

Ravenloft™

Aventura Oficial de Juego

Toque de Muerte

De Bruce Nesmith



TOQUE DE MUERTE

CREDITOS

Diseño: Bruce Nesmith
Edición: Caroline Spector
Arte Exterior: Clyde Caldwell
Arte Interior: Stephen Fabian
Traducción al Castellano: Bradford Zarovan
Arte y Compaginación: Bradford Zarovan

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS y AD&D son marcas registradas de TSR, Inc.
RAVENLOFT y el logo de TSR son marcas registradas de TSR, Inc.
©1991 TSR, Inc. Todos los derechos reservados.



TOQUE DE MUERTE

TOQUE DE MUERTE

INTRODUCCION

Trasfondo de la historia
Comenzando la aventura

HAR'AKIR

Supervivencia en el desierto
Encuentros en el desierto
Entrando a Muhar
Lo que saben los aldeanos
PNJ de Muhar
Historia de Anhktep

EVENTOS

La primera charla con Isu
Primera noche
Segundo día
Segunda noche
Tercer día
Tercera noche
Cuarto día
Cuarta noche
Quinta noche
Sexto día
Sexta noche

TEMPLO DE MUHAR

VALLE DEL DESCANSO DEL FARAON

Tumba de Anhktep
Concluyendo la aventura

PERSONAJES NO JUGADORES

Isu Rehkotep
Senmet

APENDICE

El pergamino de Isu
Zombie del desierto



INTRODUCCION



ienvenido otra vez a Ravenloft, el semiplano del terror. En una tierra lejana, en el ardiente páramo de Har'Akir, un antiguo mal esta despertando. Otro de los seis versos de la profecía de la vidente Vistani Hyskosa, se despliega para envolver a tus jugadores dentro de su seco y polvoriento sudario. Esta aventura esta diseñada para un grupo de 4 a 6 jugadores de niveles 3 a 5. Es necesario en el grupo de aventureros al menos un clérigo

capaz de ahuyentar muertos vivientes. Las armas mágicas no son necesarias, pero se recomiendan. El grupo de aventureros debe tener la capacidad de curar enfermedades. Si el clérigo o sacerdote del grupo no puede lanzar este conjuro, déjales encontrar un pergamino con tres curar enfermedades en él. Asegúrate de leer este módulo por completo antes de comenzar a jugar. Después de todo, los mejores DM son los DM preparados. Advierte a los PJ por adelantado que esta es una aventura mas bien para pensar, no para luchar y combatir. A veces correr es la mejor respuesta ante una situación que se presenta. El DM tiene muchas herramientas para terminar con el grupo de héroes si no están dispuestos a huir ante un gran peligro.

En varios puntos de esta aventura se le requerirá a los PJ controles de miedo u horror. Los PJ que representen el papel de PJ asustados o atemorizados, deberán ser recompensados por ello.

Esta aventura se sitúa en el dominio de Har'Akir (ver Capítulo Islas del Terror en la caja de RAVENLOFT). El tema y la disposición son de estilo egipcio. El DM deberá repasar por adelantado el dominio de Har'Akir para recrear el paisaje y dar una mejor ambientación a la aventura.

Trasfondo de la Historia

...hace hoy algunos años atrás, Isu Rehkotep, una sacerdotisa al servicio de Osiris, descubrió un antiguo pergamino, que describía una ceremonia

usada para controlar a uno de los hijos de Anhktepót, una momia mayor.

Osiris no era un dios malvado e Isu todavía no era la malvada sacerdotisa en la que se iba a convertir. Tras examinar el pergamino, Isu intento destruirlo quemándolo completamente, pero éste se negó a la destrucción. Imposibilitada para destruir al pergamino, lo devolvió a su lugar secreto y lo oculto.

El conocimiento del pergamino y el poder que confiere, devoró la mente de Isu a través de los años. Comenzó a leer y estudiar los trabajos de los dioses oscuros. Lentamente, se convenció que era su derecho poseer aquel terrible poder.

Trece años pasaron, e Isu desenterró el pergamino nuevamente. Ahora convertida en una servidora del malvado dios Set, intento usar el pergamino para esclavizar a una momia mayor. Adentrándose en el Valle de los Muertos, Isu descubrió la tumba de Anhktepót. Allí encontró a Senmet, uno de sus llamados hijos, un sacerdote momificado en un tiempo muy lejano.

El pergamino se deshizo en polvo mientras ella realizo la sucia ceremonia inscripta en éste. Senmet, hijo de Anhktepót, se levantó para caminar sobre la tierra de Har'Akir ante los deseos de Isu. En su antiguo sarcófago Anhktepót se removió, pero no despertó.

Desafortunadamente para Isu, Senmet no estaba bajo su voluntad como ella creía. Es como una bestia encadenada que sabe que puede romper sus cadenas en cualquier momento. Aunque Isu no es consciente de esto, aun así puede controlar a Senmet solo unos minutos cada cierto tiempo. Lo que más ambiciona Senmet es usurpar el poder de Anhktepót y gobernar. Para lograr este objetivo, debe incrementar su poder cien veces más. Esto debe hacerse lenta y delicadamente, sin despertar al antiguo señor e incurrir en su terrible cólera. Senmet ha sacrificado todo su poder conjurador hacia este esfuerzo: no puede lanzar conjuros temporalmente. A través de este masivo esfuerzo de voluntad, Senmet ha obtenido el poder para abrir y cerrar las ardientes fronteras de Har'Akir de Anhktepót. Senmet también ha requerido la presencia de gente dentro de Har'Akir: cuando un grupo de extrajeros caminen a traves de la niebla que los lleva a Ravenloft, aparezcan en Har'Akir. Los forasteros (la gente que ha traído a Har'Akir) que llegan a Muhar son convertidos en zombies del desierto, si no muestran consentimiento a adoptar la religión y mezclarse entre la población. Ahora Senmet puede crear muertos vivientes bajo su control. La última etapa del complot de Senmet requería que la población de Muhar lo adorase. Esto debía

INTRODUCCION

hacerse cuidadosamente, para no despertar la atención de Anhktepót. Con un pequeño ejército de muertos vivientes, y la mayoría de la gente de Muhar venerándolo, Senmet esperaba tener el poder para derrocar a Anhktepót como lord de Har'Akir. Como alta sacerdotisa del culto de Anhktepót, Isu es de vital importancia para el plan de Senmet: es necesario que ella manipule a los aldeanos para el ser adorado por el pueblo. Los Vistani y los PJ son forasteros en Har'Akir. Claramente no tienen oportunidades de mezclarse en la sociedad de Muhar e improbable que adopten su religión. Por lo tanto, deben ser eliminados, pero sutilmente, para que Anhktepót no despierte de su apocalíptico trance.

Comenzando la aventura

Los PJ empiezan esta aventura estando en cualquier parte de Ravenloft (el DM es libre de situar el comienzo en cualquier dominio). Debajo se muestran las distintas formas de encaminar a los PJ introduciéndoles en la historia, dependiendo de donde estén en tu campaña.

Dentro de Ravenloft

Independientemente de en que dominio estén los PJ, tendrán un encuentro con un grupo de Vistanis. Los gitanos están a un lado del camino, con su carro volcado sobre una rueda partida. Cinco hombres Vistani miran fijamente al carro. Es dudoso que puedan levantarlo ellos solos. Si los PJ ofrecen ayudarles, lee lo siguiente en voz alta:

Los hombres os miran en un pétreo silencio. Sus miradas hostiles hacen un marcado contraste con sus ropas festivas.

Una bella y joven Vistani aparece desde la parte posterior del carro. Su largo y negro cabello esta sujetado por un pañuelo de seda roja. Joyas llamativas adornan su cuello y sus manos.

"Mi nombre es Dulcimae", dice. "Os estaríamos muy agradecidos por la ayuda que pudieseis prestarnos."

Su rostro es inocente y amable. Uno de los hombres escupe, murmura, y da la espalda. Ella lanza una rápida mirada de preocupación, vuelve hacia vosotros y os dice "Por favor!, No hagáis caso a mis hermanos. Desconfían de los forasteros; creen que intentan raptarme. No podemos levantar este carro nosotros solos. Os recompensaremos bien por vuestra ayuda.

