sus compañeros pasar. Pero una vez que éste pase, el rastrillo volverá a caer, bloqueando nuevamente la cámara. El Shulhu puede levantar el rastrillo a voluntad.

En esta habitación los aventureros no encontrarán nada más.

Cimitarra de Barzai (Maldita):



Este Shulhu porta un arma llamada Cimitarra de Barzai. Es una cimitarra de bronce, sobre la que se ha lanzado un poderoso conjuro. Sólo puede ser manejada y utilizada por su dueño (el Shulhu, en este caso). Siempre que cualquier otra persona, criatura o ser toque la hoja, la empuñadura o incluso si coge un paño, la envuelve y la aferre, debe superar una tirada contra Conjuros y Armas Mágicas con un -3 (penalizador). Pase lo que pase, la víctima soltará el arma de forma automática, como si

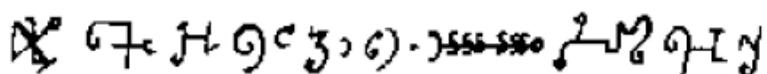
hubiera recibido una descarga. De no superar la tirada, esa persona recibirá 1d8 puntos de golpe y perderá 1d2 Puntos de Sabiduría de forma permanente. Además, siempre que duerma, deberá superar una tirada contra Conjuros y Armas Mágicas o durante esa noche tendrá extraños sueños sobre criaturas imposibles y otras formas de “vida”, causándole 1d4 Puntos de Daño (durante esa noche no podrá recuperar puntos de daño por descanso). **Info DM:** Esto significa que en sus sueños verá a cualquier criatura que aparece en el Capítulo 5: Los Arcaicos, del Vademécum de Campaña. Queda a elección del Master que tipo de criatura se le aparece en los sueños y el desenlace de éstos, aunque deben ser terribles, horribles, grotescos, angustiosos... Un personaje maldito, no podrá volver a realizar una vida normal y recuperarse de tan terrible mal es casi imposible*. Se supone, además, que ese aventurero no ha visto nunca nada parecido (ni él ni nadie, que se sepa), por lo tanto puede ser tomado por loco cuando cuenta sus sueños. Si alguna vez se encontrase con una

de esas criaturas en la realidad (en ésta aventura puede tener varios encuentros así), deberá superar una tirada de Petrificación y Parálisis o quedará paralizado durante 1d4 asaltos sin poder moverse, además de perder 1 Punto de Sabiduría.

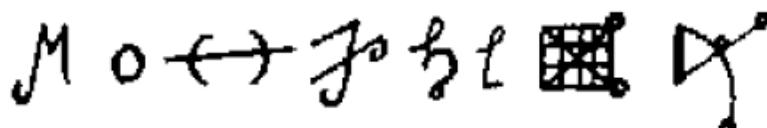
Conjuros tales como *Detectar el Mal* (revelando que es un objeto Maligno) o *Detectar Magia* (revelando que se trata de un objeto mágico) funcionarán sobre éste objeto, siempre y cuando se encuentre fuera del sarcófago. Su magia no puede ser disipada o el arma destruida de forma alguna.

*Sólo puede desaparecer la Maldición si un Clérigo de nivel 15 o superior lanza sobre la víctima un conjuro de *Quitar Maldición*, además, la víctima debe superar una tirada de Salvación contra Conjuros y Armas Mágicas o no surgirá efecto. De no funcionar, podrá volverse a intentar al día siguiente.

En un lado de la hoja



Y en el otro lado



4. El Pasillo Secreto:

Cuando los aventureros descubran este pasillo, comprobarán que es mucho más estrecho que el pasillo por el que acaban de bajar hasta allí. Cuando todos entren, la puerta volverá a cerrarse, obligándoles a continuar (no puede abrirse desde esa parte). Tras varios metros, llegarán hasta una puerta cerrada. Puede ser abierta con una tirada con éxito de Abrir Cerraduras o Derribándola.

5. El Templo del Faraón Negro:

Esta sala, de gran tamaño, parece que fue abandonada hace muchos cientos de años. La suciedad y la arena invaden el lugar. En el suelo, hay varias inscripciones escritas con jeroglíficos, mientras que al fondo de la estancia, un gran altar parece tener un atril en el centro, pero sin

ningún libro expuesto. A ambos lados del altar, hay dos estatuas que parecen representar a unas criaturas similares a animales cuadrúpedos. Un vistazo más detallado os hace ver que poseen cabeza de cocodrilo, melena, torso y brazos de león y piernas de hipopótamo*. A medida que observáis la sala, podéis ver cuatro puertas a vuestro alrededor.

*Una tirada de Sabiduría con éxito, les hará recordar que dichas estatuas representan a los Ammyt, las cuales pudieron observarlas en las paredes del Ta-Sekhet-Ma'at.

Las inscripciones que pueden verse en el suelo, son en realidad tumbas donde fueron enterrados los miembros de la Hermandad que iban muriendo.

Pueden querer investigar el resto de habitaciones. Pero cuando decidan investigar el altar, cuando se acerquen a menos de 3 metros de éste o intenten entrar en la habitación número 9, de esa misma puerta, saldrá una forma traslúcida, la cual parece portar unas vestiduras negras. Se colocará delante del altar y dirá a los aventureros:

- ¿Qué venís a buscar? ¿El Kitah Al-Azif, tal vez? Ya es demasiado tarde. Imutes, nuestro primer y Gran Sumo Sacerdote del Faraón Negro se lo ha llevado. Pero antes de irse, me despertó y me dijo que tal vez un grupo vendría tras de él y que de ser así, os indicara que nada podéis hacer para detenerle. Ahora se dirige a la Esfinge Sin Rostro, donde podrá invocar de nuevo a nuestro Maestro. ¡Yo os maldigo por toda la eternidad! Y ahora, moriréis de una forma lenta y dolorosa. ¡Ammyt, Devoradores de los Muertos, yo os invoco. Id y matad a estos Asaltadores de Tumbas!

Dicho esto, desaparece con una voluta de humo mientras las estatuas de los Ammyt, se desprenden de las carcchas de metal que los rodeaba y os atacan

Esta aparición se trata en realidad del último miembro de la Hermandad (Sufris, último Sumo Sacerdote de Nyarlathotep o Faraón Negro), cuyo cuerpo se encuentra en la sala número 9.

Ammyt. Cantidad: 2
Clase de armadura: 2
Dados de Golpe: 6
Puntos de Golpe: 30
Movimiento: 18 metros
Ataque: 1 Mordisco
Daño: 1d10+2
Salvación: G7
Moral: 9
Alineamiento: Caótico.
Valor P.X.: 1.000

Además, los Ammyt pueden lanzar por su boca, cada 5 asaltos, una nube de vapor hirviente sulfuroso que causa 5d6 a todos los que se encuentren a una distancia de 5 metros o menos. Además, sólo pueden ser dañados por armas de plata o mágicas +1 ó superior.

Si deciden investigar el altar, verán el atril donde reposaba el Kitah Al-Azif y varias marcas en el polvo, las cuales revelan que debía de haber más objetos allí (un mortero con su maja y una vasija de oro, las cuales se encuentran actualmente en poder de Imutes). En el resto de la estancia no encontrarán nada más.

6. Estancia 1:

En ésta habitación, los aventureros encontrarán 4 camastros. Eran usados por los miembros de la Hermandad. Los aventureros que investiguen la estancia podrán encontrar 10 ME en un saquito de cuero negro.

7. Estancia 2:

Similar a la Estancia 1, los aventureros encontrarán 5 camastros. Igualmente eran usados por los miembros de la Hermandad como lugar de descanso. Aquí, tras investigar la habitación, podrán encontrar una vieja túnica de color negro, bastante raída y apollillada, además de una daga.

Daga “Bebedora de Sangre” (Daga +2): Valor: 10.000 MO. Puede ser utilizada por cualquier personaje. Daga Especial que causa 1d6 PD (como una Espada Corta).

Esta daga es un poco más larga que las normales (aunque no tanto como una Espada Corta), cuya hoja es de color rojizo, como si estuviese manchada de sangre. En uno de los lados de la hoja y con letras plateadas, se puede leer (en neferí antiguo) “Bebedora de Sangre”.

Se considera un arma mágica y tiene un +2 tanto al ataque como al daño (un ladrón que realice un ataque por la espalda sumará, además de su bonificador, un +2 adicional y +2 al daño, para luego multiplicarlo por el bonificador correspondiente). Además, siempre que logre hacer daño a un oponente, su portador recupera tantos puntos de golpe como puntos pierda el oponente hasta el número máximo de puntos de golpe permitidos para el aventurero. Por el contrario, siempre que la daga esté empuñada, por cada asalto que no haga daño, hará 2 puntos de daño a su portador, hasta que éste se quede sin puntos, o hasta que la daga sea envainada. Los puntos perdidos por el efecto de la daga no se recuperan por envainarla y han de recuperarse normalmente (o atacando con la daga). En el caso de que el aventurero quede inconsciente (ya sea por pérdida de puntos de la Daga, o por otra

causa) y tenga el arma empuñada, la Bebedora de Sangre consumirá 1 Punto de Constitución cada 2 asaltos. Si los Puntos de Constitución llegan a 0, el aventurero muere. Un aventurero puede recuperar 1 Punto de Constitución perdido por el efecto de la daga si descansa una noche (o equivalente en horas) sin ser molestado ni despertado, hasta el máximo de Puntos de Constitución que tuviese.

Esta daga es capaz de sorber vida incluso a criaturas No-Muertas (como los esqueletos o las momias), convirtiendo los puntos de daño que haga en puntos de golpe a favor para el portador. Además, tiene la habilidad de brillar (un rojo intenso) para dejarse encontrar y poder así saciar su sed de sangre.

8. El Comedor:

Esta era la sala usada por los miembros de la Hermandad para comer y demás quehaceres diarios. El Sumo Sacerdote se sentaba en la silla más alejada a la izquierda (en el mapa, bajo el número 8). Encontrarán varios muebles en los laterales de la sala con copas de cerámica, platos y cubiertos de madera.

En uno de los armarios, encontrarán 4 viales con un líquido en su interior (las cuatro son Pociones de Curación – cura 3d6 Puntos cada una).

9. La Habitación del Sumo Sacerdote:

Para abrir la puerta de esta habitación, será necesario superar una tirada de Abrir Cerraduras o Derribarla. Un fuerte olor a descomposición escapará de ella, haciendo que los aventureros se sientan mareados durante unos breves minutos. Una vez entren, verán una mesa de estudio, una silla y una biblioteca con diversos libros. Todos ellos están escritos en Neferí Antiguo*. Sobre la mesa, encontrarán unos pergaminos escritos también con Jeroglíficos. Puede ser traducido por alguien que conozca dicha escritura y un clérigo, tras su traducción, puede reconocerlo como un Conjuro de Clérigo de Nivel 3 llamado *Quitar Maldición* (y su Reversible: *Causar Maldición*). Puede ser aprendido por un Clérigo de cualquier Deidad (1 uso, tras su estudio, se consume).

En un lateral de la habitación, hay una cama en la que descansa una figura totalmente descompuesta. Porta una túnica negra y entre,

sus huesudas manos, aferra un libro. Si los jugadores deciden investigar sobre el libro en cuestión, comprobarán que está escrito en Neferí Antiguo**.

Una tirada de Descubrir Puertas Secretas, les revelará que existe una en la pared de la izquierda, la cual se abre empujando dicha sección de la pared.

*El master puede elegir sobre qué temas hablan los libros, aunque la mayoría hacen referencia a Nyarlathotep. El resto, pueden ser libros de antiguos conjuros, diversos métodos de obtención de poder o que hablan sobre las antiguas costumbres del pueblo. Como ya digo, queda a elección del Master.

**Si ninguno de ellos conoce el idioma antiguo, pueden visitar la biblioteca de la ciudad, donde Beketamón, el anciano bibliotecario, puede traducirles los textos que deseen. También pueden visitar alguno de los templos, ya que los Sacerdotes conocen la lengua antiguo, aunque el contenido de dicho libro podría traer graves consecuencias a los aventureros, ya que su contenido es altamente peligroso. En dicho libro se habla de la vida de Imutes y de cómo accedió al poder y sobre la fundación de la Hermandad del Faraón Negro. Además, se hace referencia a los Arcaicos y el Necronomicon. Cualquiera que lea dicho pergamo debe superar una tirada de Salvación de Sabiduría o perderá 1d2 Puntos de Sabiduría (en 1d4 1-2 = 1 y 3-4 = 2), incluidos Beketamón y los sacerdotes, aunque no tenga efectos significativos para la partida. Al final de ésta aventura se anexa dicho texto (Pergamo 1).

10. La Entrada/Salida Secreta:

Este pasillo ascendente conducirá a los aventureros, durante varios minutos bajo tierra hasta una escalera. Cuando lleguen al final, encontrarán una puerta que podrán abrir fácilmente. Darán al interior de una casa la cual se encuentra pegada a la pirámide.

4^a Parte. Revelaciones:

Cuando salgan de la casa, se encontrarán con Amahad, el cual se encontraba dando un paseo. Se sorprenderá de ver a los aventureros, a los que les dirá que hacía horas que no tenía noticias de ellos y les invitará a tomar algo en la taberna.

Si los aventureros le cuentan lo sucedido en la pirámide, comentará que lo mejor es ir a hablar con el Visir, y que él decida lo que debe hacerse. Si los aventureros aceptan, se dirigirán inmediatamente hacia la Casa del Hery-Tep (zona 10 del mapa de la ciudad). Allí serán recibidos por el Visir en persona, el cual estaba esperando de forma ansiosa el regreso de los aventureros.

Cuando los aventureros le cuenten lo que ocurrió en la pirámide, el Visir dirá:

- Si es cierto lo que decís, entonces nada puede hacerse ya. No podemos ir hasta la Esfinge Sin Rostro. No sé si conocen la maldición que pesa sobre ella, pero se dice que cualquier mortal que pose su mirada en ella, pierde la razón. Ni enviando a Cien Mil Hombres tendríamos alguna posibilidad. ¿Qué puedo hacer?
- Deja que Horus te guíe en tu consejo, Visir.