"Tu no tienes derecho a prometer nada nuestro!" sisea uno de los hombres.

"Tengo el derecho desde que nuestra madre murió. Yo dirijo esta familia ahora. Les daré una bendición si nos ayudan. Nuevamente, les da la espalda a sus hermanos y se dirige hacia vosotros con un tono de preocupación; "Nos ayudareis a levantar nuestro carro?"

Si los PJ no ofrecen su ayuda y pasan de largo:

Una bella y joven muchacha sale de la parte trasera del carro.

"¡Dulcimae! Vete de mi vista," dice uno de los hombres bruscamente.

"¡No! Ellos pueden ayudarnos. ¿Nos dejareis aquí tirados hasta que vengan los bandidos? os pregunta la joven. "Por favor, amables señores, ayudadnos a enderezar nuestro carro. Podemos recompensaros justamente" os suplica.

Su rostro es inocente y amable. Ella lanza una rápida mirada de preocupación, vuelve hacia vosotros y os dice "Por favor!, No hagáis caso a mis hermanos. Desconfían de los forasteros; creen que intentan raptarme. No podemos levantar este carro nosotros solos. Os recompensaremos bien por vuestra ayuda.

"Tu no tienes derecho a prometer nada nuestro!" sisea uno de los hombres. "Tengo el derecho desde que nuestra madre murió. Yo dirijo esta familia ahora. Les daré una bendición si nos ayudan.

Nuevamente, les da la espalda a sus hermanos y se dirige hacia vosotros con un tono de preocupación; "Nos ayudareis a levantar nuestro carro?"

Se supone que los PJ ayudaran a Dulcimae. Su promesa de recompensar a los PJ es sincera. Sus hermanos, (Sergei, Marius, Antonio, Enrico y Dominic) desconfían mucho del grupo, y continuaran desconfiando incluso después de que los PJ los ayuden. El carro puede ser enderezado fácilmente con la ayuda de los PJ.

Una vez que el carro es reparado, Dulcimae ofrece a los PJ guiarlos fuera de Ravenloft. Les comenta que unos pocos Vistani dotados son capaces de abandonar la tierra del terror, emprendiendo un viaje hacia reinos soleados y otros mundos. Su madre, Madame Bodoni, tenía el don. La vieja mujer murió hace pocas semanas. Entre los Vistani, el liderazgo corresponde frecuentemente a las mujeres, porque son ellas las que usualmente tienen el poder de la visión y la habilidad de viajar a través de las nieblas de Ravenloft. La habilidad

INTRODUCCION

Vistani de conocer los destinos de otros seres, a través de las nieblas, nunca esta garantizada. Dulcimae continuara tratando amistosamente a los PJ, mientras sus hermanos los miraran con recelo. La Gitana comunica a los PJ que sigan de cerca al carro mientras los Vistanis viajan a las fronteras del dominio, donde ocurrirá lo siguiente:

La niebla surge delante de vosotros. El carro que estáis siguiendo se bambolea de un lado a otro, mientras campanas y baratijas tintinean suavemente un ruido singular, enmudecido por la niebla congregada en este lugar. De pronto, os encontráis rodeados por una neblina húmeda. La niebla es tan densa que apenas podéis ver nada mas allá del carro.

Mientras vagáis a través de la niebla, perdéis el sentido de la dirección. Todo lo que veis y sentís es la humedad en forma de niebla, que os rodea completamente. Débilmente, todavía podéis escuchar el sonido del carro de gitanos delante de vosotros.

Después de unos minutos, notáis que el aire se está calentando, y la niebla adquiere otra temperatura. Un orbe rojo con forma de sol puede ser localizado arriba en el cielo, a través de la niebla que se va evaporando. Al momento el paisaje cambia: grandes llanuras de tierra árida se extienden ante vosotros, contrastando enormemente con la tierra en la que os encontrabais.

Cuando los últimos cúmulos de niebla se desvanecen en la brisa seca y ardiente, distinguís arena bajo vuestros pies. El calor es sofocante y encontráis difícil el respirar. Una mirada rápida alrededor, os revela un vasto desierto y un yermo acantilado a vuestra derecha. Enfrente vuestra, hay una pequeña aldea rodeada de unas pocas palmeras. El camino en el que os encontráis conduce hacia ese lugar. Los hermanos de Dulcimae se gritan unos a otros y a Dulcimae en una extraña lengua. Se les nota claramente nerviosos, por esta nueva y extraña tierra.

Fuera de Ravenloft

Los PJ deben estar en un area desértica o en una que conduzca a un desierto. Como logres esto dependera del estado actual de tu campaña. A primera hora de la mañana, lejos de la civilizacion, los PJ se encuentran un carro gitano volcado encima de una rueda rota. Se trata de Dulcimae y sus hermanos, descritos anteriormente. Usa el texto anterior para las mismas situaciones. Dulcimae les dira que ella tiene el poder de predecir la fortuna y el futuro en

los hombres. Quiere hacer esto como recompensa por ayudarla. Dulcimae dira que debe leer la fortuna cuando las estrellas esten presentes para obtener mejores resultados. Por consiguiente, los PJ deberan permanecer a su lado si quieren conocer su fortuna. Cualquier direccion en la que los PJ esten viajando sera la que tambien estan usando los Vistanis mientras viajan.

Un pequeño y desertico pueblo puede verse en la distancia. Parece brillar debilmente por el calor, como si estuviese bajo el agua. Una ola de calor pasa por encima de vosotros cuando la imagen se vuelve solida y real.

El desierto no parece diferente, salvo un precipicio a vuestra derecha. No recordais que eso estuviese hace tan solo un momento.

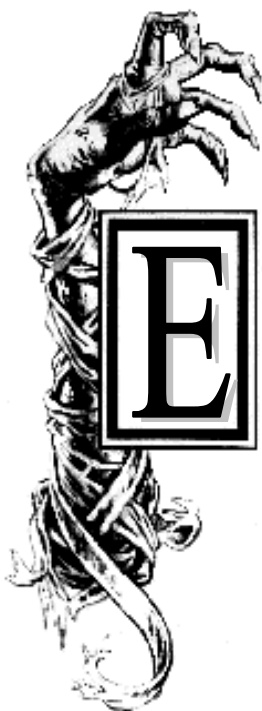
El camino ante vosotros os lleva directamente al pueblo. Los hermanos de Dulcimae se gritan unos a otros y a Dulcimae en una extraña lengua. Se les nota claramente nerviosos, al igual que ella, por este precipicio que ha aparecido de alguna extraña parte.

Los PJ seguramente intenten volver por donde vinieron. Las fronteras de Har'Akir son muros impenetrables de calor, que previenen que nadie se aventure muy lejos en el desierto. Los Vistani estarán mas que dispuestos en tratar de ayudar a los PJ a atravesar del calor, pero sus esfuerzos no servirán de nada. Cualquier PJ que intente atravesar las fronteras no conseguirá alcanzar el otro lado: morira calcinado antes de conseguirlo. Una vez que los PJ entren en Har'Akir, las fronteras permanecerán cerradas. Nada, salvo los acontecimientos que se presentan al final de esta aventura (el 7º levantamiento de Anhktepot) podrán hacer que se abran.

Los PJ pueden que acusen a Dulcimae de haberlos engañado. Ella se defenderá entre sollozos afirmando que este no era el lugar donde trato de llevarlos. La reacción de enojo de sus hermanos tenderán a apoyar esta afirmación. Ellos también están furiosos con Dulcimae: la acusan de poseer el don de la falsa visión y de proceder de una raza mestiza. Estas acusaciones devastan a la pobre Vistani.

Una vez que se lleven a cabo estas primeras reacciones, hay solamente un curso de acción. Los PJ deben ir a la aldea Muhar. Dulcimae y sus hermanos se dirigen hacia allí, sin tener en cuenta las acciones de los PJ.

HAR'AKIR



El DM debe consultar el mapa de Har'Akir. El dominio es un lugar muy simple. Hay dos caminos, una aldea con un oasis, un acantilado, y mucho sol y arena.

Supervivencia en el desierto

Es probable que los PJ no estén acostumbrados a la vida en el desierto. Cualquier PJ con armadura que este bajo el sol, es candidato para sufrir un golpe de calor. Si el PJ lleva una armadura metálica,

deberá hacer un control de constitución cada turno. Los PJ que lleven armaduras de cuero requieren un control de constitución cada turno después de una hora bajo el sol. Si los PJ permanecen bajo el sol después del primer control, cada control sucesivo tiene una penalización de -1.

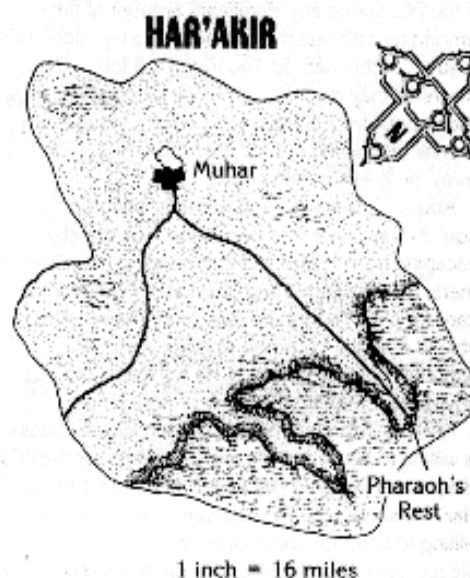
Vestir las vestimentas nativas evita el control hasta después de dos horas bajo el sol. Un control fallado significa que el PJ se desmaya y pierde el conocimiento. Los PJ no pueden ser reanimados a menos que sus cuerpos se enfríen mediante algún método. Esto lleva una noche completa de sueño para sacarse por completo los efectos del golpe de calor.

Como podrás adivinar, la población de Har'Akir permanece en la aldea durante la mayor parte del día. De hecho, muchos de los nativos duermen desde media mañana hasta media tarde. Están despiertos hasta medianoche; duermen desde medianoche hasta el amanecer.

Los PJ deberán beber agua cada día que estén en Har'Akir. El aire seco y el calor extremo roban la humedad del cuerpo rápidamente. Después de seis horas sin agua, el PJ se deshidrata y todas las tiradas de salvación tienen una penalización de -2. Esta penalización se convierte en -4 después de 12 horas y el PJ solo puede moverse a la mitad de su índice de movimiento. Fuerza, Destreza, y Constitución también se reducen a la mitad (redondeando hacia arriba). Después de 24 horas, el PJ no se puede mover y las tiradas son penalizadas con -6. Todos los atributos físicos se

reducen en tres. Después de 48 horas sin agua, el PJ cae en coma y debe hacer una tirada de salvación contra muerte cada turno: fallarla significa que el PJ muere deshidratado completamente.

Hay muy poco para comer en Har'Akir. Los árboles proveen dátiles y alguno de los residentes cuidan pequeños huertos cerca del oasis. Sin embargo, la tierra responde a las necesidades por sí misma. El agua del oasis en Muhar puede mantener un hombre sin comida por un periodo de tiempo limitado. Muchos de los habitantes todavía comen pequeños almuerzos una vez al día, simplemente porque disfrutan haciéndolo.



Encuentros en el Desierto

Los animales del desierto no son muy numerosos. Sin embargo, tienden a congregarse alrededor de cualquier forma de comida que puedan encontrar. En cualquier momento que los PJ se aventuren en el desierto, tira por un encuentro aleatorio. Si permanecen más de unas pocas horas, tira cada periodo de ocho horas (Mañana, tarde, etc.). Se asume que los PJ han tropezado con esta situación, donde las criaturas sienten que deben defenderse.

Tirada 2d10	Encuentro
2	Ciempies gigante (1d4)
3	León moteado (2d4)
4	Forasteros (1d6)
5	Chacales (1d4)
6	Hormiga León gigante (1)
7	Serpiente escupidora (1d4)
8	Zombies del desierto (1d4)
9	Escorpión grande (1d6)
10	Aldeano muerto medio sepultado
11	Chacales (1d6)
12-20	Ningún encuentro

HAR'AKIR

Los forasteros son la gente que acaba de entrar a Har'Akir. Es la gente a la que llamó Senmet a Har'Akir para convertirse en sus devotos adoradores. Serán fáciles de distinguir por como están vestidos de forma inapropiada para el clima y lo sedientos que están continuamente. Vienen de otras tierras extrañas de Ravenloft que los PJ no han tenido porque visitar. Sus ropas y sus maneras de actuar pueden proceder de cualquier otra de las tierras de Ravenloft. No atacarán a los PJ, pero les negaran su ayuda. Ellos no son capaces o no están dispuestos a ayudar a los PJ.

Entrando en Muhar

A un lado del camino, todavía lejos de la aldea, uno de los PJ descubre una mano marrón semienterrada, sobresaliendo de la arena. Si los PJ investigan, desenterrarán un cuerpo humano. Todo lo que resta del cuerpo son restos de carne que cuelga estrechamente al esqueleto, como si cada gota de agua hubiese sido drenada. Estos son los restos de una de las víctimas de Senmet, un aldeano desafortunado de Muhar que estuvo en el lugar equivocado en el momento erróneo.

Cuando el colorido carro Vistani llega a la aldea, la gente de Muhar sale de sus casas para contemplar a los visitantes. Los aldeanos se alinean en las calles vestidos con sus largas y holgadas túnicas blancas. Sus curtidos rostros marrones miran fijamente a los extranjeros. Ninguno de los aldeanos hablará, pero se harán a un lado para que pase el carro.

Si los PJ llevan consigo el cuerpo que encontraron en el desierto, y si éste está a la vista, una mujer surge a empujones entre la multitud congregada, lamentándose y chillando con dolencia. Por sus lamentos, parece que el cuerpo es el de su esposo. Ella intentará llevárselo consigo lejos, arrastrándolo. Después de un round, varios aldeanos allí reunidos vendrán para asistirle y llevarse el cuerpo a otro lugar. Si los PJ se niegan a dejarles llevarse el cuerpo, estos no lucharán, pero la mujer seguirá a los PJ al centro de Muhar, llorando y lamentándose durante todo el camino. Mas tarde, los PJ y los Vistani llegaran al pequeño oasis de la aldea. Una mujer vestida con una túnica adornada con oro, se encuentra en el borde del oasis rodeado de palmeras. Un turbante dorado rodea su cabeza. Del centro del turbante sale una serpiente. Lleva un medallón de oro alrededor del cuello y alhajas también de oro que adornan sus muñecas y sus manos. También sostiene un cetro con la cabeza de una cobra dorada en su extremo. Ella es Isu Rehkotep. Si el cuerpo del aldeano muerto esta todavía con los PJ, inmediatamente se

acerca para examinarlo. Tratará de obtener el cuerpo de los PJ, no por la fuerza, sino apelando a sus sentidos del honor de la decencia. Después de todo, este era uno de los devotos y ella tiene él deber de darle un entierro decente. Isu ocultara sus verdaderas intenciones para presentarse como una noble sacerdotisa que solo se interesa por el bienestar de sus creyentes.

Después del incidente del aldeano muerto, Isu dará la bienvenida a Muhar a los Vistani y a los PJ. Los invitará a que establezcan un campamento a orillas del oasis. Allí, los PJ podrán beber agua libremente, pero no se les permite llenar sus cantimploras o llevarse el agua de alguna otra forma. Cualquier intento de llevarse agua del oasis por fuerza o por robo, se considerara un crimen serio.

Los PJ serán capturados y amordazados por los aldeanos si éstos tratan de robar el agua del oasis. Es muy probable que los PJ tengan preguntas que hacerle a Isu. Ella los invita al templo cuando salga el sol del mediodía, para responder a sus preguntas. Son bienvenidos en Muhar, y son libres de recorrer el pueblo y el desierto que lo rodea. Sin embargo, no es probable que sus preguntas sean completamente contestadas si rechazan el ofrecimiento de Isu.

Lo que Saben los Aldeanos

Llegado este punto, los PJ probablemente interroguen a los aldeanos. La gente de Muhar es baja de estatura y de piel morena. Sus rostros están curtidos y marcados por el clima del desierto y otras influencias mucho mas siniestras. Visten túnicas sueltas de color blanco y telas enrolladas en sus rostros para mantener la piel de sus caras a salvo del calor. Los velos que cuelgan de sus turbantes, también pueden cubrir la cara cuando el viento sopla en el desierto. Ellos serán desconfiados con los extranjeros, pero no abiertamente hostiles.