Estas palabras son dichas por un ser encapuchado, al cual reconocéis como aquel que os entregó el Amuleto de Horus, o aquel que se encontraba en el templo de dicho Dios, esperándoos. Todos los soldados, secretarios y sirvientes del Visir, parecen marcharse dejándoos a solas con el Visir, Amahad y el recién llegado. Cuando el último de los sirvientes se marcha, el desconocido dice:

- Ya es hora de que cumpláis con vuestro cometido, aventureros venidos de más allá del Mar. Estos sucesos que han acontecido en las últimas semanas fueron escritos mucho antes de la llegada de los primeros mortales a este mundo. Desde entonces, hemos estado preparándonos y, a medida que se acercaba el momento, hemos estado observando el mundo, buscando a aquellas personas que, según nosotros, creíamos que serían las adecuadas para esta misión. No fue una casualidad que Balus os encontrara en La

Fonda o que fuera a vosotros a quien escogió para ayudarle en su búsqueda. Sé que parece una misión suicida, pero sólo vosotros tenéis la fuerza, el coraje y el valor necesarios para hacer frente a cualquier adversidad. Esos amuletos que os entregué os protegerán de la maldición de la Esfinge. Los hemos imbuido con nuestro poder para que podáis atravesar las puertas que se esconden bajo la Esfinge Sin Rostro y que no sucumbáis a la Maldición, pero deberéis daros prisa, pues su poder es limitado. Estaréis a salvo de la mirada de la Esfinge durante unos pocos minutos. Visir, entrégale camellos y provisiones, para que puedan viajar hasta el lugar maldito.

Dicho esto último, el Visir se marcha, muy probablemente para hacer lo que el desconocido le ha pedido que haga. Cuando desaparece de vuestro campo de visión, el desconocido entrega un Ojo de Horus a Amahad (y si alguno de los jugadores no tiene o lo ha perdido, le entregará otro) y añade:

- Amahad, tu les guiarás hasta la Esfinge y por ello te doy este Amuleto. Sabed que sólo dispondréis de una oportunidad para derrotar al mal que inundará este mundo ya que Imutes, como parte del ritual que llevará a cabo, deberá entregar su inmortalidad. Ese es el momento en el que deberéis atacarle y destruirle para así poder poner fin a todo esto. La bendición de los Dioses está con vosotros.

Y al igual que la otra vez, desaparece con un brillo cegador y de debajo de la capa, un Halcón sale volando hacia una de las ventanas, por la que desaparece.

A los pocos minutos, el Visir regresará informando a los aventureros de que ya ha hecho los preparativos pertinentes para su viaje a través del Desierto. Da el resto del día a los aventureros para que hagan lo que crean conveniente.

Mientras están en la calle, una mujer se acercará a los aventureros y les dirá algo así como que su marido ha desaparecido en las últimas horas y si le habían visto. La descripción de la mujer es la de un hombre alto, fuerte y con el pelo largo y negro. Responde por el nombre de Amofus. Al parecer, desapareció después de la batalla, cerca de la pirámide. La respuesta

debería ser negativa y la mujer se marchará para seguir preguntando a más gente. **Info DM:** Ha sido hechizado por Imutes ya que le necesita para llevar a cabo el ritual de invocación.

Además, los aventureros podrían oír rumores de que algún ladrón o varios ladrones, aprovechando la confusión de la batalla, han robado en varios comercios (cercaos a la pirámide, aunque eso deberán investigarlo los aventureros, si quieren) incienso acre, ramos de flores aromáticas... e incluso un perro negro. **Info DM:** No fue un ladrón cualquiera, todos estos objetos fueron robados por Imutes y Amofus.

Una de las cosas que pueden hacer, es que Beketamón o un sacerdote, les traduzca el/los Libro/s que encontraron en la pirámide. Beketamón les traducirá aquello que quieran saber, aunque pondrá reparos a lo que traduzca, pero lo hará, a pesar de lo que en él puede encontrarse. En caso de acudir a un Sacerdote, cuando lo traduzca, puede querer saber de dónde sacaron dicho Libro (o Libros) ya que todos ellos contradicen sus doctrinas y creencias. Restará importancia a lo que en ellos ponen y despedirán a los aventureros con un portazo, añadiendo que puede que no sean bien recibidos en el futuro.

Reparte a cada aventurero 5.000 Px por completar la Pirámide y todo lo anterior. Si además logran leer lo escrito en el Diario del Sumo Sacerdote de la Hermandad, otórgales otros 1.000 Px adicionales a cada uno.

5ª Parte. De nuevo en el Desierto:



A la mañana siguiente, partirán de Semerkhet hacia la Esfinge Sin Rostro, cuyo viaje dura unos 10 días. Durante dichos días, los

aventureros podrían tener encuentros aleatorios por el Desierto (es aconsejable para que los aventureros aumenten sus puntos de Experiencia y puedan conseguir objetos y equipo). Para ello puedes usar la Tabla de Encuentros aleatorios que se adjuntaba en la 2ª parte de esta campaña, **El Templo del Desierto.**

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

6ª Parte. La Esfinge Sin Rostro:

En el 9º día de viaje, a media tarde, di lo siguiente a los aventureros:

Tras muchos días de viaje, Amahad os informa de que muy pronto alcanzaréis vuestro destino. Más concretamente, al día siguiente (10º día de viaje) Será entonces cuando podáis comprobar si esos amuletos os protegerán verdaderamente de la maldición que pesa sobre la Esfinge. Además, os dice que a pocos kilómetros hay un Oasis donde podréis aprovisionaros de agua fresca y dejar a los camellos, por si la maldición pudiera afectarles también a vuestras cabalgaduras. Al día siguiente, alcanzáis a ver el oasis que os había dicho Amahad. Cuando os acercáis, un lago de agua pura y cristalina os invita a bañaros y así poder refrescaros del largo y pesado viaje que habéis tenido hasta ahora. También veis unas palmeras con dátiles, los cuales podríais coger para cenar otra cosa que no sean raciones de viaje, resecas y duras. Al fondo, más allá del oasis, una gran duna tapa la visión. Cuando Amahad se percata de que vuestra mirada se ha fijado en ella, os comenta:

- Más allá de aquella duna, hay una extensión en cuyo centro se encuentra la Esfinge. Está rodeada por dunas y montañas, anclándola en medio. Creo que los Dioses desearon que no fuera visible desde mucho más lejos y levantaron barreras naturales para que ojos distraídos no la vieran en la distancia. Aún

así, las caravanas ni siquiera pasan cerca de aquí.

Durante la noche, no tendrán ningún tipo de encuentro o sorpresa. Si lo desean, pueden establecer turnos de guardia.

A la mañana siguiente y tras desayunar, Amahad sugiere a los aventureros que dejen allí a los camellos y que continúen el resto del camino (unos pocos kilómetros) a pie.

Ascenderán por la duna hasta alcanzar la cima y una vez allí, observarán finalmente la Esfinge. A la vez que ocurre esto, el amuleto que cada uno porta (Ojo de Horus), brillará de forma intensa, mucho más incluso que cuando se enfrentaron a Imutes.

Info DM: Cualquiera que fije su mirada en la Esfinge Sin Rostro, sin la protección del amuleto, deberá superar una tirada de Salvación contra Conjuros y Armas Mágicas con un penalizador de -5 o perderá de 4d6 Puntos de Sabiduría.



Fue entonces cuando la sonrisa de la Esfinge nos causó un cierto desasosiego, y nos hizo recordar las leyendas sobre pasadizos subterráneos bajo la monstruosa criatura, que llevan muy abajo, hasta profundidades que nadie podría imaginar, conectadas con misterios más antiguos que el Egipto dinástico que excavábamos, y que tenían una siniestra relación con la presencia de dioses anormales y con cabeza de animal en el antiguo panteón del Nilo.

— Preso con los faraones, un relato escrito para Harry Houdini por H. P. Lovecraft

Amahad les instará a que se apresuren en llegar a la Esfinge. A medida que se acerquen observarán que efectivamente no tiene rostro (y de ahí su nombre). En cambio, sí puede ver en su interior un universo lleno de estrellas brillantes. Cuando finalmente llegan hasta ella (tiene más de 30 metros de altura en su parte más alta), verán que bajo la esfinge, hay un pequeño templo de no más de varios metros tanto de

ancho como de alto. Sus puertas se encuentran abiertas y no parece que haya nada ni nadie vigilando el lugar.

7^a Parte. Bajo la Esfinge (y sin retorno):

Una vez los aventureros y Amahad entran en el templo bajo la Esfinge, observarán unas escaleras que descienden hacia el interior del desierto. Pero antes de todo esto, cada uno de los Amuletos con el Ojo de Horus que tengan, brillarán una vez más y se desharán como si estuviesen hechos de arena. Eso significa, que los aventureros no podrán salir de la Esfinge, pues de hacerlo, se verían atacados por la maldición de la misma.

Descenderán una gran cantidad de metros (más de 10) hasta llegar al pasillo y posteriormente a la Sala 1. Todo el interior de la mazmorra en la que se van a mover es igual: pasillos como excavados en la roca, aunque de una forma similar a como lo hacen los enanos, salvo que miles de años antes de la llegada de estos. Cada pocos metros, antorchas encendidas iluminan los distintos pasillos y salas que existen. Todas las puertas están cerradas con llave, excepto en aquellas que se necesite una llave especial o que deba ser abierta mediante una combinación o acertijo. La Llave Maestra la guardan los Mi-Go o Yuggoth de la sala 18.

Info DM: A partir de ahora, sólo se detallarán aquellas habitaciones, salas o pasillos que en el mapa tienen un número o una letra. Se da a entender que en los pasillos no hay nada más que antorchas, aunque puedes amenizar con imágenes de extraños seres, gigantescos gobernando la tierra e incluso, las estrellas. Son los Arcaicos, aunque eso no lo sepan los aventureros.

En el interior de la Esfinge, hay diversas criaturas o guardianes que custodian su interior. El motivo por el cual siguen aquí desde tiempos inmemoriales es simple: al igual que el Shulhu de la pirámide de Semerkhet, todas las criaturas aquí encerradas fueron sumidas en un estado de “hibernación”, protegiéndolos así del paso del tiempo (salvo algunas excepciones). Otras entraron años después, pero fueron encerradas y sumidas en el sueño eterno. Ahora no pueden salir y tratan de matar a todo aquel que entra allí como si estuviesen invadiendo lo que ahora es su territorio. En cuanto a Imutes, gracias al Necronomicón y su poder, llegará hasta la

Cámara del Caos sin activar ni una sola trampa y sin tener que enfrentarse a ninguna criatura.

Otra cosa a tener en cuenta, todo aventurero o Aventurero No Jugador que muera en la Esfinge Sin Rostro, puede ser resucitado. Pero si no ha sido resucitado pasados 3 turnos, se alzará convertido en un servidor de la Esfinge. Eso significa que el Master tomará la hoja de personajes del Jugador y la usará para atacar a los demás jugadores. Su alineamiento pasa automáticamente a Caótico y no se le puede convencer para que pare, se detenga o no ataque a sus “amigos”. Si fuera derrotado, su cuerpo y sus pertenencias desaparecerían como si fueran de arena para desaparecer. Si derrotan a Imutes y no se lleva a cabo el Ritual por completo, el personaje volvería a su estado normal y volvería bajo el control de su dueño (siempre y cuando no lo hayan matado una vez haya sido resucitado por el efecto de la Esfinge, claro). Los que pierdan todos sus puntos de Sabiduría se volverán locos, igual que se explica anteriormente.

Sala 1: La Advertencia.

Nada más entrar en esta sala, una voz, salida como de todas partes de la sala, les dirá a los aventureros: “*No está permitido el paso a los mortales a la Esfinge Sin Rostro y por ello sufriréis una maldición eterna. Si morís, seréis alzados de nuevo para servir a la Esfinge por toda la eternidad*”.

A parte de esa advertencia, no encontrarán nada más en la habitación.

Pasillo a: Trampa de Foso con Pinchos.

El Pozo de Pinchos.

Tipo de Trampa: Pozo, Caída y Pinchos.

Tipo de Construcción: Mecánica Simple

Tipo de Activación: Instantánea

Disparador: Local; Interruptor y trampilla.

Mecanismo: Gravedad

Efecto: Atrapamiento, herida.

Bonificación de ataque: No es necesario tirada de ataque.

Daño: 1d6 cada 3 metros (6d6) + 2d6 (por los pinchos); Total: **8d6**.

Salvación: Por Destreza

Experiencia por Desactivarla: 500 Px

Este pozo tiene 18 metros de profundidad y se suele colocar en el pasillo de una mazmorra o en un túnel subterráneo.

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

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

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

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

Sala 2: La sala del guardián Ammyt.

Una vez entráis en esta sala, os encontráis frente a lo que sin duda reconocéis como un Ammyt. Su particular forma entre cocodrilo, león e hipopótamo resultan inconfundibles. Sus ojos están clavados en vosotros y sin mediar palabra alguna, se abalanza en vuestra dirección.

Ammyt. Cantidad: 1
Clase de armadura: 2
Dados de Golpe: 6
Puntos de Golpe: 30
Movimiento: 18 metros
Ataque: 1 Mordisco
Daño: 1d10+2
Salvación: G7
Moral: 9
Valor de Tesoro: 2.000 MO
Alineamiento: Caótico.
Valor P.X.: 1.000

El Ammyt es una criatura que tiene cabeza de cocodrilo, melena, torso y brazos de león y piernas de hipopótamo. Además, los Ammyt pueden lanzar por su boca, cada 5 asaltos, una nube de vapor hirviante sulfuroso que causa 5d6 a todos los que se encuentren a una distancia de 5 metros o menos. Además, sólo pueden ser dañados por armas de plata o mágicas +1 ó superior.

Si logran derrotarle, encontrarán que custodiaba un pequeño cofre, no más grande que un puño humano. Si consiguen abrirlo, en su interior encontrarán un anillo de oro simple. Se trata de un anillo de Protección +1 y tiene un valor de 2.000 MO.

Sala 3: La Gárgola.

Tras entrar en esta sala, podéis observar una estatua en medio de ella, hecha completamente de una piedra grisácea. Sus grandes orejas puntiagudas, sus largos colmillos, sus alas, su cola, sus cuernos retorcidos y las garras de sus brazos y patas le dan una imagen horrible a la vez que espeluznante. Parece estar posada sobre un arcón de piedra cerrado con llave.

Tal vez los jugadores se hayan percatado ya de que en realidad se trata de una gárgola, aunque ésta no se moverá ni atacará (de momento) a ninguno de los aventureros. Sólo se defenderá (y atacará) a cualquier aventurero que toque o intente abrir el baúl y a cualquiera que le ataque de forma deliberada.

Gárgola. Cantidad: 1
Clase de armadura: 5
Dados de Golpe: 4
Puntos de Golpe: 32
Movimiento: 15 metros.
Ataque: 2 garras / 1 mordedura / 1 cornada
Daño: 1d4 / 1d4 / 1d6 / 1d4
Salvación: G7
Moral: 11
Alineamiento: Caótico.
Valor P.X.: 175



Las górgolas son peligrosas criaturas aladas semejantes a estatuas de piedra que a menudo pasan desapercibidas. Su naturaleza es mágica y solamente con la ayuda de la magia se las puede combatir. Son inmunes a cualquier otro tipo de arma no mágica, además de a los conjuros de *Dormir* y *Hechizar Monstruo*.

Si consiguen derrotar a la Gárgola, podrán dedicarse a forzar la cerradura del Baúl, el cual no puede ser transportado (debido a que está construido en piedra) ni abierto a base de ataques (antes se partirían las armas que dañar la piedra). En su interior, los aventureros encontrarán una armadura de bandas. Su portador comprobará que es muy ligera (apenas 10 kg) y otorga un -1 adicional a la CA (Armadura de Bandas +1). Su valor es de 2.000 MO.

Sala 4: La Sala de la Vara.

Accediendo desde la sala número 1, se llega a ésta otra sala en la que los jugadores encontrarán una mesa de piedra con una varita sobre ella. En ésta sala no hay trampas ni encuentros.

Si deciden estudiar la vara, podrán ver que se trata de una vara de aspecto metálico (dorada), con 10 joyas a lo largo de toda la vara. Un estudio más específico, revelará palabras en el idioma arcano y cuya traducción es: Vara de Resurrección. Un mago que use el hechizo Leer Magia o un ladrón que pase una tirada de leer pergaminos (a partir de nivel 10 y con un 90% de posibilidades de éxito). La vara contiene 10 cargas delconjuro Resurrección. Cada vez que se usa un hechizo de la vara, desaparece una joya de la vara, además de que el aventurero resucitado pierde 1 Punto de Constitución de forma permanente (y con ello, los puntos de golpe que tuviese de bonificación).

Sala 5: La sala de los esqueletos.

Cuando entráis en ésta sala, la veis llena de suciedad, escombros y huesos distribuidos a todo lo largo y ancho de ésta. A medida que avanzáis, observáis que los huesos parecen cobrar vida, para unirse entre ellos y ver como unas figuras humanoides se alzan frente a vosotros y os atacan con espadas y cuchillos herrumbosos...

Esqueleto.

Cantidad: 4 por cada jugador (mínimo 4).



Clase de armadura: 7

Dados de Golpe: 1

Puntos de Golpe: 4

Movimiento: 6 metros

Ataque: 1

Daño: 1d8 (Espada) o 1d6 (cuchillo) o 1d4 (desarmados).

Salvación: G1

Moral: 12

Valor de Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 10

Todos los esqueletos deben llevar armas en un principio, aunque dichas armas se encuentran en un estado lamentable y puede que incluso se rompan cuando impacten contra las armaduras y escudos de los aventureros. Para saber si se rompen o no, cada vez que impacten, el Master lanza 1d20 y si el resultado es 15 o menos, el arma se romperá. A partir de ese momento, el/los esqueleto/s pasarán a Desarmados y usarán 1d4 para realizar el daño.

Sala 6: El Golem.

Nada más entrar, un olor a putrefacción y descomposición os invade por completo. Por toda la sala podéis encontrar restos humanos despedazados e incluso, podéis ver el cuerpo de un niño al cual parecen haberle arrancado la cabeza (Tirada de Salvación por Paralización, que de no superar supone quedar paralizado ante tal horror y obtener un penalizador de -2 durante la estancia en esa sala). En el centro de la sala, una criatura, probablemente humana, se encuentra frente a vosotros con la cabeza gacha. En cada de sus manos, una más larga que la otra, podéis ver que lleva una espada. Sus piernas

también os resultan extrañas, pues parecen dos piernas derechas. Con una voz infantil, como si de un niño se tratara, os dice: *¿habéis venido a jugar conmigo?*. Acto seguido alza su cabeza y veis que realmente se trata de la cabeza de un niño. Al momento, alza sus armas y se lanza contra vosotros diciendo: *Sí, vamos a jugar...*

Golem de Carne.



Clase de armadura: 2

Dados de Golpe: 6

Puntos de Golpe: 45

Movimiento: 40 metros

Ataques: 2

Daño: 1d8 (Espada Larga – Mano Izquierda) / 2d4+1 (Espada Bastarda Vorpalina +1 – Mano Derecha)

Salvación: G4

Moral: 12

Valor de Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 750

Este Golem de Carne está formado con piezas humanas en descomposición de diversas criaturas humanas (se trata de un antiguo grupo de neferí que consiguió llegar hasta la Esfinge sin sufrir la maldición de la Esfinge y que, tras morir en su interior, fueron transformados por los Mi-Go de la sala 20 en un enorme Golem de Carne. Enfrentarse al Golem supone un -1 a la

tirada de ataque debido al penetrante olor a descomposición.

Una de sus armas es una **Espada Bastarda Vorpalina +1**. Cuando ataca con ella, el Golem obtiene un +1 al ataque y un +1 al daño. Si en su tirada de ataque sacase un 19 o 20 (natural), se considerará daño crítico y el Master deberá realizar una nueva tirada de 1d20. Si el resultado de esa nueva tirada fuese 19 o 20, significaría que le cortaría la cabeza a su contrincante, matándolo al instante. El valor de dicha espada es de 80.000 MO.

Además de las dos espadas del Golem, si deciden registrar los demás cuerpos, encontrarán 14 ME, 127 MP, 4 espadas cortas, 2 bastardas, 1 arco corto, un carcaj con 30 flechas (1d6 de daño) y 3 Cotas de Mallas aún en buen estado.

Pasillo b: El Hacha Pendulante.

Cuando traten de abrir la puerta que lleva a la sala n° 7, pueden haber pasado por alto esta trampa. Si tratan de forzar la cerradura sin haber llevado a cabo una tirada de detectar trampas, o en caso de haberla fallado, esta trampa se activa.

El Hacha Pendulante.

Tipo de Trampa: Hacha trampa.

Tipo de Construcción: Construcción Compleja.

Tipo de Activación: Instantánea.

Disparador: Local; Interruptor.

Mecanismo: Gravedad.

Efecto: Herida.

Bonificación de ataque: Automático (requiere tirada para comprobar si es crítico).

Daño: 1d8 / x2 en caso de crítico

Salvación: Tirada con éxito de destreza.

Experiencia por Desactivarla: 400 PX.

La puerta tiene un gatillo que se activa cuando una ganzúa intenta abrir la puerta o cuando algo la golpea con fuerza. Este se activa cortando una cuerda que sujet a un hacha de gran tamaño (1,40m aprox) situado casi vertical, con una pequeña inclinación hacia el lugar de caída, en el techo. Cuando se activa la trampa, el hacha queda liberada de su atadura y cae como un péndulo clavándose en la puerta o en cualquier cosa que haya en su camino. Afecta a las 2 casillas delante de la puerta. Si un pícaro no detecta la trampa e intenta abrir la puerta, el hacha aparece desde arriba y a sus espaldas.

Tirada de Salvación por Destreza. En caso de superarla, el pícaro se da cuenta y se echa a un lado sin recibir ningún daño. En caso de no superar la tirada, el hacha le impacta por detrás 1d8. En el caso de que la tirada de ataque sea un crítico natural el daño será de 1d8 x2.

Detectarla es complicado, aunque no imposible. Un pícaro que examine la cerradura, puede encontrar el interruptor, que es muy sensible. Una cuerda muy fina (aunque resistente) recorre la puerta (por dentro) hasta el marco y luego asciende hasta el techo. Pasa por una polea y luego acaba atada en la parte que une el mango con la hoja del hacha. El techo, puede verse totalmente oscuro, y una mirada intencionada, puede descubrir que existe una franja de un par de dedos de ancho (lo suficiente como para que pase el hacha). Tanto el mango, la hoja del hacha como el interior del hueco donde se encuentra el hacha, han sido pintados de negro, para que una mirada al techo sin querer revele la trampa. Cuando el mecanismo se activa, una cuchilla corta el cable y libera el hacha.

Desactivarla es casi imposible, ya que cortar la cuerda significa liberar el hacha. El pícaro tendría que desmontar el marco de la puerta y sujetar la cuerda, cortarla y, sin soltar la cuerda, hacer descender el hacha lentamente para que no cause daño. También podría taponar el hueco del techo e impedir que suelte el hacha.

Sala 7: La Puerta Bloqueada.

Cuando los aventureros entran en la sala, la puerta por la que han accedido se cierra de manera mágica. Diles lo siguiente:

Una vez entráis en esta sala, la puerta por la que habéis accedido se cierra a vuestras espaldas. A vuestra izquierda veis un pequeño pasillo que parece conducir a otra sala y a vuestra derecha, observáis una puerta de madera, bastante más gruesa de lo habitual y con unos remaches que la convierten en una puerta mucho más segura que por las que habéis ido accediendo hasta ahora.

Tanto esta puerta como la que se cerró mágicamente, sólo pueden ser abiertas con la llave que pueden conseguir en la sala 8. No podrán ser forzadas ni derribadas.

Sala 8: La habitación de la Llave y el Espejo.

En mitad de esta gran sala solo encontráis un pequeño altar con una llave flotando encima del altar y un espejo tras él...

Cuando un aventurero coja la llave, quedara atrapado tanto él como la llave dentro del espejo y del mismo saldrá una imagen idéntica al aventurero, que atacará a sus compañeros. En ningún momento los aventureros se darán cuenta de esto, pues la acción transcurre a gran velocidad.

Para representar esto, el Master cogerá la ficha del aventurero atrapado y la utilizará para atacar a los demás aventureros. Durante el primer turno tendrá un +5 a la tirada de iniciativa, gracias a este ataque sorpresa.

La única manera de conseguir la llave es derrotándolo, ya que el verdadero aventurero saldrá del espejo ilesa y con la llave. Si deciden atacar al espejo, causaran daño al aventurero “verdadero” pudiendo llegar incluso a matarle. El espejo tendrá tantos Puntos de Daño como el aventurero encerrado. Si deciden hacer dañar al espejo, todo el daño que hagan se lo harán al espejo y al aventurero real. Si el espejo sufre un número de puntos igual o superior al total de los puntos de daño del aventurero, el espejo se romperá, matando también al aventurero. El reflejo también desaparecerá, pero el aventurero no volverá a la realidad, perdiéndose tanto su alma como su cuerpo en “el limbo de los personajes”. La llave volverá al altar y podrá ser tomada sin ningún problema.

Mientras el aventurero esté en el espejo, no podrá hablar con sus compañeros, aunque si podrá gesticular. Una opción añadida puede ser que todo el daño que se le haga al espejo, tanto al personaje como al Reflejo, les comenzarán a salirle heridas por todo el cuerpo a consecuencia del daño “sufrido”. Superar esta trampa concede 200 Px.

(Esta trampa pertenece a Juan Carlos Morelló y aparece en su aventura El Mausoleo Olvidado de Grecia el JdR).

Pasillo c: Trampa de Foso con Pinchos.

A diferencia de la trampa del Pasillo “a”, ésta no se activa por presión, sino por un

mecanismo en la puerta que da a la sala 10. Cuando un aventurero trata de forzar la cerradura para abrir la puerta, activará el mecanismo que abre una trampilla bajo sus pies. Una tirada de Detectar Trampas en la Cerradura podrá descubrir el mecanismo.

El Pozo de Pinchos.

Tipo de Trampa: Pozo, Caída y Pinchos.

Tipo de Construcción: Mecánica Simple

Tipo de Activación: Instantánea

Disparador: Local; Interruptor y trampilla.

Mecanismo: Gravedad

Efecto: Atrapamiento, herida.

Bonificación de ataque: No es necesario tirada de ataque.

Daño: 1d6 cada 3 metros (8d6) + 2d6 (por los pinchos); Total: **10d6**.

Salvación: Por Destreza

Experiencia por Desactivarla: 500 Px

Este pozo tiene 24 metros de profundidad y se suele colocar en el pasillo de una mazmorra o en un túnel subterráneo.

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

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

Si un aventurero sufre 50 Puntos o más, deberá superar una tirada de Veneno o Muerte o morir a causa del Shock.

Sala 9: El antro de las Ratas.

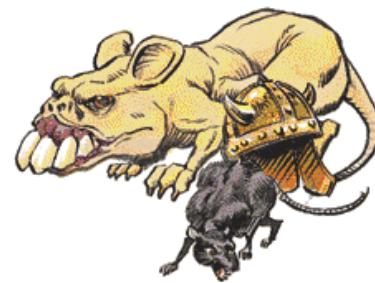
Cuando entráis, diminutas criaturas corretean por la sala, entre la basura allí acumulada, buscando algo que llevarse a la boca, cuando reparan en vosotros. Sin duda son ratas pequeñas las que se fijan en vosotros, pero lo que más os preocupa son las ratas gigantes que hay al fondo de la estancia, protegiendo algo similar a un trono de basura en el que hay sentado una criatura humanoide, aunque de aspecto ratón, que os mira con ojos amarillos mientras dice: "Dejad de buscar, mis pequeñas amigas, aquí está vuestro alimento..."

Rata Común. Cantidad: 3 Manadas por aventurero (explicación más adelante).
Clase de armadura: 9
Dados de Golpe: 1
Puntos de Golpe: 8
Movimiento: 6 metros.
Ataque: 1 Mordedura
Daño: 1d6 + enfermedad.
Salvación: G1
Moral: 5
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 2 por manada.

Cada manadas está compuesta por tantas ratas como Puntos de golpe tengan. Ejemplo: *Una manada de Ratas con 4 puntos de golpe, está compuesto por 4 ratas. En este caso, cada manada está compuesta por 8 ratas. Cuando un Aventurero hace daño, hace daño a la manada completa, con lo que si hace 3 puntos de daño, habrá matado 3 ratas de una manada de 4.*

Rata Gigante. Cantidad: 1 por cada 2 aventureros/jugadores
Clase de armadura: 7
Dados de Golpe: 2
Puntos de Golpe: 12
Movimiento: 12 metros.
Ataque: 1 Mordedura
Daño: 1d4 + enfermedad.
Salvación: G2
Moral: 8
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 5

Enfermedad: Cualquiera que reciba una dentellada de una rata (común o gigante), el master debe realizar una tirada con 1d20. Si el resultado es 1, significa que la víctima ha sido contagiada con la enfermedad y en ese caso deberá realizar una tirada de salvación contra veneno. Si falla la tirada, la víctima caerá enferma durante 1 mes sin posibilidad de continuar la aventura. Dicha enfermedad puede ser curada con un hechizo de *Curar Enfermedad*.