Si los PJ preguntan sobre el hombre muerto que encontraron en el desierto, cualquiera de los aldeanos sabrá de una serie de asesinatos que han tenido lugar recientemente en la aldea. Aunque no sacaran el tema de las matanzas, no eludirán las repuestas que se les pide. Si los PJ se aproximan a un grupo de aldeanos, hay una probabilidad del 10% de oír un fragmento de una conversación que contenga la palabra "asesinatos".

Todos los aldeanos son conscientes de la creciente afluencia de visitantes en sus tierras. Muchas de estas personas parecen ser de culturas similares a la de Muhar.

HAR'AKIR



Aquellos que no caen presas de los peligros del desierto son asesinados misteriosamente. Cualquier aldeano les podrá relatar a los PJ la historia de Anhktepót (que es contada nuevamente después en esta sección). Muchos de ellos creen que él es el culpable de los asesinatos a los aldeanos, sino, esta de alguna manera directamente relacionado. Este no es el caso, pero debido al sistema de creencias y leyendas de la gente de Muhar, es comprensible que por esta razón crean esto.

La mitad de la gente de Muhar quieren que los PJ traten de detener las matanzas. Ayudaran a los PJ dándoles ropa, equipo e información si lo piden, pero nunca les daran agua. No hay nada mas que estas empobrecidas personas puedan dar a los PJ. La otra mitad de la gente quiere que los PJ sean sacrificados a los dioses. Creen que los asesinatos es el castigo caído sobre Muhar por Osiris, el dios de la naturaleza. Creen que una ofrenda apaciguara a Osiris y se detendrán los crímenes. Éste tipo de aldeanos se negaran a hablar con los

PJ. Consideran que es presagio de mala suerte hablar con los desconocidos.

PNJs de Muhar

Si los PJ pasan una apreciable cantidad de tiempo entre los aldeanos, adquirirán un fiel seguidor. Un chico callejero llamado Abú Ratep les seguirá donde quiera que vayan. Cargará con todas sus pertenencias, limpiará sus botas y desempeñará virtualmente cualquier tarea servil que se le pida. Si los PJ rechazan su ofrecimiento, Abú volverá una vez tras otra insistiendo en ir con ellos. Abú tiene 12 años y desea convertirse en un seguidor o aprendiz de alguno de los PJ, para poder escapar de Muhar y de su miserable existencia aquí. Es huérfano y no tiene familia o alguien que lo cuide. Aunque vive en las calles, Abú es capaz de leer escrituras en el lenguaje común de Muhar, aunque no puede leer jeroglíficos. Seguirá a los PJ a cualquier parte, incluso a la tumba de Anhktepót.

Otro PNJ importante es Hassan Basras. Hassan está dispuesto a actuar como guía e interprete para los PJ. Su precio es cinco monedas de oro por día y un viaje fuera de Har'Akir cuando los PJ quieran irse. Estará dispuesto a entrar a la tumba de Anhktepót por 100 monedas de oro, pero solo si los PJ prometen protegerlo a toda costa. Hassan es un antiguo acólito del templo de Muhar. Fue echado a patadas por ebriedad. Isu no permitirá que Hassan entre al templo y se niega a hablar directamente con él.

Hay que destacar, que la única forma para que los PJ descubran donde está enterrado Anhktepót y la ubicación de su templo viene de la información en la historia de Anhktepót que le cuentan los aldeanos. Asegúrate que los PJ noten que todos los les cuentan la misma historia y que hay algo importante relacionado con el templo de Anhktepót.

Cuando los PJ investiguen en Muhar, hablarán con muchas personas. Listados abajo, hay algunos ejemplos de nombres para ayudar a dar un gusto auténtico a tu aventura.

Ejemplos de Nombres

Thutmose	Tekhen
Hatshepsut	Mentuhotep
Akhenaton	Haremhab
Menes	Hyksos
Ahmose	Merneptah
Menkaure	Achoris
Snefru	Bahri
Dahshur	

Los asesinatos

Cada dos o tres noches, alguien de la aldea es raptado y llevado al desierto. Nadie ha visto que tipo de hombre o bestia es la responsable. Algunos creen que es Osiris caminando por la tierra en forma humana, otros creen que es el fallecido faraón Anhktepót. Cuando un grito es escuchado en mitad de la noche, los aldeanos se ocultan en sus hogares hasta que el día amanezca. Si se encuentra algún cuerpo, que son pocos, estará como una cáscara seca, como si toda el agua hubiese sido absorbida. No hay heridas visibles, pero la cara y el cuerpo tienen grabados una expresión de horror. Los cuerpos siempre son encontrados medio enterrados en la arena. No hay un lugar en particular donde se encuentren la mayoría de los cuerpos. A los cuerpos que se encuentren, se les da un entierro apropiado según las tradiciones de Muhar.

Historia de Anhktepót

Los aldeanos saben que Anhktepót fue hace mucho tiempo un malvado faraón.

Según las leyendas, fue enterrado en el Valle de los Faraones y a veces camina por la tierra de Har'Akir.

Los aldeanos podrían saber algo de lo siguiente: que Anhktepót mató a su esposa, que asesino a todos los sacerdotes de Ra, o que fue maldecido por los dioses.

Para los aldeanos, Anhktepót es el cuento usado para asustar a los niños y para explicar todas las desgracias que hay en el mundo.

Isu conoce la historia completa de Anhktepót y se la contara a los PJ con mucho gusto, pero solo si estos se lo piden. Lee el texto siguiente si los PJ piden que cuente su historia:

El faraón Anhktepót gobernó hace siglos en la tierra de Har'Akir. Esta nación comprendía por completo la cuenca del río Abal en el gran desierto Akir. Según nuestras creencias, el faraón es el lazo entre el hombre y los dioses. El faraón es en sí mismo un dios en esta tierra. Los faraones gobiernan por la gracia divina de Ra, el dios del sol.

Anhktepót temía mucho a la muerte. Se sabía que cuando un faraón moría, se convertía en un sirviente de RA en el inframundo, enaltecido sobre todos los otros sirvientes. Por alguna razón desconocida, Anhktepót no quería morir. Quizás temía a la cólera de Ra cuando el dios del sol descubriese que había sido un falso faraón. Anhktepót mandó a sus sacerdotes que encontrasen una forma para que pudiera esquivar las garras de la muerte.

HAR'AKIR

Muchos esclavos y prisioneros murieron cruelmente, para el propósito de los horribles experimentos de inmortalidad de Anhktepót. Frustrado por su falta de éxito, el faraón quemó y destruyó varios templos. Fue al templo de Kharn, el más grande de todo Har'Akir, y maldijo a los dioses por no darle lo que su corazón deseaba. Ra le respondió a Anhktepót. Le dijo al faraón que cuando muriese, viviría de otra manera, pero no la deseada por él. Sin embargo, por maldecir a los dioses, Anhktepót sufrirá eternamente. Pero Ra no dijo como se manifestaría esta maldición. Anhktepót abandonó el templo contento pero confuso. Todavía no sabía como eludir la muerte. Aquella noche, cuando tocó a su esposa Nephyr, ella murió instantáneamente. Todos aquellos a los que tocó aquella noche murieron de forma instantánea. Su esposa, varios de sus sirvientes, y su hijo mayor murieron todos por su terrible toque. Según nuestras costumbres, fueron momificados y enterrados en grandes tumbas en el desierto. Los funerales duraron más de una semana. Anhktepót pronto comprendió que después que el sol abandonaba los cielos, su toque significaba la muerte. Mientras que Ra brillara sobre él, estaría a salvo. Pero cuando no se encontraba bajo el ojo vigilante del sol, todo aquel que tocaba moría horriblemente. Poco después del final de la ceremonia funeraria de su esposa, recibió una visita en medio de la noche. Una momia envuelta en lienzos funerarios entro a su recámara. Por las vestimentas supo que era Nephyr. Incapaz de hablar, la momia trato de abrazar a Anhktepót. Horrorizado, grito para que lo soltase y lo dejase en paz eternamente, y su sorpresa fue comprobar que ella lo obedeció. Nephyr caminó hacia el desierto y nunca mas se la volvió a ver. Su tumba ha permanecido abierta y vacía a través de todos estos años. Anhktepót era también visitado por los cuerpos momificados de los que morían bajo su toque mortal. Llego a comprender que los controlaba completamente. Ellos hacían todo lo que Anhktepót pedía. Usó sus poderes y su propio toque mortal para estrechar los reinados sobre Har'Akir con su maldito legado. Mató a muchos sacerdotes, convirtiéndolos en esclavos no muertos. Ocasionalmente encontraba una de sus momias destruida, quemada desde dentro hacia fuera, por alguna rara causa. Los eruditos creen que Nephyr era la responsable de la destrucción de las momias de Anhktepót, pero nadie sabe con certeza la verdad.