Licántropo: Hombre-Rata. Cantidad: 1

Clase de armadura: 5 (9 en forma humana)

Dados de Golpe: 5

Puntos de Golpe: 28

Movimiento: 18 metros.

Ataque: 1 Mordedura y 2 garras.

Daño: 2d4 (Mordedura) + 1d6 / 1d6 (garras)

Salvación: G5

Moral: 8

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 350

Los licántropos son humanos que han sido maldecidos por una terrible enfermedad que los convierte en bestias salvajes. Los humanos heridos por un licántropo y que no hayan muerto (ni hayan sido devorados) pueden contraer la licantropía (ya sea con el ataque de mordisco o con las garras). La probabilidad es igual a un 1% por cada punto de daño causado por el licántropo. Es decir, si durante un combate, un aventurero sufre 8 puntos de daño (sumando todos los ataques), tendrá un 8% de probabilidad de contraer la enfermedad. La tirada se realiza al final del combate, sumando todo el daño que haya realizado el Licántropo a cada aventurero por separado, lógicamente.

A los licántropos en su forma animal sólo se les puede combatir con armas mágicas, armas de plata o conjuros. Si un licántropo muere, vuelve a adoptar su forma humana original.

Entre la basura, los aventureros podrán encontrar 20 monedas de electro y 2 viales de cristal para pociones vacíos.

Sala 10: La sala de los escorpiones.

A lo largo del suelo de la sala, podéis ver una gran cantidad de escorpiones, que se mueven en vuestra dirección con la intención de atacaros y picaros... Aunque estos chicos son los que menos os deben de preocupar, pues al fondo hay un escorpión de gran tamaño que puede llegar a alcanzar los 3 metros de largo, fácilmente...

Escorpión Normal. Cantidad: 3 por aventurero

Clase de armadura: 5

Dados de Golpe: 2+2

Puntos de Golpe: 15

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 pinzas / 1 aguijón

Daño: 1d4 / 1d4 / 1 + veneno

Salvación: G1

Moral: 8

Valor de Tesoro: 500 MO.

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 29

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

A diferencia de los Gigantes, estos sólo llegan a medir 0,5 metros.

Escorpión Gigante. Cantidad: 1

Clase de armadura: 2

Dados de Golpe: 4

Puntos de Golpe: 30

Movimiento: 15 metros

Ataque: 2 pinzas / 1 aguijón

Daño: 1d10 / 1d10 / 1d4 + veneno

Salvación: G2

Moral: 11

Valor de Tesoro: 1.100 MO.

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 135

Un escorpión gigante tiene el mismo aspecto que el arácnido común, pero su tamaño es el de un caballo pequeño o superior (unos 3 metros). Habitualmente ataca de manera inmediata.

Lucha apresando a su víctima con sus pinzas para posteriormente agujonearla. Si cualquiera de las pinzas impacta, el ataque con el aguijón obtiene un bonificador de +2 a la tirada. La

picadura es mortal: la víctima debe superar una tirada de salvación contra veneno o morirá*.

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

No existen tesoros en esta sala.

Sala 11: El Gorgón.

Cuando abrís la puerta que conduce a esta sala, un ruido de cascos parece provenir del fondo. Cuando miráis, algo parecido a un toro os mira fijamente. Aunque a diferencia de los toros comunes, éste parece estar recubierto de una armadura metálica, además de exhalar un humo verdoso por la boca y las fosas nasales. Es en ese momento cuando carga contra vosotros...

Gorgón. Cantidad: 1



Clase de armadura: 2

Dados de Golpe: 8

Puntos de Golpe: 60

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 cornada o aliento

Daño: 2d6 o petrificación (especial)

Salvación: G8

Moral: 8

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 1.200

Un gorgón es un monstruo mágico parecido a un toro cubierto de escamas de hierro. Puede atacar o bien con sus grandes cuernos (puede cargar para hacer daño) o bien con su horrible aliento. Su aliento es una nube de gas, de 18 metros de largo por 6 de ancho. Aquellos que se encuentren en su interior deben superar una tirada de salvación contra petrificación o quedar convertidos en piedra. Afecta incluso a oponentes etéreos o que se encuentren en el

plano astral. El aliento puede usarse hasta 4 veces al día. Los gorgones son inmunes a sus propias armas de aliento y a otros ataques petrificadores. Una vez sea derrotado el Gorgón, los petrificados serán liberados de la maldición.

Cuando sea derrotado, si Amahad se encuentra en el grupo, puede decir que su sangre es capaz de sellar una zona para impedir incursiones astrales o etéreas. Además, sus escamas en polvo son un ingrediente utilizado en la creación de pergaminos de protección contra petrificación.

La piel del gorgón puede ser tratada mágicamente, con un trabajo considerable, para crear una cota de escamas. Esta armadura proporcionará al portador un bonificador de +2 contra todas las tiradas de salvación contra petrificación o conjuros de la carne a la piedra.

Si Amahad no se encontrara en el grupo, puedes hacer que los jugadores lancen una tirada de Sabiduría. Aquellos que logren pasarla (sería conveniente que al menos uno lo hiciese) pueden saber, al menos, que la sangre del Gorgón es capaz de sellar incursiones astrales o etéreas (viene bien que se hagan con un poco de sangre para sellar el portal que tratan de abrir para que entre Nyarlathotep).

Aparte de las escamas, la piel y la sangre, no hay más tesoros en ésta habitación.

Sala 12: La sala del Alquimista.

Cuando entráis, un olor a diversas esencias, plantas y ungüentos os desbordan. Pero no para mal. De hecho, os hace sentir recuperados y mucho más animados de lo que hasta ahora hayáis podido sentir en el interior de la Esfinge. Varias mesas, una biblioteca, un cántaro de barro y una cama adornan la estancia. Junto a la mesa central, un hombre, bastante anciano, parece estar trasvasando el contenido de un tubo de ensayo a otro, que hace cambiar el color de ambos cuando los líquidos se mezclan, dando como resultado un color totalmente distinto. A su lado, unos platos y un vaso de barro que parecen contener los restos de la comida del hombre. Además, varios alambiques, un pequeño mortero y un caldero con un fuego medio terminan de adornar la estampa. Sin quitar la vista del tubo, os dice: “*No os quedéis ahí, pasad y cerrad la puerta. Sentaros donde podáis y descansad un rato*”.

Si los aventureros, posiblemente asombrados por encontrar a un ser vivo en esta caótica mazmorra repleta de criaturas de todas las clases, todas ellas malvadas, le preguntan quién es o qué hace en ese lugar, responderá:

Mi nombre es Erik Weisz y soy algo así como un alquimista. Llevo aquí mucho más tiempo del que recuerdo, aunque no parece que mi aspecto haya cambiado desde entonces (mientras parece mirarse las manos, como si no se hubiese dado cuenta de ese detalle hasta ahora). Vine con un grupo de unos sesenta hombres buscando un lugar conocido como la Esfinge Sin Rostro. Pero al llegar al valle, la gran mayoría de ellos cayeron en un extraño estado de locura, que les hizo retroceder y salir corriendo fuera del alcance de visión de la Esfinge. Sólo unos pocos logramos llegar sin sufrir mal alguno. Pero cuando descendimos, muchos horrores que no habíamos visto nunca nos atacaron. Entre ellas, habían unas criaturas de seis patas y con alas de murciélagos, similares a crustáceos y con cabezas ovaladas, que no paraban de cambiar de color.

Esas criaturas mataron al resto de la expedición, menos a mí, que según pude entender, les podría valer en un futuro, aunque nunca más los he vuelto a ver. Me encerraron aquí y vi que la sala contaba con lo que veis. Es una maravilla, pues cuando se agota el cántaro de agua, se vuelve a llenar y los platos de comida, se llenan cada vez que tengo hambre. Cuando se me agota alguna planta o algún ingrediente, éste aparece en lo alto de la mesa, esperando a que lo utilice en alguna de mis pociones. Para ser una prisión, es bastante cómoda. Aunque claro, no deja de ser un prisión.

Y vosotros, ¿quiénes sois? ¿también habéis sido encerrados por esas criaturas voladoras?

Querrá saber que hacen allí los aventureros y por qué motivo han ido a la Esfinge. A la pregunta de adonde lleva la otra puerta por la que hayan entrado, dirá que no lo sabe, pues nunca ha salido de esa habitación y no recuerda como el pasillo por el que lo llevaron. Además, les preguntará qué otras cosas han encontrado a lo largo de la mazmorra. A la referencia del Golem de Carne, querrá saber más y una vez terminen de contarle, les dirá que esos eran posiblemente sus compañeros de expedición,

pues el niño era hijo de uno de ellos (el niño se llamaba Eida). En cuanto a los Mi-Go, si los aventureros ya se han enfrentado a ellos, querrá saber que ha sido de sus captores. En caso contrario, si los aventureros le preguntan por “esas criaturas de seis patas y con alas de murciélagos, similares a crustáceos y con cabezas ovaladas, que no paraban de cambiar de color” dirá que no sabe que son, que no conoce la localización de su guarida ni a que se han dedicado durante todos estos años. Tampoco sabrá nada de Imutes o sobre el hecho de que ese lugar sirva para atraer a un Arcaico.

Si los aventureros le piden que se les una, o que les acompañe, Erik responderá que prefiere quedarse allí. El motivo es que no sabe si al salir de la Esfinge, ni si quiera de la habitación, podría suponer la pérdida de su “inmortalidad”. Tal vez incluso muera si sale de allí. Aun así, antes de que se marchen, les entregará 4 pociones de Curar Heridas Graves (recuperan 2d8+2 puntos) y otras 4 de Curar Heridas Críticas (recuperan 3d8+3 puntos). Cuando terminen de hablar, volverá a su banco de trabajo y continuará mezclando líquidos, siguiendo instrucciones y realizando pruebas. No permitirá que toquen sus cosas (libros y demás pociones) aunque siempre de forma amable y “sin llegar a las manos”.

En cuanto a la magia de la habitación, aunque los aventureros pidan comida, agua o cualquier otra cosa, la habitación no les “responderá”. Ésta sólo “responde” a las peticiones de Erik y siempre y cuando sean lógicas. El Master debe tener cuidado con lo que concede, incluso a Erik en nombre de los aventureros (lo cual sería posible).

Erik Weisz

Fue 10; Des 12; Cons 8; Int 17; Sab 16; Car 17.

Clase de armadura: 8

Dados de Golpe: 8

Puntos de Golpe: 30 (Inmortal dentro de la Esfinge)

Movimiento: 30 metros (caminando)

Ataque: 1 (Desarmado)

Daño: 1d4 (puños)

Salvación: Mago 8

Moral: 10

Valor de Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Legal.

Valor P.X.: 560 PX

Aun no siendo mago, se le aplican esas estadísticas como pensador y alquimista. Dentro de la Esfinge, es de los pocos que no se encuentra en hibernación. Se pasa todo el día elaborando pociones, probando nuevas técnicas y estudiando los muchos libros que tiene. Aunque la Esfinge y las mazmorras bajo ella sean destruidas, él permanecerá en esta sala para siempre.

Info DM: Para aquellos Masters (y/o jugadores) que no lo sepan, Erik Weisz es el verdadero nombre del conocido ilusionista y escapista húngaro Harry Houdini, que colaboró en “Preso con los Faraones”, de H.P. Lovecraft y de ahí, que esté en esta aventura.

Sala 13: La sala de las estatuas rotas.

Nada más entrar en la sala, observáis que a ambos lados de la misma, pueden verse los restos destruidos de lo que sin duda eran las estatuas que adornaban la habitación. Un estudio sencillo os revela que a cada lado de la sala había tres estatuas (6 en total), cuyos restos se encuentran esparcidos a todo lo largo y ancho de la sala. Aparte de eso, no hay nada más.

En esta sala había, hasta hace relativamente poco (aunque esto no lo sabrán los aventureros), seis estatuas. Cada una de las misma tenían la forma de un Shulhu. En realidad no eran simples estatuas. Éstas eran huecas y en su interior esperaban los Shulhus que servirían y ayudarían a Imutes durante la invocación de Nyarlathotep, su señor. En esta sala no encontrarán nada más.

Sala 14: Sala de las Flechas Malditas.

Cuando abrís la puerta, veis que se trata de una pequeña habitación, aparentemente vacía. Al fondo, una puerta os bloquea el paso.

A primera vista, la sala está vacía y no contiene absolutamente nada. Pero un pícaro que supere con éxito una tirada de detectar trampas, comprobará que en la pared hay varios agujeros y que algunas de las losetas del suelo son en realidad Fulcros.

Pisar cualquiera de los Fulcros, activará la trampa (cada fulcro activa una trampa):

La Flecha Maldita.

Tipo de Trampa: Objeto Trampa.

Tipo de Construcción: Mecánica Compleja.

Tipo de Activación: Instantánea.

Disparador: Local; Interruptor

Mecanismo: Muelle

Efecto: Herida

Bonificación de ataque: Automático.

Daño: 1d6 / Crítico x2

Salvación: Por Destreza

Experiencia por Desactivarla: 200 Px

Cuando se pisa el fulcro que hay bajo la losa del suelo, activa un mecanismo que corta una cuerda en la pared que sujetaba un muelle. En su interior se coloca la flecha, que, cuando se corta la cuerda, libera el muelle y la flecha de su interior es disparada a gran velocidad.

Todo aquel que se encuentre sobre el fulcro debe realizar una tirada de salvación por Destreza, o quedará atravesado por la Flecha.

Detectar el mecanismo en el suelo es sencillo. Desactivarlo es fácil, sólo hay que colocar la hoja de una daga o algo capaz de impedir que se active el mecanismo del suelo.

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

Sala 15: El Espejo del Vencedor.

Cuando entráis, en un lado de la sala veis una puerta, que parece estar cerrada con llave. En uno de los laterales, podéis ver tres espejos, de tamaño humano, colocados verticalmente paralelos entre sí...

Cuando los aventureros entren en la habitación, verán que en uno de los laterales hay 3 espejos de gran tamaño, colocados de manera paralela. Al principio, los espejos parecen normales y corrientes, pero cuando UN aventurero se refleja en uno de los espejos, la imagen que verá será un suceso de su vida pasada.