Un día, los sacerdotes que aun vivían se rebelaron contra Anhktepót y lo asesinaron mientras dormía. El todavía era el dios faraón bendito por los dioses. Los sacerdotes le dieron un funeral acorde a su rango. Poco después del funeral, los Muros de Ra aparecieron en las fronteras de Har'Akir. Todo lo que quedo con vida lo conocemos como Muhar y la tumba de Anhktepót que yace a un corto camino a través del desierto. Todo esto sucedió hace muchas generaciones... Pero ocasionalmente, los aldeanos dicen haber visto el cuerpo momificado de Anhktepót tambaleándose a través de las dunas. Culpan gran parte de su mala suerte a él y usan su nombre para asustar a los niños pequeños. No se sabe con certeza que fue lo que le sucedió a Har'Akir o si Anhktepót realmente camino por la tierra como un muerto viviente...



ste módulo se maneja parcialmente con eventos lo que significa que ciertos eventos se llevan a cabo sin considerar donde están los PJ o que están haciendo. Tan pronto como pisen Har'Akir, Senmet e Isu comienzan a planear la mejor forma de deshacerse de los PJ mientras avanzan en sus siniestros propósitos.

La Primera Charla con Isu

Isu invita a los PJ a charlar con ella tan pronto como llegan a Muhar. Si los PJ deciden investigar la aldea y el desierto que la rodea, Isu no pondrá inconvenientes. Cree que hay poco que puedan descubrir como para que interfiera en sus planes. Isu es muy paciente. Eventualmente sabe que los PJ terminaran por volver a ella, vivos o muertos. Una vez que los PJ decidan buscar una audiencia con Isu, ella primero les llevará a un recorrido por el templo, explicando los detalles de las creencias religiosas de su gente. No los conducirá a la habitación detrás del altar (La Recámara de Anubis) ni al sótano, porque estos son lugares sagrados. Después de una hora, los invita a la recámara exterior (habitación 9). Bashet (su gato) se encuentra aquí y recibe a Isu cariñosamente. Elige aleatoriamente un PJ para que Bashet se incomode con su presencia. El gato se niega ir a cualquier lugar cerca de ese PJ y lo atacará si es tocado por el mismo. Isu estará dispuesta a responder cualquier pregunta de los PJ, excepto aquellas relacionadas con Senmet o con los zombies del desierto. Sobre esos temas confiesa ignorancia o habla vagamente de las innombrables abominaciones malditas por los dioses. Los PJ no harán preguntas difíciles de responder a Isu, porque por ahora no están bien informados. Isu comentará a cerca de los asesinatos, que los aldeanos creen que el faraón Anhktepót es el responsable. Si piden que se explique mejor, relacionará estos con la historia de Anhktepót. En cualquier momento de esta aventura, hasta que sus verdaderas intenciones sean descubiertas, Isu curará a los PJ cuando lo soliciten. Lanzará

conjuros de curar enfermedad si la enfermedad no es causada por Senmet o Anhktepót. En estos casos, Isu hará los movimientos del encantamiento, pero dirá a los PJ que el conjuro no funcionó. Lanzará cualquier conjuro de bendición u otra magia de protección que este a su disposición. Isu sabe que estos conjuros son inútiles a largo plazo. Asume que ella ha memorizado de antemano los conjuros deseados de sus esferas. No dará a los PJ objetos mágicos y no se unirá a ellos en incursiones fuera del templo. Isu afirma que no tiene estomago para luchar y que ella se siente mejor para atender las necesidades de los aldeanos. Miente, por supuesto.

Si Isu es atacada en cualquier momento antes de los eventos de la tercera noche, la estatua de Set en el sótano (habitación 12) se levanta como un golem de piedra para defenderla. Los PJ no tienen evidencia sobre sus verdaderas intenciones hasta este encuentro. En el momento que llega la tercera noche, Senmet ha decidido que Isu ya no es de su utilidad. Bloqueará la habilidad del golem para defender a Isu cuando los PJ la ataquen.

Primera Noche

Senmet siente que Dulcimae es la única de entre el grupo de PJ que tiene poder sobre las nieblas, aunque su habilidad es bastante débil. Por lo tanto, ella es su primer blanco. En algún momento de la noche, Dulcimae es atacada por zombies del desierto. Estos tienen ordenes de capturarla con vida sin tener que hierla.

Los Vistani han hecho campamento justo en las afueras de la aldea. Si los PJ están con los Vistani en todo momento durante la noche, entonces los zombies atacarán cuando ellos estén todavía allí. La primera cosa que ven es a Senmet, sobre las dunas en la distancia.

Es probable que los PJ le confundan con Anhktepót.

Sobre una duna de arena en la distancia, veis una sola figura iluminada por la luz de la luna. Es un hombre envuelto en tiras de lino podridas, envolturas fúnebres. Los desgarrados extremos de las telas se agitan con la brisa. La criatura se acerca unos pasos hacia vosotros. Los movimientos que hace son trabados y torpes. El olor a muerte y a enfermedad se mezcla con la dulce y enfermiza fragancia de esencias arrastrándose por la arena hasta vosotros.

Cada PJ deben hacer un control de miedo al ver a Senmet, con una bonificación de +2 por la

EVENTOS

distancia que los separa. Tira separadamente por cada hermano de Dulcimae. Dulcimae falla automáticamente su control y huye al interior del carro bloqueando la puerta tras ella. Aquellos PJ que superen sus controles de miedo, tienen un round para actuar antes que los zombies ataquen. Veinte de los zombies atacan por el lado opuesto a Senmet del campamento.

Estén los PJ presentes o no durante el ataque, los zombies del desierto no tendrán éxito al tratar de secuestrar a Dulcimae. Capturaran a la mayor cantidad de los hermanos para que Senmet pueda convertirlos en zombies del desierto. Al menos uno de los hermanos debe ser secuestrado. Éste gritará mientras es conducido al interior del desierto. Si los PJ no están presentes durante el ataque, Marius y Antonio son secuestrados. Senmet puede llamar a zombies extra para lograr su objetivo de secuestrar a uno de los gitanos. Senmet nunca abandonara la duna para participar en la batalla. Cualquier PJ que trate de luchar con él, es probable que muera. Si los PJ tratan de seguirlo cuando se marcha, serán obstaculizados por las interminables hordas de zombies, hasta que dejen de seguirlo.

Zombies del Desierto (20): AL N; CA 7; MV 9; DG 2; PG 10 cada uno; Gac0 19; N°AT 1; Dñ 1-8; AE Agarrar por sorpresa; DE como muerto viente; RM no; TAM M; ML Especial; EXP 120 cada uno.

Si los PJ comentan el ataque de los zombies a Isu, ella actuará con mucha precaución. En realidad, ella misma ordeno a Senmet atacar a los PJ y asumió que él tendría éxito en matarlos. Si ella todavía no relato la historia de Anhktepót, se la contará ahora a los PJ, tratando de convencerlos de que Anhktepót era la momia que vieron en la duna.

Segundo Día

Después de la desaparición de algunos de sus hermanos, Dulcimae está bastante aturdida. Les pide a los PJ que participen en una adivinación de la fortuna cuando el sol este en su punto mas alto. Dulcimae espera que las cartas le digan como escapar de estas tierras de pesadilla.

Antes del juego, toma un mazo de cartas del tarokka y examina bien las siguientes cartas: El lord oscuro, La tentación, Las brumas, La marioneta, El inocente, El ladrón, El traidor, El necromante y las cartas del mazo menor con los números tres, cuatro, cinco y seis. Suman un total de 24 cartas. Solo estas tienen un significado especial, aunque sea repartido todo el mazo. De

hecho, el reparto del mazo se efectúa para disfrazar la lectura de una forma mucho más sutil. Cuando todas las cartas sean repartidas, el DM solamente leerá el significado de las cartas antes mencionadas. Antes de nada, el DM debe hacer una pequeña colocación en la baraja de cartas: se trata de poner una carta con el numero 6 delante y otra detrás de la carta Las brumas. Tan solo se requiere esta minuciosa colocación para la lectura de las cartas.

Dulcimae pone las cartas de una en una en columnas de seis (como los 6 versos de Hyskosa), hasta que cada fila es leída una vez. Cuando cada carta sea puesta sobre la mesa, lee el texto de abajo, con la descripción de cada carta. Si los tres, cuatros, o cincos se muestran mas de una vez, decláralas cartas falsas (el DM deberá retirarlas de la mesa). La primera de cada una de estas es la única carta verdadera. De los seises, solo vale uno que salga justo al lado de la carta de las Brumas. Tu puedes embellecer la lectura agregando significados al conjunto de cartas tal como van saliendo:

El lord oscuro: "Ahhh! El rey del desierto. Es al que debéis buscar para la respuesta final"

La tentación: "Esta carta representa a la reina traidora. Ha traicionado a su señor a quien debiera servir: la tentación fue la causa de ello".

La marioneta: "Esta carta representa la maldad personificada. Él intenta derrocar a su rey y creador. La reina ahora sirve a este bellaco."

Las brumas (junto a una carta del seis): "Ahhh! La carta de la profecía. Una señal de misterio que prevén los sucesos que se aproximan. Buscan las seis señales. El rey comprende el hechizo pero el bellaco no."

Tres, cuatro, cinco: " El sol se pondrá varias veces antes que el rey pueda ser buscado. Esta noche será llamada la noche de Thoth. Puede haber otras cartas que muestren falsos tiempos."

El inocente: "Una presencia singular. El símbolo de aquellos quienes se enfrentaran a los males. Este es un símbolo de poder físico. Esta carta tiene el poder de destruir".

El ladrón: "Es el símbolo de la riqueza, cuidado con robar las riquezas que los mortales guardan en sus tumbas".

EVENTOS

El traidor: "Es el símbolo de la lealtad traicionada. Cuidado con la traición de alguien en quien confiáis".

El necromante: "Es el símbolo del poder del mal de la tierra, que no es dado a los mortales. Debéis ser precavidos".

El lord oscuro representa a Anhktepót, La tentación es Isu, y La marioneta es Senmet. Las brumas junto al seis representan los seis versos de la Gran Conjunción profetizada por Hyskosa y el símbolo tallado en la parte posterior de la cabeza de la estatua de Ra. El inocente representa a los PJ. El resto de las cartas, como el ladrón advirtiéndolo sobre el robo de tumbas, sirven para dar pistas a los PJ sobre la aventura en general. Las cartas más críticas son los treses, cuatros y cincos. Estas cartas muestran, mediante los números que representan en una cuenta ascendente (3,4,5), el número de días antes que la tumba de Anhktepót pueda abrirse. Si los PJ no captan esta lectura, la tumba se abrirá automáticamente en cinco días. El tiempo en que la tumba se abre es llamado la Noche de Toth.

Segunda Noche

Después de la adivinación de la fortuna, Dulcimae pide a los PJ si pueden quedarse y participar en el velatorio de sus hermanos desaparecidos. No pondrá inconvenientes si deciden no quedarse. Esto es completamente una decisión tomada por ellos. Durante el velatorio, Dulcimae es atacada nuevamente.

Si los PJ están con los Vistani, pueden tratar de defender a Dulcimae. En cualquier caso ella es secuestrada esta vez. Senmet llamara tantos zombies como sea necesario para completar su misión. Fue ordenado por Isu que matase a Dulcimae a todo riesgo. Él podría ignorar esta orden, pero todavía no desea revelar que el no está bajo su control. Los PJ estarán envueltos en una nueva escaramuza.

El susurro de una voz, se oye como el viento cuando raspa la arena del desierto. "Dulcimae," dice. El susurro suena como si el emisor estuviese cerca de vosotros.

Una mirada alrededor, os permite ver otra vez la inolvidable figura sobre la duna. La silueta de la figura es negra, contrastando con la blanca imagen que se encuentra detrás de esta: la luna llena.

La luna irradia una pálida luz azul sobre las dunas, haciendo las sombras más oscuras y siniestras

De pronto la tierra bajo vuestros pies se abre y manos huesudas os intentan agarrar de las piernas. Por todo el campamento, parecen estar creciendo extremidades como si fuera el jardín de algún demente. Parece que no hay lugar donde esconderse. Estas criaturas intentan agarraros y tratan de llevaros bajo la arena.

En este ataque, Senmet intenta capturar a Dulcimae, no matar a los PJ. Cada PJ debe hacer un control de horror. Todos los hermanos de Dulcimae restantes son tragados bajo las arenas automáticamente. Los zombies deben tirar para golpear a los PJ. Los PJ tienen una posibilidad para librarse de las garras de los zombies. Algunos de los zombies de la superficie agarran a Dulcimae: ella está totalmente afectada por el miedo. Uno de los PJ (a elección del DM) alcanza a ver bien a los zombies que tratan de llevarse a Dulcimae; son sus hermanos, desaparecidos la noche del último gran ataque. Otro control de horror es necesario, aunque el PJ obtiene una bonificación de +2.

Los PJ son intentados constantemente ser llevados bajo las arenas; un intento de agarrar por cada 3 m de movimiento que efectúen. Los zombies del desierto Vistanis llevan a Dulcimae hasta Senmet. La toma como si fuese una muñeca de trapo y la lleva al interior del desierto.

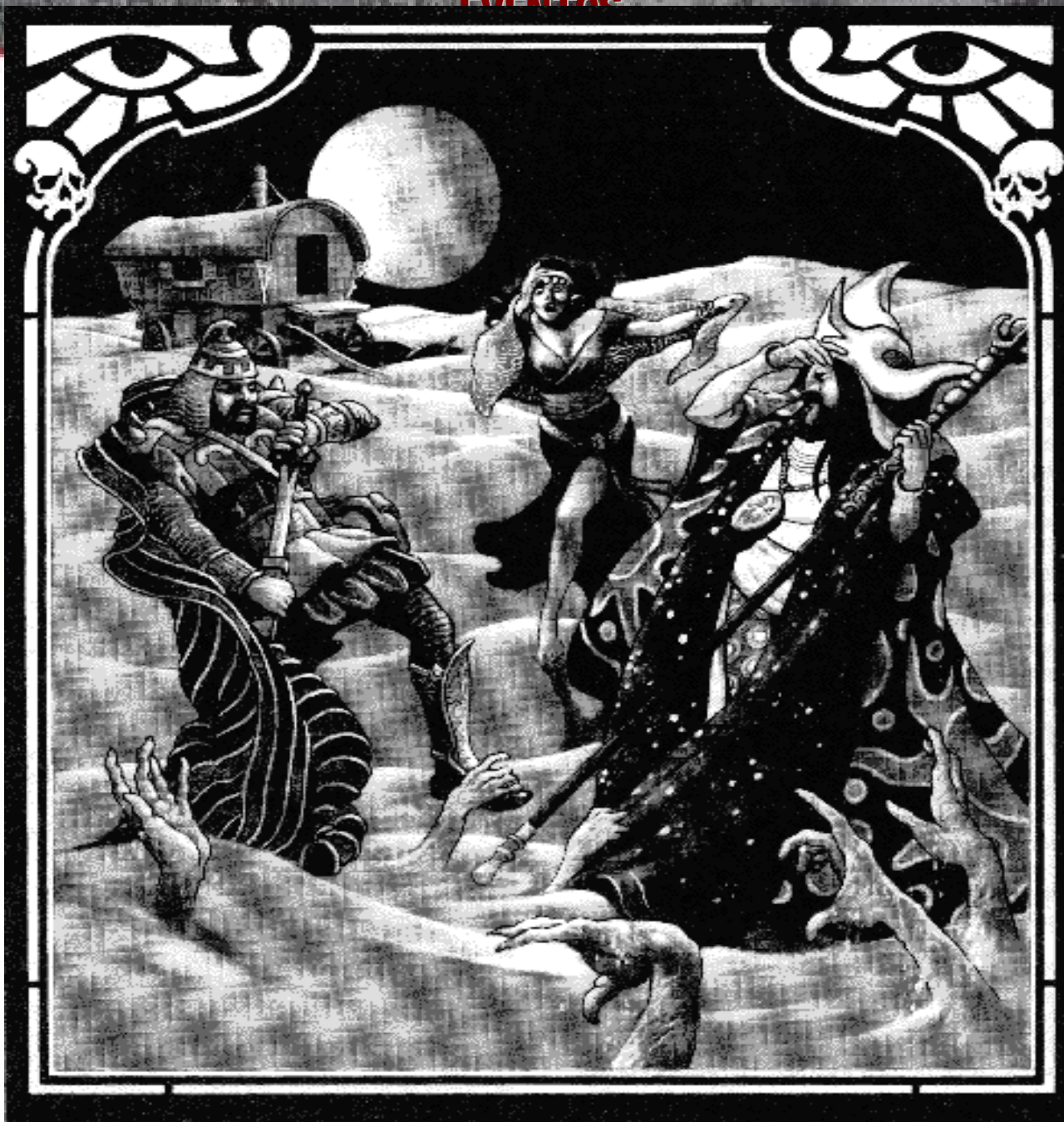
Cubrirá su huida con tantos zombies como sea necesario.