Dichos sucesos pueden ser de dos clases: en dos de los espejos, las imágenes reflejadas deben ser de derrota, humillación o cualquier acto o acción negativa que haya sufrido el personaje. El

tercero debe ser un hecho victorioso. Ese espejo es el camino correcto.

Los espejos no pueden ser descolgados ni partidos. Cualquier aventurero u objeto que trate de golpear la superficie del espejo, verá que la traspasa, como si de una superficie acuosa se tratase.

Si el aventurero atraviesa uno de los dos espejos de derrota, será “repulsado” hacia atrás por un chorro de llamas, infligiendo al aventurero 3d6 puntos de daño (mitad del daño si se supera una Tirada de Salvación contra Armas de Aliento). Introducir un objeto, no provoca que las llamas se activen (Trampa mágica).

En cambio, si el aventurero atraviesa el espejo de victoria, podrá continuar hacia el interior de la mazmorra.

En la sala 15, los 3 espejos están colocados en la pared de la izquierda. La marca con la (S), es la localización exacta del espejo de la Victoria y el camino correcto (“Puerta” Secreta).

EJEMPLO:

Narno, un clérigo de Velex, llega a la sala y decide colocarse frente al primer espejo de la izquierda. En él, se observa a sí mismo siendo derrotado (y muerto, temporalmente) luchando contra un Oso-Lechuza en las cercanías de la Fortaleza del Vado.

En el segundo, se ve a sí mismo en la cámara de un tesoro, tomando entre sus manos un gran orbe de ámbar de gran valor. Tras guardarlo en su bolsa para seguir cogiendo monedas de oro y otros tesoros, la pícara del grupo, que había echado su ojo sobre el ámbar, le roba la piedra sin que éste se dé cuenta...

En el tercer y último espejo, puede verse a sí mismo cargando contra una hidra en lo que sin duda parece una cloaca, contra la que combate de forma ardua, hasta que finalmente la derrota, ayudado por sus compañeros.

Como es lógico, el camino correcto es el tercer espejo. Si Narno entrara por cualquiera de los otros dos, un chorro de llamas le empujaría hacia atrás, causándole 3d6 puntos de daño o la

mitad, si supera una tirada de salvación contra Armas de Aliento.

Sala 16: Los Ojos de los Dragones.

Cuando entráis en la sala, veis que al fondo de la estancia, hay una pesada puerta de roble sujetada con hierro y colocada en un marco de piedra intrincado. Lo que más os llama la atención, es el marco, ya que tiene la forma de cinco dragones idénticos. Hay dos dragones enroscados hacia la puerta a cada lado mientras que en el quinto reposa en la parte superior. Cada uno de los dragones es del mismo granito deslustrado y cada uno tiene una única cuenca vacía. Todas las bestias parecen mirar hacia el exterior como si estuvieran esperando a alguien. Cuando un aventurero se aproxime, los dragones hablan.

El Dragón que está sobre la puerta habla con tranquilidad: “Se puede hacer que veamos a nuestro modo para dejarte pasar”.

El dragón más alto de la izquierda habla con aparente satisfacción: “El ópalo no levanta la vista hacia el rubí”.

El Dragón superior de la derecha entona con desdén: “la perla reposa no en el lado derecho”.

El Dragón inferior derecho dice flemático: “El rubí y el zafiro residen en más alto lugar que la esmeralda”.

Luego el Dragón de la parte superior habla de nuevo: “Mantengo el ópalo cerca de mí, si bien no lo llevo”.

El Dragón inferior izquierdo estira una garra cerrada y la abre descubriendo cinco piedras preciosas pequeñas: un ópalo negro, una esmeralda, una perla, un rubí y un zafiro. Las piedras parecen tener el tamaño de las cuencas vacías de los ojos de los dragones...

Para apaciguar a los dragones hay que darle a cada uno la piedra correcta. Puesto que estas tallas de piedra representan a los dragones, reaccionarán mal si se les da la piedra equivocada, como si se les hubiera insultado gravemente.

Disposición de las gemas:

El Dragón de la parte superior es Azul.

Cuando se le da el zafiro, parece sonreír y se echa conforme. Si se le da cualquier otra gema, agita la cabeza haciéndola caer y usa su arma de aliento contra el infractor [Aliento de Rayos: No es necesario tirada de ataque. Daño: 4d8 puntos. Salvación contra Armas de Aliento para recibir la mitad].

El Dragón superior izquierdo es el Negro.

Si se le da el ópalo negro, se le pondrá cara de satisfacción y no prestará atención a los aventureros en adelante. En caso de que se le dé una gema que no sea la suya, actuará de forma similar al Dragón Azul. Usa su aliento un chorro de ácido [Aliento Ácido: No es necesario tirada de ataque. Daño: 4d4 puntos. Salvación contra Armas de Aliento para recibir la mitad].

El Dragón superior derecho es el Rojo.

Una vez que se le da el rubí, se pavonea todo orgulloso unos segundos, como para presumir de la gema. Si se le diese otra piedra, se pondrá furioso y lanzará su cono de fuego a 10 metros a todos los miembros del grupo que pueda antes de arrancarse el rubí y tirárselo al que se lo puso allí [Chorro de Llamas: Tirada de ataque como un Dragón Rojo de 10 DG. Daño: 4d10 puntos. Tirada de salvación contra Armas de Aliento para recibir la mitad].

El Dragón inferior izquierdo es el Blanco.

Si se le da la perla, el dragón asiente con resignación y se acurruga otra vez. Si alguien le intenta colocar otra piedra, se pondrá furioso e intentará morderle la mano [Mordedura de Dragón: Tirada de Ataque como un Dragón Blanco de 6 DG. Daño: 2d8 puntos. Sin tirada de salvación (pues se trata de un ataque)].

Sólo dará un mordisco cada vez que alguien trate de darle la piedra equivocada. Además del mordisco, el Dragón Blanco posee un ataque de aliento, como los otros. Se trata de un rayo de escarcha, aunque sólo lo usa como se describe más adelante.

Rayo de Escarcha: No es necesario tirada de ataque. Daño: 2d6 Puntos. Tirada de salvación contra Armas de Aliento para recibir la mitad.

El Dragón inferior derecha es el Verde. Si se le coloca la esmeralda, se estirará con languidez antes de volver a colocarse en la pared como si nunca tuviera dudas. Si se le pone otra piedra, gruñe furioso y agita la cabeza hasta que la desprende antes de soltarle su nube de gas corrosivo directamente a la persona que le colocó la piedra incorrecta [Vapor de Cloro (Gas Venenoso): No es necesario tirada de ataque. Daño: 4d6 Puntos. Tirada de Salvación contra Armas de Aliento para recibir la mitad].

Una vez que se han colocado las cinco piedras correctas a los cinco dragones, todas las gemas se desvanecen y la puerta de roble de aspecto normal se eleva hacia el techo, dejando la entrada abierta. La puerta permanece abierta durante una hora. Si alguien intenta quitar la piedra correcta una vez se ha colocado o dañar la talla de cualquier otra forma, los dragones usan sus armas de aliento para defenderse. Si alguien intenta robar alguna de las cinco piedras preciosas (algunas o todas), todos los dragones usarán sus armas de aliento hasta que los dragones estén muertos o fuera de vista. Al contrario que los dragones vivo, estas esculturas mágicas pueden utilizar cada una sus armas de aliento una vez por asalto y sin número máximo de usos.

Pasillo d: El Rastrillo Paralizador de Blackstone.

Se trata de un pasillo trampa. Si no se detectan trampas en éste pasillo y alguno (o varios) de los aventureros pisán el fulcro, sucederá lo siguiente:

El Rastrillo Paralizador de Blackstone.

Tipo de Trampa: Rastrillo.

Tipo de Construcción: Mecánica Compleja; mágica.

Tipo de Activación: Instantánea.

Disparador: Local; interruptor; mágico.

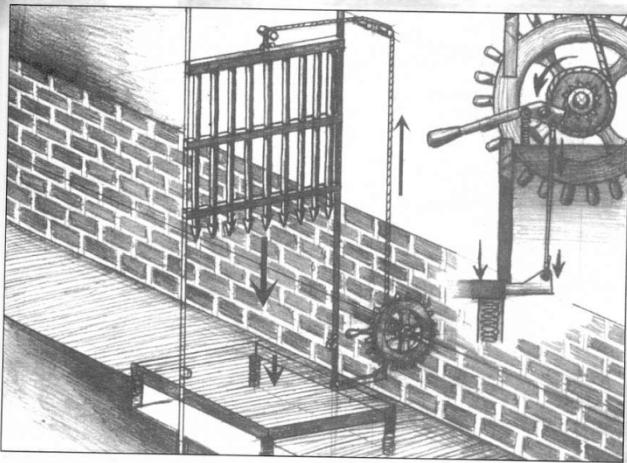
Mecanismo: Gravedad, magia.

Efecto: Apresamiento, herida.

Bonificación de ataque: Como guerrero de nivel 1 +10 cuerpo a cuerpo (rastrillo)

Daño: 3d6 / crítico x2

Salvación: Por Conjuros, anula el conjuro.



La pieza principal de esta trampa es un rastrillo normal que se puede colocar en cualquier puerta o pasillo. Un azulejo colocado directamente debajo del rastrillo actúa como plancha de presión para la trampa mecánica y disparador mágico para el conjuro trampa. Cuando el intruso pisa la baldosa, la trampa mágica descarga unconjuro de *Inmovilizar Persona*. Si hay más de una persona sobre la baldosa, el conjuro afecta a una de ellas elegida al azar. El personaje elegido debe hacer una salvación por Conjuros, que en caso de superar, significará que ha resistido los efectos del conjuro. Permanecerá inmovilizado durante 5 turnos.

Apenas un segundo después de descargar el conjuro, el rastrillo se viene debajo de golpe, igual que un rastrillo trampa normal. El rastrillo hace un ataque cuerpo a cuerpo normal contra el aventurero que esté debajo y golpea automáticamente al personaje afectado por el conjuro de *Inmovilizar Persona*, aún así se debería hacer una tirada de ataque para resolver la posibilidades de un golpe crítico. Para levantar el rastrillo se necesita una prueba de Fuerza.

El Conjuro trampa tiene 50 cargas cuando se construye, pero debido al paso de varias personas*, ya sólo dispone de 48 cargas. La baldosa que sirve tanto de plancha de presión como de disparador del conjuro es el componente más vulnerable de detectar e inutilizar. Si se bloquea la plancha de presión, se inutiliza el componente mecánico de la trampa. En cuanto a la parte mágica, el conjuro es sensible a la presión más ligera y es peligroso incluso si se cubre. Para desarmar totalmente la trampa, el pícaro tiene que ir astillando alrededor de los bordes de la baldosa con un martillo y un cincel para levantarla y quitarla por completo.

Detectar la trampa:

Un pícaro que realice con éxito una tirada por detectar trampas, sólo detectará la trampa mecánica. Para detectar el componente mágico, hay que realizar un conjuro de Detectar Magia (para averiguar que existe un elemento mágico en el suelo, aunque no de qué tipo) o un conjuro de Clérigo de Encontrar Trampa. Disipar Magia no elimina el hechizo de la baldosa ni los atenúa, aunque si libera al hechizado del conjuro.

*Imutes y su acompañante humano pasaron por allí sin activar la trampa.

Sala 17: La sala Oscura.

Cuando entráis, notáis que no podéis ver. Ni aún con una antorcha encendida, vuestros ojos son capaces de ver más allá de vuestra nariz. Además, una sensación de frío os envuelve.

En esta sala se ha lanzado el Hechizo reversible de Luz, *Oscuridad*. Ningún personaje puede ver nada. Podrán avanzar a tientas, tratando de guiarse con las manos, un bastón, un arma o cualquier otra cosa de la que dispongan. Pero no estarán solos. En la sala hay también unas criaturas llamadas Sombras que atacarán a sus víctimas.

Puesto que no atacan como tal (es por contacto), puede que los aventureros no se den cuenta de que están siendo atacados (aunque si notarán un frío "contacto", la pérdida de Fuerza y de Vida) y mientras no digan lo contrario, las sombras continuarán atacando como si no estuvieran. Un Hechizo de Luz, anula la Oscuridad de la sala y podría hacer alejar a las Sombras (tirada de Moral).

Sombra.



Cantidad: 1 por cada 3 aventureros/jugadores (mínimo 1).

Clase de armadura: 7

Dados de Golpe: 2+2

Puntos de Golpe: 12
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 toque
Daño: 1d4 + especial
Salvación: G2
Moral: 12 (en Oscuridad Total; 8 con Luz)
Valor de Tesoro: 500 MO
Alineamiento: Caótico.
Valor P.X.: 35

Las Sombras son seres incorpóreos y criaturas oscuras que consumen la Fuerza de sus víctimas con su escalofriante contacto. Se arrastran por paredes y suelos, siendo capaces de adoptar una gran variedad de formas.

Es muy difícil de detectarlas, así que siempre sorprenden a sus víctimas. Durante un combate, actuarán en primer lugar la mayoría de las ocasiones (1-5 en 1d6).

El gélido toque de un sombra produce entre 1 y 4 puntos de daño, a la vez que consume un Punto de Fuerza. Los puntos de Fuerza perdidos pueden ser recuperados en 2d4 asaltos después de haber sido tocado por la Sombra. Si la Fuerza de un ponente humano o semihumano, o sus Puntos de Golpe se ven reducido a cero, la Sombra habrá consumido toda su fuerza vital, convirtiendo a su oponente en otra Sombra. La sombra recién formada se ve impelida a unirse a su banda errante y a llevar una vida maligna. Otras criaturas (enanos, halflings o elfos, entre otras razas), simplemente quedan colapsadas por la fatiga (si su fuerza se reduce a 0) o caen inconscientes (si sus puntos de golpe se ven reducidos a 0), y allí donde caen se las deja morir o se las vuelve a acosar en cuanto despiertan.

Las Sombras son inmunes a los conjuros de *dormir* y *hechizar Monstruo*, además de no ser afectados por los ataques de frío. Sólo pueden ser impactados por armas mágicas +1 o mejores. No pueden ser expulsados por clérigos, ya que no son considerados Muertos Vivientes.

Sala 18: La Sala de los Mi-Go.