El encuentro del tercer día se mejora si un trozo de ropa, como un trozo de pantalón o algún otro artículo, lo pierde uno de los PJ durante la batalla con los zombies.

Describe que las garras bajo las arenas del desierto "rompen y desgarran la tela de los pantalones y las capas". No hagas ninguna otra referencia obvia a la pérdida de la ropa.

Zombies del Desierto (15-30): AL N; CA 7; MV 9; DG 2; PG 10 cada uno; Gac0 19; N°AT 1; Dñ 1-8; AE Agarrar por sorpresa; DE muerto viviente; RM no; TAM M; ML Especial; EXP 120 cada uno.

Si los PJ no están con los Vistani cuando se produce este encuentro, ellos alcanzan a oír un grito en la distancia, que proviene desde donde está acampando el carro Vistani. Cuando los PJ lleguen al campamento, todos los Vistani, incluida Dulcimae, habrán desaparecido. Hay indicios obvios de lucha, pero no hay huella para seguir.



Tercer Día

El cadáver de un aldeano ha sido encontrado en las arenas del desierto, falleciendo como las víctimas anteriores. Algún objeto identificable o un trozo de tela perteneciente a los PJ es encontrado en sus manos. Este objeto fue colocado por Senmet a propósito. Un pedazo de tela, probablemente de la pierna de un pantalón, fue tomado de uno de los PJ durante el combate con los zombies. Los aldeanos se enfurecen al pensar que los PJ son partícipes de los asesinatos. Se niegan a hablar o ayudar a los PJ de forma alguna. Si los PJ no estuvieron con los Vistani cuando Dulcimae fue capturada, el cuerpo es hallado, pero no hay relación con los PJ ni habrá un cambio de actitud por parte de los aldeanos hacia ellos.

Tercera Noche

Cuando la luna esta próxima a estar llena, los PJ ven el fantasma de Dulcimae en la distancia. Los detalles de este avistamiento se dejan al DM, porque los PJ pueden estar en cualquier parte de Har'Akir. El fantasma se parece a la verdadera Dulcimae. No es transparente o incoloro como los otros fantasmas.

El fantasma los conduce a una ligera persecución. Sin hablar nunca, ella los dirige hacia el templo, haciendo señas con las manos y corriendo hacia este. Cuando los PJ puedan divisar el templo con claridad, la aparición de Dulcimae camina a través del muro. En este momento, todos los PJ deben hacer un control de horror, pero solo fallan con un resultado de 20. La dramatización de la tirada para

EVENTOS

los jugadores es más importante que sus resultados. Cuando los PJ se acercan al templo, podrán oír un cántico desde su interior. Las puertas del templo no están generalmente cerradas, pero ahora si lo están. No hallaran respuestas si golpean la puerta principal. Si los PJ insisten, encontrarán que la entrada trasera no esta cerrada. El gato de Isu, Basset, bufa a los PJ cuando entran en la habitación. El techo es otra posible entrada ya que éste esta abierto al cielo. Una vez que entren, lee lo siguiente:

Isu esta arrodillada ante un altar. Ella no lleva su tiara común. En su lugar, lleva una corona con una cobra y un buitre tallados. Mueve la cabeza de atrás hacia adelante, con los ojos cerrados, recitando una especie de canto en una extraña lengua. Sobre el altar ante Isu hay una espantosa pila de restos de carne humana. Os dais cuenta que sus manos y su cara están bañados en sangre. Un pañuelo, de un llamativo color rojo, envuelve su muñeca izquierda. Desde encima del altar, un delgado chorro de humo se eleva desde una jarra con incienso, haciendo espirales alrededor de ella.

Cada PJ debe hacer un control de inteligencia con una bonificación de +2 para reconocer el pañuelo. Este pertenecía a Dulcimae. Seguidamente, cada PJ deberá hacer ahora un control de horror. Cualquier PJ que reconozca el pañuelo tiene una penalización de -2.

Después de que se hagan todos los controles, Isu sale de su trance y contempla a los PJ. Se da cuenta que esta no es una situación de la que pueda salir hablando. Tiene una vara en forma de cobra en el suelo, muy cerca de ella. Le toma un round tomarla y blandirla contra los PJ. Abajo se detalla la lista de sus conjuros, los cuales estarán memorizados y listos para lanzar en el momento que los PJ irrumpen en la sala. Ella anteriormente lanzó un escorpión centinela y vestidura mágica como parte de la ceremonia. Leer las descripciones de estos conjuros antes de jugar este encuentro.

El escorpión centinela es una versión del desierto de guardia del dragón alado. Tiene los mismos efectos excepto que la bruma vagamente, parece un escorpión mas que un dragón, y el sacerdote que lo lanzo no es atacado por el conjuro. El conjuro ha sido lanzado sobre el altar.

Todos los PJ que vean el humo, tienen que imaginarse ellos mismos que es eso (el DM deberá describirlo como tal).

Conjuros memorizados de Isu:

Nivel 1 (6): *Curar heridas ligeras (2), bendición (2), invisibilidad ante los muertos vivientes, resistir el calor.*

Nivel 2 (4): *Silencio radio 3 metros, martillo espiritual (2), escorpión centinela (ya lanzado).*

Nivel 3 (4): *Fingir muerte, disipar magia, aplicar maldición, vestimenta mágica (ya lanzado).*

Nivel 4 (2): *Llamar animales I (2).*

Isu luchará manteniendo al escorpión centinela entre ella y los PJ. Ella espera que uno de ellos entre a la bruma y sea afectado por el conjuro. Isu lanzara un conjuro de silencio sobre el lanzador de conjuros mas peligroso del grupo durante el primer round de combate.

Si los puntos de golpe de Isu descienden por debajo de 10 y prevé que va a ser derrotada, ella pone la cabeza de serpiente de su vara en su cuello. Como es inmune a su veneno (ver poderes otorgados) este tendrá un efecto reducido, aunque hará daño normal de melee. Será entonces cuando lance fingir muerte sobre si misma cayendo al suelo aparentemente sin vida. Cuando este a salvo, terminará la duración del hechizo y huirá hacia el desierto. Si Isu muere en este combate, permanecerá consciente un round después que sus puntos de golpe desciendan por debajo de cero y lanzará aplicar maldición como su última acción. Nada puede impedir este evento, salvo la destrucción total de su cuerpo.

Si los PJ exploran el templo (ver mas adelante descripción del templo y sus salas), encontrarán las ropas y pertenencias personales de Dulcimae en la recamara de Anubis (habitación 11). Dulcimae fue recientemente momificada y animada como una momia para servir a Senmet. Su aparición se desvaneció después de que los PJ llegaran al templo.