Cuando entráis en la sala, unas criaturas de cabezas ovaladas se giran y se vuelven mirándoos directamente. Mientras las veis, podéis ver que son parecidos a crustáceos alados con seis patas y que no paran de cambiar de

color. Acto seguido, se lanzan contra vosotros con muy malas intenciones...

Yuggoth o Mi-go

Cantidad: 1 por cada 2 aventureros/jugadores (mínimo 1)
Clase de armadura: 4
Dados de Golpe: 5
Puntos de Golpe: 20
Movimiento: 20 metros
Ataque: 6 (pinzas)
Daño: pinzas 1d4
Salvación: G6
Moral: 12
Valor de Tesoro: 1.500
Alineamiento: Caótico.
Valor P.X.: 400



Los Yuggoth o Mi-go se parecen a crustáceos con alas y cabezas ovaladas, que cambian de color continuamente (es su modo de comunicarse entre sí). Éstos son capaces de volar gracias a sus alas (similares a la de los murciélagos). Se dice que pueden volar a otros mundos, estrellas y realidades.

Tienen una envergadura de 1,5 metros. Atacan con sus seis patas a aquellos que se cruzan en su camino. Pueden atacar hasta a dos aventureros por asalto.

Si lo aventureros logran acabar con ellos y los registran, podrán encontrar una llave. Esta es la llave maestra de toda la mazmorra. Con ella se pueden abrir todas las puertas de la mazmorra, salvo las puertas de las salas 7 (la que lleva al pasillo que desemboca en la sala 10), Sala 16

(Los Ojos de los Dragones) y la 21 (La puerta tras la Esfinge Sin Rostro, que lleva a la Sala 22). El resto de puertas pueden ser abiertas y aquellas que activan trampas (como la del Pasillo c), no se activan.

Además, encontrarán varios objetos que debieron robar o quitar a aquellos desventurados que entraban en la Esfinge. Dichos objetos son: 1 Cota de Mallas +1 (Valor: 2.000 MO); 1 Lucero del Alba +1 y con el hechizo Luz (Valor: 12.000 MO) y 2 Dagas de Plata (Valor: 30 MO cada una).

Sala 19: Sala Ácida.

Esta pequeña sala, parece encontrarse vacía, aunque existen varias puertas más. Parece una sala de paso entre otras salas.

En realidad, cualquiera que pise el Fulcro que hay en mitad de la sala, activará la trampa.

Ácido a Presión (Variante en una sala).

Tipo de Trampa: Trampa de Ácido.

Tipo de Construcción: Construcción Compleja.

Tipo de Activación: Instantánea.

Disparador: Local; Interruptor.

Mecanismo: Presión.

Efecto: Ácido.

Bonificación de ataque: Automático.

Daño: 3d12.

Salvación: Aliento de Dragón.

Experiencia por Desactivarla: 500 PX.

Esta trampa está diseñada para poderse utilizar en la defensa de una sala. El primer objetivo del diseño es herir o matar al que entre en la sala.

El componente principal de la trampa son varias vejiga rellenas de ácido, en el techo de la sala.

Cuando alguien pisa el fulcro que hay sobre el centro de la sala, una plancha de madera sobre las vejigas (que se encuentran encima del techo) presiona las vejigas para que éstas vacíen su contenido sobre la sala.

Una tirada de salvación contra Aliento de Dragón, hará que el aventurero pueda escapar por la puerta. Pero sufrirá un penalizador de -1 por cada casilla que tenga que atravesar de más. Es decir, si un aventurero se encuentra en el centro de la sala (el que ha pisado el fulcro) y la única puerta abierta es la que se encuentra en la

parte superior, el aventurero deberá moverse 2 casillas, sufriendo un penalizador de -1 en su tirada de salvación contra Aliento de Dragón. Un pícaro que detecte los agujeros sobre el techo, podrá taponarlos para impedir que el ácido pueda salir a través de ellos.

Sala 20: La sala de los Shoggorth.

Nada más entrar, un olor como a cenagal os llama la atención. Pero cuando miráis al suelo, podéis observar como la sala se encuentra llena de un agua que parece llevar muchos tiempo estancada (varios miles de años, de hecho). Al fondo de la sala, parece haber una puerta...

Toda la sala ha sido ahondada para poder inundarlas. La puerta queda por encima del alcance del agua. Si los aventurero quieren comprobar la profundidad de este pequeño “lago” dentro de la sala, pueden comprobar que su profundidad no es más de medio metro. La puerta no es verdadera, y cualquiera que se acerque a comprobarlo notará que se trata de una puerta falsa. Pero eso ya habrá dado tiempo suficiente a los Shoggorth de arrastrarse bajo las aguas putrefactas para colocarse por detrás del grupo y atraparlos en la habitación para atacarles acto seguido. Puesto que son una masa negruzca y deformes, puede ser confundidos con barro o cualquier otra sustancia fangosa.

Shoggorth.

Cantidad: 1 por cada 2 aventureros/jugadores (mínimo 1).

Clase de armadura: 3

Dados de Golpe: 8

Puntos de Golpe: 36

Movimiento: 18 metros

Ataque: 3 (dos tentáculos negros o un mordisco)

Daño: tentáculos negros 2d8, mordisco 2d10 (engulle con un 20 natural provocando la muerte inmediata)

Salvación: G8

Moral: 12

Valor de Tesoro: 3.000

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 1.700

Los Shoggorth son criaturas indómitas, horribles y voraces, que no se detienen ante nada ni nadie. Aunque pueden adoptar diversas formas, se presentan de manera general como una masa negruzca de materia en constante transformación, con docenas de ojos grandes

como de pez que cambian de ubicación con frecuencia en la superficie aceitosa de la criatura, como si se tratase de esquifes que navegan en las aguas oscuras e infectas de una ciénaga infernal. Además, poseen unas bocas dentadas horribles, dotadas de lenguas retorcidas y pustulosas, de las que emana un desagradable olor a sangre y agua estancada.



Tienen un tamaño de unos 5 metros de radio, y poseen una gran fuerza y resistencia, al igual que escasa inteligencia. No poseen un idioma propio, sino que copian el de sus maestros. Se reproducen por fisión binaria, y se alimentan fagocitando otros seres. Son anfibios.

Sala 21: El Acertijo de la Esfinge sin Rostro.

Entráis en una sala bastante estrecha, aunque no tanto como la anterior. A un lado de la sala, podéis ver una imagen de una esfinge. Al igual que la esfinge que protege el valle, ésta no posee rostro. De hecho, es idéntica a la que hay en el valle, pero a una escala mucho menor. Mide unos 2 metros de altura en su parte más alta.

Pensáis que se trata de una estatua de piedra salvo por su rostro, el cual es un campo estrellado.

Acto seguido, una voz sobrenatural y con eco, que suena dentro de sus cabezas, os dice: "**¿Quién va?**"

Cuando los aventureros respondan (digan la verdad o no, La Esfinge Sin Rostro estará dentro de sus cabezas, con lo cual puede saber si mienten o no) añadirá, siempre mentalmente: **"Yo soy el guardián, el protector de la puerta. Si queréis entrar en la Cámara del Caos,**

decid la contraseña y entrad. De no ser así, morid".

La contraseña es "**Nyarlathotep Telal Alal**" (la encuentran en el diario de la pirámide). Si los aventureros lo dicen, la Esfinge sin Rostro les dejará pasar. En caso contrario, les atacará.

La Esfinge Sin Rostro.



Cantidad: 1

Clase de armadura: 0

Dados de Golpe: 9

Puntos de Golpe: 38

Movimiento: 10 metros.

Ataque: 2 garras.

Daño: 2d4 cada garra.

Salvación: G9

Moral: 12

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 1.800

La Esfinge Sin Rostro tiene un 85% de que no le afecte un conjuro de mago/elfo y/o un conjuro de clérigo. Si el resultado es 11 o menos (en la tirada de porcentaje), significará que rebota y afecta al lanzador. Además, puede lanzar, hasta 2 veces al día, algo similar a un grito o rugido telepático. Además del rugido, que hace que los aventureros sufran unas especies de pinchazos en el cerebro, van acompañados de imágenes grotescas y criaturas desconocidas (Arcaicos, sobre todo Nyarlathotep en sus múltiples formas). El radio telepático de la Esfinge alcanza como máximo 36 metros. Aquellos enemigos que se encuentren en dicho radio tienen que lanzar una tirada de Salvación contra Conjuros y

Armas Mágicas con un penalizador de -4. Aquellos que se encuentren entre los 18 y 36 metros y no superen la tirada huyen presa del pánico durante 1d6 asaltos. Aquellos que se encuentren a menos de 18 metros y no superen la tirada de Salvación anterior, quedarán aturdidos y paralizados durante 1d6 asaltos. Si algún aventurero se encontrase a menos de 3 metros (como en combate cuerpo a cuerpo) y no supere la tirada de salvación, recibirá 6d6 puntos de daño y perderá 1 Punto de Sabiduría, ya que verá las imágenes de los Arcaicos perfectamente (cuanto más alejado se esté de la Esfinge, con menos claridad se verán las imágenes), causando así la pérdida de Sabiduría.

Una vez derroten a la Esfinge o digan la contraseña correcta, la puerta que hay al fondo de la sala se abrirá.

Sala 22: La Cámara del Caos.

Entráis en la sala más grande que parece haber en el toda la mazmorra. Cada pared parece tener unos 20 metros de longitud y una altura de casi 10 metros.

Alguien parece estar leyendo cuando entráis. Veis unas piedras cerca de la puerta y parece un buen sitio donde esconderse y poder espiar sin ser visto. El que lee, parece decir algo así:

*NYARLATHOTEP UNGOYUD
ERFELCOPGECHEREF
NYARLATHOTEP AXBIM XENCH'ZY VAWEG
TELAL...
NYARLATHOTEP TELAL ALAL
NYARLATHOTEP FETH QICHI
FETH QICHI... FETH QICHI... FETH QICHI...*

El ritual parece continuar. Veis como en la sala, el lector parece ser una momia, a la que reconocéis rápidamente como Imutes. El Sacerdote se encuentra de espaldas a la puerta (mirando hacia el Oeste), mirando hacia lo que sin duda parece un gran arco de piedra. Tras él, hay 6 criaturas, posiblemente las más extrañas con las que os hayáis podido cruzar*. Cada una parece tener, alrededor de la boca, cuatro apéndices que no paran de moverse y agitarse. Parece decir “*FETH QICHI... FETH QICHI... FETH QICHI...*”. Delante de Imutes hay una mesa, como un altar, en el que un humano, que se encuentra tumbado, parece haber sido colocado.

Imutes deja el libro en el altar y toma una pequeña vasija de oro, la cual levanta. En su interior para haber una sustancia oscura**. La vuelve a bajar y toma el mortero que tiene a su lado. Machaca algo que no sabéis identificar y añade la sustancia densa de la vasija. Lo mezcla todo y se acerca al portal. Mientras tanto, los Shulhus continúan con el mantra (*FETH QICHI... FETH QICHI... FETH QICHI...*), pero ahora más rápido y más fuerte que antes. Imutes restriega sobre la piedra el contenido del mortero ayudado con la maja. Cuando finaliza, vuelve a colocarse detrás del altar, toma el libro y grita:

!!!NYARLATHOTEP EDIN NA ZU!!!

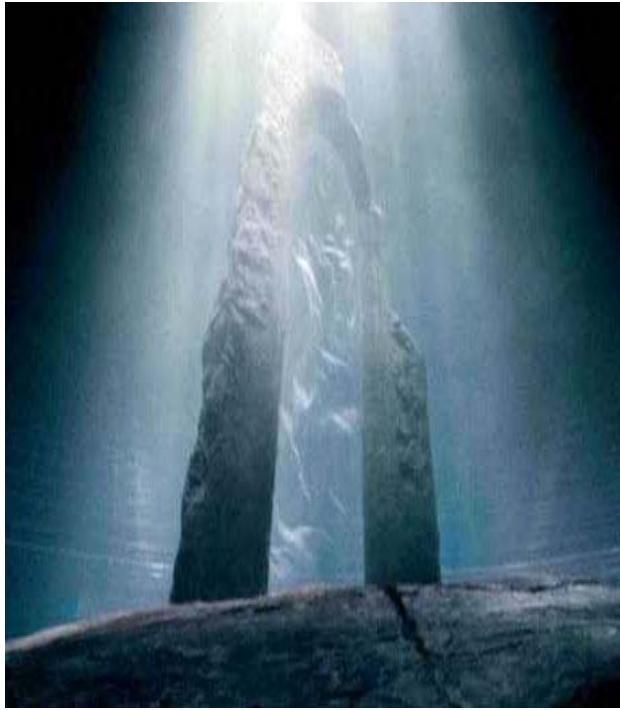
Un rayo saldrá del propio Imutes e impactará en el centro del arco de piedra***. El Arco brillará con un intenso color azul y una especie de manto estrellado comienza a cerrarse en el interior del Arco de Piedra, my lentamente. El Ritual, parece haber llegado al momento culmen...

*Son los Shulhus de la sala 13, aunque puede que tus jugadores se cruzaran con el Shulhu de la Pirámide, en tal caso, ya sabrán que son.

**La sustancia Oscura es sangre que se ha oscurecido por dejarla al descubierto varios días. El contenido del mortero es: Pelo de un perro negro, pelo negro de un humano, incienso acre, algunas hierbas aromáticas, un escarabajo negro, tierra negra (oscuridad) y ceniza negra.

***Momento en el que entrega (voluntaria y temporalmente) su Inmortalidad.

Los aventureros parecen haber llegado en el mejor momento posible. Si Amahad se encuentra aun en el grupo, aconsejará a los aventureros a que esperen a que Imutes entregue su Inmortalidad. Acto seguido, los aventureros más Amahad podrán atacar a Imutes y destruirle. Las estadísticas de Imutes se adjuntan al final de esta aventura. Si Amahad no se encontrara en el grupo, no les permitas atacar hasta que no termines de leer todo el cuadro gris.



Desarrollo del Combate:

Imutes atacará a los aventureros, tanto con sus ataques físicos como con sus ataques mágicos. En cuanto a los Shulhus, éstos se encuentran sumidos en el Mantra y no atacarán ni se moverán.

A medida que el combate se vaya desarrollando, el “manto estrellado” que hay en el interior del Arco se irá cerrando, desde los extremos hacia el interior. ¿Cuánto tiempo? En realidad, la puerta se completará en caso de que Imutes derrote a todos los aventureros. En ese momento, el portal se habrá completado y de él surgirá Nyarlathotep, así como la inmortalidad de Imutes. Eso significará el fin de la partida y el fracaso del grupo (se da por hecho que no hay forma humana, enana o élfica posible de poder derrotar a Nyarlathotep). Ello conllevará a la destrucción del mundo, el fin de la vida humana o cualquier otra cosa que a Nyarlathotep se le ocurra (lo cual queda fuera del alcance de la imaginación humana).

A medida que vayan quitándole puntos de vida a Imutes, el portal se irá cerrando. Cuando le quede menos de la mitad, el portal llevará la mitad completado; Cuando Imutes esté al 25% de su vida total, al portal le quedará el 25% para completarse y así sucesivamente. Cuando a Imutes le den el último golpe (es fácil de calcular cuando podría ser derrotado), el portal parecerá que está a punto de cerrarse. Una vez Imutes sea

derrotado, el interior del portal estallará, matando a los seis Shulhus, ya que estaban conectados a la magia del Arco.

Tesoros de la Sala: Libro de Osiris y el Kitah Al-Azif (Necronomicón) se encuentran sobre el altar. La Llave de Plata que desenterra el Templo del Desierto la tiene Imutes.

En ese momento, Amofus, el humano que se encuentra tendido sobre el altar, despertará del trance en el que estaba sumido. Acto seguido, todo el complejo comenzará a temblar, pero la puerta de la sala se encontrará cerrada y no podrán abrirla de ninguna manera. Entonces, el desconocido vendedor/sacerdote de Horus (el que les entregó el Ojo de Horus) aparecerá tras ellos y les dirá: “*Venid, saldremos de aquí*”. Cuando se acerquen, extenderá el brazo para que se aferren a él y desaparecerán.

Parte 8: El final.

Si cualquiera del grupo ha cogido alguno de los tres tesoros, o todos, notarán que no los llevan encima o que los han perdido. Además, si algún personaje murió en la mazmorra y resucitó como guardián de la Esfinge y no fuera destruido por los aventureros, se encontrará con el grupo totalmente curado (aunque conservando las mismas estadísticas que cuando murió).

Cuando despertáis, os encontráis en un Oasis. La cabeza parece que os va a estallar, aunque dais gracias por poder seguir vivos. Cuando os recuperáis, veis que el desconocido está junto a vosotros. Os invita a acercaros y os dice:

- Habéis cumplido con la misión que se os encomendó y por ello, os recompensaré generosamente – Os entrega la Llave de Plata y añade – Cuando lleguéis al Ta-Sekhet-Ma’at, buscad la antesala de los Enteramientos (sala 14 del Templo del Desierto). Recordaréis que en mitad de la sala había una Gran Columna Baja. Empujadla fuertemente entre 5 o más personas hacia el Este y encontraréis lo que buscáis. En cuanto al Libro de mi padre (mostrando el Libro de Osiris) y el Kitah Al-Azif, me los quedaré yo. Estos libros nos pueden estar en manos de los mortales.

Dicho esto, desaparecerá y de debajo de sus ropajes saldrá un Halcón volando hacia el cielo.

Si vuelven a subir la duna que separaba el Oasis del Valle de la Esfinge Sin Rostro, observarán que ya no hay Esfinge. En su lugar, la gigantesca estatua parece haberse derruido, destruyendo el pequeño templo que había bajo ella y sellando así las mazmorras interiores (pueden mirar sin sufrir la maldición).

Cuando vuelvan a Semerkhet, encontrarán que la ciudad se encuentra aun tratando de superar el ataque de los Muertos (algunos no están muy acostumbrados a esas cosas y les cuesta superarlo). Pero nada más. La vida, continúa normal.

Epílogo: El Tesoro de los Faraones.

Si deciden viajar hasta el Templo del Desierto, necesitarán muchos camellos, hombres y un guía. Si Amahad sigue vivo, se ofrecerá voluntario para acompañarles y guiarles, a cambio de una pequeña parte del Tesoro (no pedirá más del 10% del total).

Puedes resumir el viaje y el interior del Templo (pues se supone que los aventureros ya acabaron con todas las criaturas que había dentro) y pasar a la “Gran Columna Baja” (recuerda también el tesoro que había en el interior de los enterramientos, si no pudieron llevárselo la última vez). Para moverla, es necesario empujarla hacia el Este y que al menos 5 Aventureros (o Aventureros + ANJs) superen una tirada de Fuerza. De conseguirlo, la piedra se deslizará suavemente y dejará al descubierto una escalera que lleva hacia abajo. Cuando lleguen, diles lo siguiente:

Y tras varios meses de búsqueda, allí está. El mayor tesoro que jamás hayáis podido imaginar se extiende a vuestros pies. Grandes estatuas de Oro, montañas y montañas de monedas de todas las clases y joyas de todos los tipos, tamaños y colores. Sin duda, un tesoro digno de reyes.

El tesoro que aquí hay, sería suficiente para retirar cualquier cantidad de personajes. Aunque si quieras saber cuánto Tesoro hay, lanza 10d100 y multiplícalo por 10.000. El resultado es el valor aproximado de lo que hay en esta gigantesca sala en MO (lo que hace un tesoro

mínimo de 1.000.000 MO y un máximo de 10.000.000 de MO).

Experiencia y Sabiduría.

Por completar con éxito la Campaña, reparte 75.000 Puntos de Experiencia a cada Jugador.

Además, si algún jugador perdió puntos de sabiduría a lo largo de la aventura, podrá recuperar 1d4 Puntos de Sabiduría (sin sobrepasar el total que tuviese antes). La explicación, después de varios meses de reposo y tranquilidad, pudo recuperar algo de la “cordura” perdida.

Agradecimientos:

Después de varios meses de trabajo, al fin vi terminada esta campaña, que comencé a escribir a mediados de Marzo del 2012 fue finalizada en Julio de 2012, aunque no fue terminada del todo hasta Diciembre del 2014, incluyendo pruebas y revisiones.

Quiero agradecer a todos aquellos que me han ayudado en la construcción de ésta aventura, a aquellos que la han estado probando, aquellas personas que me han aconsejado o simplemente, apoyado. Gracias.

Prometo seguir escribiendo mientras pueda (aunque creo que suena más bien a amenaza...).

Material Adicional.

A continuación, encontrarás diverso material de ayuda para el buen desarrollo de la aventura, como mapas, resúmenes de estadísticas...

Gracias por descargar esta aventura y espero que te haya gustado tanto esta última parte, como la campaña completa. No dudes en comentar cualquier cosa o duda que tengas (o mostrar tu agradecimiento) en el blog.

José Torrano (Norkak)
norkak.wordpress.com

Imutes, el Sacerdote.

Nacido durante el reinado del Gran Nefertem, su madre, era una neferí que había servido como doncella en casa del Faraón. Quedó en cinta tras un breve romance con un elfo que desapareció y del que nada se conoce, ni siquiera su nombre. Tras dar a luz a un hijo varón, fuerte y sano, le dio el nombre de Imhotep, que significa “el que viene en paz” y murió, debido a complicaciones tras el parto. Poco después, los sacerdotes prefirieron otorgarle el nombre de Imutes, por el que se conocería a partir de ese momento.

El niño quedó entonces al cuidado de los sacerdotes del dios Thot. El Sacerdote principal del panteón de Thot lo acogió como si de un hijo se tratase y le enseñó todo cuanto sabía. Destacó rápidamente en medicina y astronomía. Además, en secreto, aprendió el manejo de las armas y el saber de la guerra. Cuando alcanzó la mayoría de edad, se convirtió en Clérigo de Thot. Rápidamente fue ascendiendo dentro de la iglesia hasta convertirse en uno de los principales sacerdotes, no sólo de esa divinidad, sino de entre todos los templos del panteón Neferí.

Se dice, además, que obtuvo un poderoso artilugio llamado El Libro de Osiris. Algunos dicen que fue el propio Dios de los Muertos el que se lo entregó. Otros dicen que él mismo lo escribió, tras recopilar toda la información que encontró durante sus viajes por otras tierras. Incluso hoy en día sigue siendo un misterio que no sabremos si se podrá resolver alguna vez.

Varios años después llegó la muerte de Nefertem y la lucha entre sus hijos por obtener el poder. A pesar de que la lógica (y la ley) sostenían que debía ser el primogénito el que accediese al trono sucediendo a su padre, los otros hijos menores del Faraón comenzaron una guerra junto a sus partidarios para hacerse con el control del trono de Nefter.

Tras varios meses, Sennefer, hijo mayor de Nefertem, tenía todas las de perder. Fue entonces cuando Imutes le ofreció su apoyo, diciéndole que le ayudaría a ganar la guerra, siempre y cuando le concediera algo a cambio. El Faraón accedió a entregarle lo que quisiera si le ayudaba a derrotar a sus hermanos. Imutes, que además de Sacerdote era un gran estratega militar, consiguió romper el cerco que los rivales del Faraón habían creado sobre él y logró derrotarles en pocas semanas.

Lo primero que hizo Sennefer, tras ascender al trono, fue nombrar a Imutes Sumo Sacerdote de Nefter y Consejero Principal del Faraón, un puesto que habitualmente estaba destinado al Sumo Sacerdote de Ra, el Dios Sol. Además, le mandó que construyese un lugar donde pudieran almacenar todos los tesoros que había logrado conseguir y reunir, aquellos que heredó y los que tendrían que llegar.

Con los años, Sennefer vio próxima su muerte y pidió que su cuerpo fuera enterrado en el lugar que había mandado construir, junto a sus tesoros. Imutes, realizó los preparativos y ofició el cortejo, junto al posterior funeral.

El primogénito de Sennefer le sucedió en el trono e Imutes se estableció como Sumo Sacerdote y consejero de confianza del Faraón. Así fue hasta que el último de los faraones le traicionó, aunque de eso hablaremos más adelante.

Durante las muchas campañas militares que los faraones llevaron por el mundo, Imutes fue enviado a una región conocida como Visirtán. Allí, su vida cambió radicalmente tras descubrir un libro que pondría en jaque toda la sociedad religiosa de Nefter. El libro

había sido escrito por un tal Abdul Alhazred y lo había titulado *Kitah Al-Azif*, que puede traducirse como “el rumor de los insectos por la noche”, aunque el nombre por el que realmente es llamado es El Necronomicón, cuya traducción es “El libro que contiene lo relativo a las leyes de los muertos”.

En él se habla sobre los Arcaicos. Anteriores a la Luz y la Oscuridad, anteriores incluso al tiempo, tan antiguos como la estrella más vetusta, ancianos cuando el mundo era joven, habitan más allá de toda lógica, inabarcables para la razón, inaprensibles e incomprensibles, por encima de la moral y la ética que encadena a los seres racionales, poseedores de un poder inmenso, empero sumidos en un letargo atemporal cuya finalidad nos es desconocida...

Actualmente yo soy el último guardián del libro que Imutes encontró allí y lo trajo, escondido, a Nefter para su estudio. En él descubrió que Nefter ya existía desde mucho antes de la llegada del hombre al mundo, un dato conocido, aunque se desconocía su veracidad. No sólo eso, además de Nefter, las pirámides que se encontraban en la desembocadura del Menes, donde actualmente se encuentra la ciudad de Semerkhet, y la Esfinge Sin Rostro, aquella que hace perder la razón, son obra de éstos Arcaicos, más concretamente de uno en particular, aquel que es conocido como Nyarlathotep el Oscuro, Caos Reptante, el Negro, el Sombrío o el Maldito, dios viviente e incluso llamado El Primer Faraón.

Tras este descubrimiento, los cimientos sobre lo que Imutes había aprendido desde que nació se tambalearon y le hicieron perder la razón durante varios días. Pero una noche, tuvo un sueño revelador. Se despertó y decidió seguir con su vida normal como Sumo Sacerdote, aunque eso sólo era una tapadera para su verdadera causa. Reunió a un grupo de seguidores a los cuales instruyó sobre los conocimientos recién adquiridos. Junto a ellos fundó La Hermandad del Faraón Negro. Durante cientos de años, él siguió instruyendo y aumentando la Hermandad hasta que obtuvo un poder y un control sin precedentes sobre la ciudad. Tal fue así, que el Faraón se dio cuenta del poder acumulado de Imutes e le tendió una trampa. Desapareció para el resto de la sociedad así como muchos de sus seguidores más allegados. En secreto se estableció una cacería de los miembros de la Sociedad hasta que sólo sobrevivieron un par de decenas de miembros, los más nuevos. Yo fui uno de ellos. Poco después, Khaboras se alzó y tras varios años de contienda, puso fin al reinado de Nefter.

Tras un éxodo, llegamos a las pirámides y la desembocadura del Menes, donde se fundaría la nueva capital. Logré salvar el *Kitah Al-Azif* y durante un sueño, vi como la pirámide, tras decir las palabras, se abría para dejar paso a un pasillo y al que sin duda, sería nuestro nuevo templo de adoración a Nyarlathotep.

Ya sólo quedo yo como último miembro de la Hermandad del Faraón Negro. Tras varios años siendo Sumo Sacerdote de Nyarlathotep, no he podido “resucitar” a la Hermandad y temo que caiga en el olvido. Espero que Nyarlathotep me perdone, aunque no lo creo probable.

Nyarlathotep Telal Alal

Sufris, Sumo Sacerdote de Nyarlathotep.

(Pergamino 1)

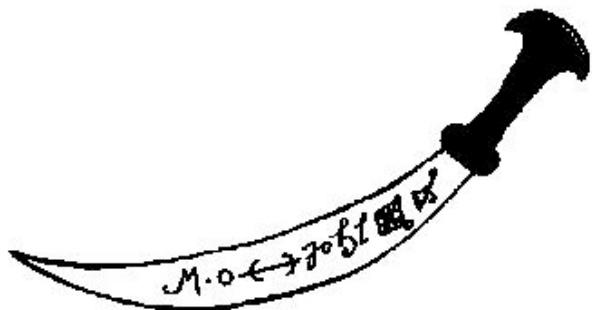


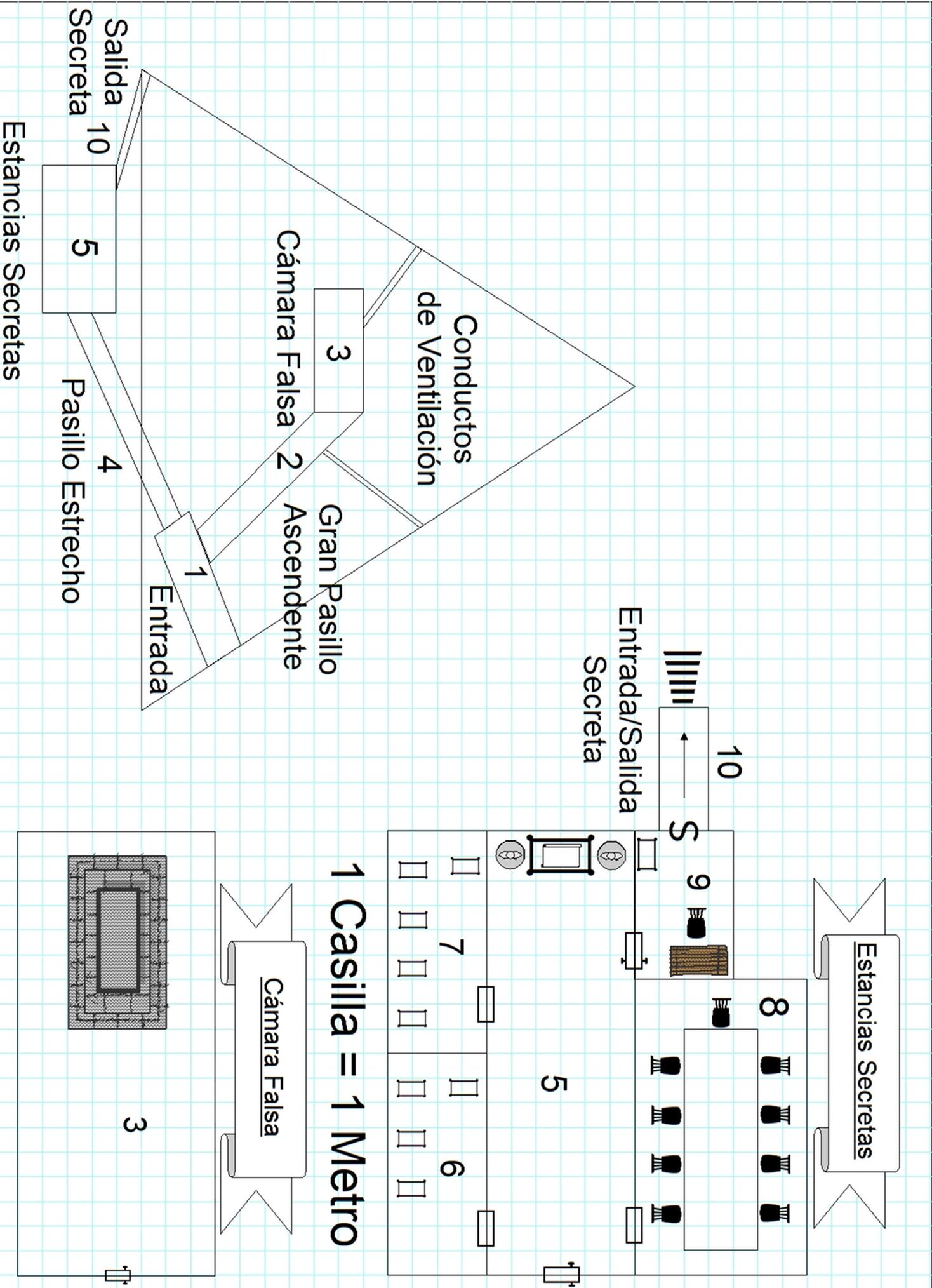
En un lado de la hoja

X C H O E Z, G. M. O. I. Y

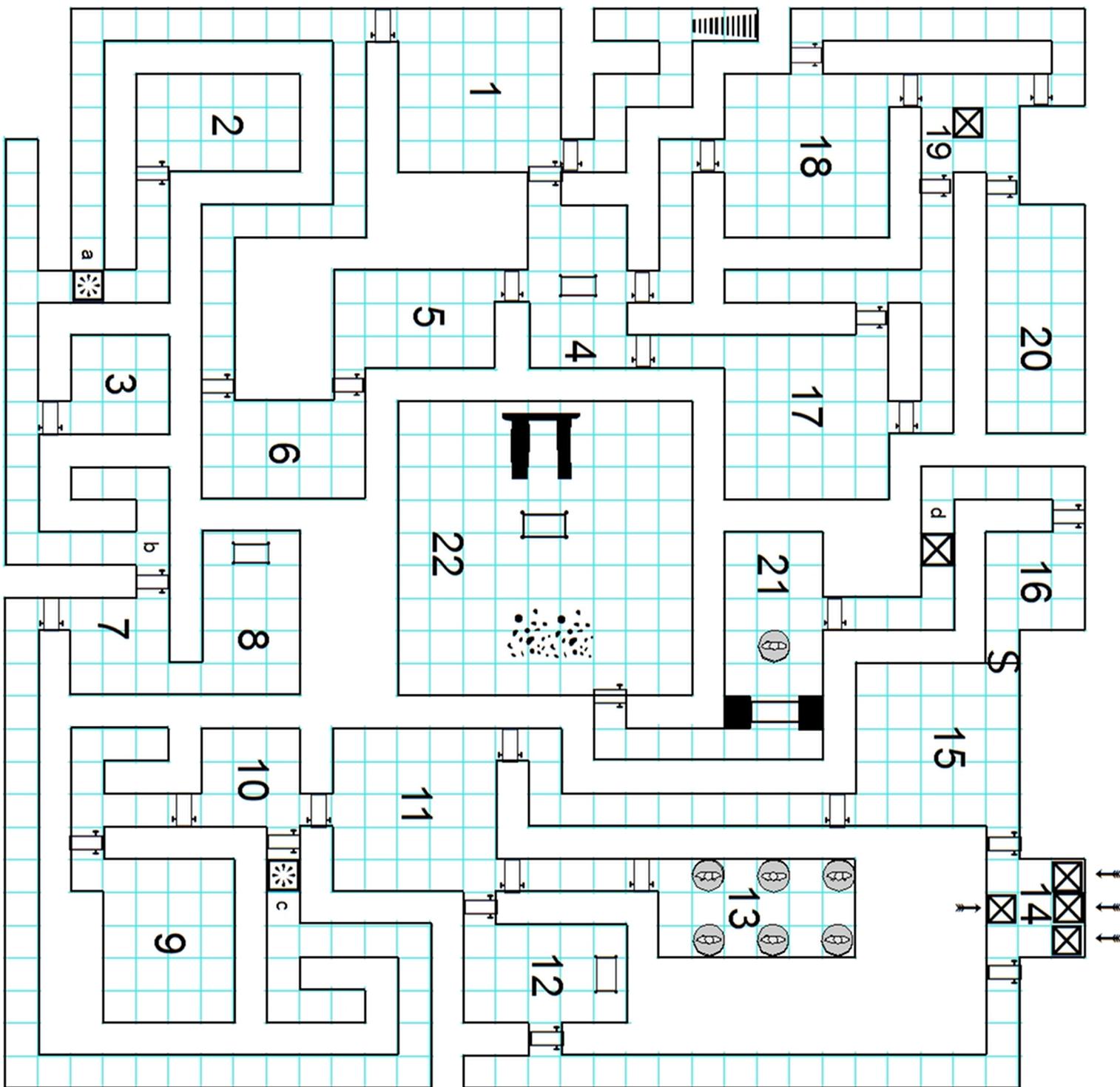
Y en el otro lado

M o ← → J o h l ■ △





ESFINGE SIN ROSTRO



1 Cuadro = 2 Metros

- S Puerta Secreta
- Estatua
- ☒ Fulcro o Trampa
- ↑ Puerta Cerrada
- Altar o Mesa
- ★ Foso Con Pinchos

Imutes, El Sacerdote.

Clase de armadura: -1
 Dados de Golpe: 15
 Puntos de Golpe: 96
 Movimiento: 10 metros (caminando)
 Ataque: 2 garras o 1 Conjuro
 Daño: 1d12 / 1d12 o por conjuro.
 Salvación: C12 (no puede ser expulsado).
 Moral: 13
 Valor de Tesoro: Ninguno.
 Alineamiento: Caótico.
 Valor P.X.: 8.000

Imutes puede lanzar conjuros de Clérigo como uno de nivel 15. Sólo puede ser atacado por medio de armas mágicas, conjuros o fuego (recibe daño completo, a diferencia de cuando era inmortal).

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

Puesto que Imutes ha entregado su inmortalidad como parte del ritual para poder abrir el portal para la entrada de Nyarlathotep, los aventureros pueden enfrentarse a él y tratar de destruirle. Por ello, ha perdido parte de sus estadísticas.

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

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

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

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

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

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

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

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

(los conjuros de Nigromancia, puede lanzarlos mientras porte el Libro de Osiris).

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

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

*** Viene explicado a continuación:

Golpe de Arena:

Alcance: 20 metros

Duración: Instantáneo

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

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

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

Si los aventureros, por alguna circunstancia, se enfrentan a Imutes antes de que entregue su Inmortalidad, deberán usarse las estadísticas que aparecen en la Aventura: El Templo del Desierto.

Estadísticas de cada uno de los Ejércitos:

Ejército de Semerkhet:

Habacuc, General del Ejército de Sutekh:

Fue 13; Des 11; Cons 11; Int 10; Sab 11; Car 14.

Clase de armadura: 6 (Cuero Tachonado)

Dados de Golpe: 5

Puntos de Golpe: 30

Ataque: 1 (Khopesh) o 1 (Arco largo)

Daño: 2d4+1 o 1d8+1

Salvación: G5

Moral: 8

Valor de Tesoro: Ninguno.

Alineamiento: Legal.

Valor P.X.: 200 PX

Ejército de No-Muertos:

Amenem, Clérigo y Líder del Ejército de No-Muertos:

Fue 14; Des 12; Cons 12; Int 13; Sab 8; Car 8.

Clase de armadura: 4

Dados de Golpe: 7

Puntos de Golpe: 50

Movimiento: 6 metros

Ataque: 1 (arma+2 o Conjuro)

Daño: 1d6+3 (Maza+2 y +1 de Fuerza)

Salvación: C6 (no puede ser expulsado).

Moral: 12

Valor de Tesoro: 2.500 (Arma que porta).

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 790

Infantería:

Clase de armadura: 6 (Cuero Tachonado)

Dados de Golpe: 3

Puntos de Golpe: 15

Ataque: 1 (Khopesh) o 1 (Arco largo)

Daño: 2d4 o 1d8

Salvación: G3

Moral: 7

Valor de Tesoro: Ninguno.

Alineamiento: Legal.

Valor P.X.: 50 PX

Amenem genera constantemente un aura que funciona como el hechizo **Causar Miedo** (hechizo reverso de Clérigo de Nivel 2 “Quitar el Miedo”). Además, puede lanzar cualquier Conjuro de Clérigo, como uno de nivel 7.

Porta un arma llamada **Maza de Ofois**. Funciona como una Maza Mágica +2, que los aventureros pueden adquirir si le derrotan en combate. Tiene unos jeroglíficos alrededor de la vara en los que cualquiera con conocimientos en el Neferí Antiguo puede traducir como: **Mi nombre es Ofois, portadora de la Guerra**. Cuando en la tirada de ataque sale un 20 (crítico), además del daño, la víctima debe superar una tirada de Salvación por Petrificación o Parálisis. De no superarla, quedaría paralizado durante 1d4 asaltos. Su valor es de 10.000 MO.

Para que un aventurero pueda luchar contra él, debe salirle en la tirada de Oportunidades Heroicas (tabla de Ajs en Batalla) **21-22 Gran Duelo**. A Amenem hay que sumar además tantos esqueletos guerreros como sean necesario para que la suma de éstos con Amenem sea de 1,5 niveles por nivel del aventurero.

Si Amenem es derrotado, las tiradas de batalla del Ejército de No-Muertos se realizarán sobre una tirada de INT 8.

Esqueletos Infantería:

Pueden ser Infantería normal o Portaestandartes.
Clase de armadura: 7
Dados de Golpe: 1
Puntos de Golpe: 3
Movimiento: 6 metros
Ataque: Desarmados o con armas hechas a base de Huesos con pinchos.
Daño: 1d6 (desarmado) o 1d8 (hueso con pinchos)
Salvación: G1
Moral: 12
Valor de Tesoro: Ninguno.
Alineamiento: Caótico.
Valor P.X.: 10

Los Estandartes de éste ejército, están formados por los restos de otros esqueletos. Algunos esqueletos, que sólo tenían la parte superior del cuerpo, han sido empalados y son portados como estandarte. Ese esqueleto también puede atacar y tiene las mismas características que un Esqueleto de Infantería, con la salvedad, de no poder desplazarse. De salir la Oportunidad Heroica 17 Capturar el Estandarte Enemigos, se enfrentará contra el portador y contra el propio estandarte (mismas características que un esqueleto normal). Una vez derrotado el esqueleto portador y el del estandarte, éste se quedará inerte y podrá ser portado sin que ataque a nadie. Hay un Estandarte por cada unidad del Ejercito de No-Muertos.

Golem de Hueso.

“Máquina de Guerra” (en caso de combate por la tabla de “Ajs en Batalla”)
Clase de armadura: 2
Dados de Golpe: 10
Puntos de Golpe: 40
Movimiento: 40 metros
Ataque: 2
Daño: 2d8
Salvación: G8
Moral: 12
Valor de Tesoro: Ninguno.
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 1.700 Px

El Golem de Huesos tiene unos 3 metros de altura. A diferencia del que aparece en la segunda parte de ésta campaña, se trata de un No-muerto, y puede ser expulsado. Las armas de filo o perforantes (mágicas y no mágicas) sólo le producen la mitad del daño normal, mientras que las contundentes le hacen daño normal. Son inmunes además a la mayor parte de los hechizos mágicos o de clérigo, salvo los de fuego, que les produce daño doble. Cuando son atacados por hechizos de fuego, además del daño, deben realizar una tirada de salvación por “Conjuros y Armas Mágicas”. De no superarla, aquellas armas que lo alcancen le producen daño duplicado, es decir, en caso de cualquier arma de filo o perforante le producirá daño normal y las contundentes, daño doble durante 1d4 asaltos.

Esqueleto Guerrero.

Unidad de Élite.
Clase de armadura: 3
Dados de Golpe: 5+2
Puntos de Golpe: 39
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 (arma) +3 al ataque.
Daño: 2d4 (Khopesh)
Salvación: G5
Moral: 12
Valor de Tesoro: Ninguno / Arma que porta.
Alineamiento: Caótico.
Valor P.X.: 350