Cuarto Día

Una banda de aldeanos ha decidido sacrificar a los PJ a los dioses. Esperan detener las matanzas terminando con la vida de los PJ. La muerte (o la muerte aparente) de Isu fue la gota que colmo el vaso para esta gente sencilla. Una ruidosa banda de aldeanos asalta el lugar donde los PJ se encuentran. Los aldeanos gritan insultos y maldiciones a los PJ mientras se acercan. El ataque continua hasta que al menos tres aldeanos mueren por parte de los PJ. Los aldeanos están armados con cuchillos y garrotes improvisados, pero no visten armaduras. Este ataque ocurrirá cada día hasta que los PJ abandonen Har'Akir. Si los PJ están implicados de algún modo en los asesinatos de los aldeanos (referente a la

EVENTOS

estratagema del trozo de ropa por parte de Senmet), entonces un numero de aldeanos aun mayor participa en el ataque.

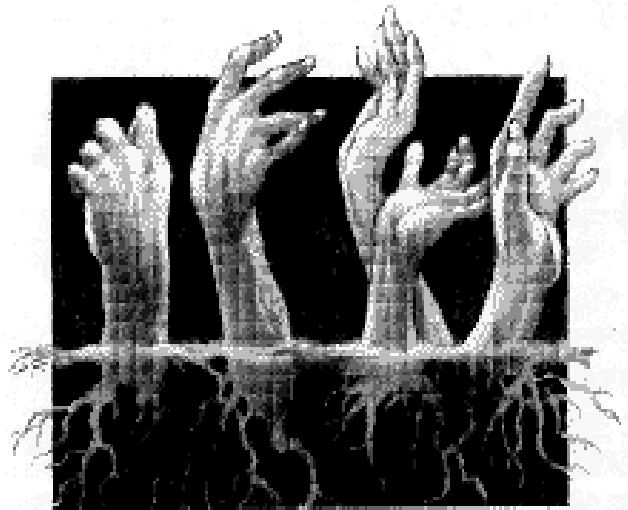
Hombres-Aldeanos (15 o 25): AL N; CA 9; MV 12; DG 1; pg 4 cada uno; GAC0 20; N°At 1; Dñ por arma (garrote o cuchillo); AE no; DE no; RM no; TAM M; ML 8; EXP 15 cada uno.

Cuarta noche

Como los zombies no fueron efectivos, Senmet envía a Dulcimae contra los PJ. Donde quiera que los PJ estén, son atacados por la momia y varios zombies del desierto.

Si los PJ se aventuran fuera, en el desierto, los zombies los atacarán desde bajo las arenas. La misma Dulcimae se levantará desde las profundidades del desierto: ella no estaba tan enterrada en la arena como los demás zombies, pero yacía bajo una delgada capa. Si los PJ están bajo techo toda la noche, la momia de Dulcimae derribará la puerta. Los zombies del desierto entrarán a través de las ventanas y de las demás puertas. Cualquiera de las dos escenas son causa de un control de horror cuando los PJ ven a Dulcimae convertida en una momia. Cualquier PJ que vea a la momia de Dulcimae de cerca (6 metros o menos) automáticamente la reconoce. Dulcimae y los zombies atacaran primariamente a los PJ. Sin embargo, si tienen la oportunidad de secuestrar a Abú o algún otro PNJ, lo harán. Cuando el ataque finalice, los zombies volverán a las arenas. Si no hay PNJ disponibles para secuestrar, el ataque continua hasta que Dulcimae es destruida o mas de la mitad de los zombies son aniquilados, en cuyo caso el DM deberá efectuar un control de moral por Dulcimae. Si los PJ tratan de seguir a Dulcimae por el desierto llevándose a un PNJ, ella terminara con su vida, rompiendo el cuello de su víctima. Esto seguramente no debe detener a los PJ. En tal caso, Dulcimae mata al PNJ y se defenderá de los ataques. Después de tres rounds de combate, Senmet aparece sobre una duna distante dirigiendo una gran ola de zombies del desierto para proteger a Dulcimae. Si los PJ pueden matarla en tres rounds, ella estará permanentemente destruida y no volverá a aparecer otra vez en la aventura.

Dulcimae (Momia): AL LM; CA 3; MV 6; DG 6 + 3; pg 30; Gac0 13; N°AT 1; Dñ 1-12; AE Miedo, enfermedad; DE Especial; TAM M; ML 15; EXP 3000.



Quinta Noche

Llegado este momento, Senmet se ha aburrido ya de jugar con los PJ. Quiere aplastar rápidamente sus miserables vidas. Atacará a los PJ con una horda de zombies del desierto. Abú y cualquier Vistani u otro PNJ desaparecido, incluyendo a Dulcimae si no ha sido destruida antes, liderarán el ataque. Abú y los hermanos Vistani son ahora zombies del desierto, vacíos de vida y sin voluntad. Contemplar a éstos es motivo suficiente para efectuar un control de horror.

Senmet se divertirá con los PJ durante un rato. Podrá entrar en un round de combate y dejar que los PJ lo ataquen. Entonces atrapará a un PJ y lo arrojara contra una pared (u otro blanco). Tendrá a sus zombies reteniendo a un PJ, mientras el ataca a otro. No dejes que Senmet mate a alguno de los PJ (a menos que hagan algo realmente estúpido), pero haz que los hiera seriamente a muchos de ellos. Envía el justo numero de zombies suficientes contra los PJ como para infundir un pequeño pánico, pero sin abrumarlos por completo. Comienza con ocho.

Si los PJ intentan huir, déjalos escapar, pero solo por un tiempo. Ya que los PJ pueden moverse más rápido que Senmet y sus zombies, serán capaces de huir de ellos. Senmet y sus zombies les darán persecución. Las garras de los zombies surgen de la arena nuevamente para retener a los PJ pero fallarán en el intento de atraparlos. Una vez que los PJ escapan completamente de Senmet, éste detiene la persecución. Senmet es paciente: el tiene el tiempo a su favor.

Si los PJ son lo suficientemente insensatos para enfrentarse y tratar de combatir a Senmet, ocurre un extraño evento. Abruptamente, cesan los ataques. Todos los zombies se paralizan durante un round. Luego se retiran, con un grupo de

EVENTOS

zombies formando retaguardia contra cualquier ataque de los PJ.

Durante la pausa, o después de la retirada, uno de los PJ divisa una figura en la distancia. Es una momia, pero claramente no es Senmet o Dulcimae.

Senmet y su truculenta compañía se mueven en dirección opuesta a la figura. Como podrán ver claramente los PJ, la momia solitaria se pierde de vista tras una duna. Esta es Nephyr, la desaparecida esposa de Anhktepót. Ha seguido a Senmet y está intentando descubrir sus intenciones. Los PJ probablemente asuman que ella es Anhktepót. Es improbable que los pj se enfrenten a Nephyr, pero sus características se datan a continuación.

Zombies del desierto (12): AL N; CA 7; MV 9, DG 2; pg 10 cada uno; Gac0 19; N°AT 1; Dñ 1-8; AE agarrar por sorpresa; DE muerto viviente; RM no; TAM M; ML Especial; EXP 120 cada uno.

Nephyr (Momia mayor): AL LM; CA 2; MV 9; DG 8 + 3; pg 45; Gac0 11; N°AT 1; Dñ 3-18; AE Miedo, enfermedad, uso de conjuros; DE Especial; RM no; TAM M; ML 16; EXP 8000.

Sexto Día

Otro ataque por parte de 30 aldeanos (40 si los PJ fueron involucrados en los asesinatos), de mayor número que el último que hicieron. Los aldeanos no dejarán de luchar hasta que el último de ellos muera.

Hombres-Aldeanos (30 o 40): AL N; CA 9; MV 12; DG 1; pg 4 cada uno; GAC0 20; N°At 1; Dñ por arma (garrote o cuchillo); AE no; DE no; RM no; TAM M; ML 8; EXP 15 cada uno.

Sexta Noche

Esta es la última noche posible para la Noche de Thoth. No hay ataques o eventos en esta noche. Los PJ deberían dirigirse esta noche al Valle del Descanso del Faraón. El DM deberá conducir a los pj hasta aquí; se deja a discreción del DM dar unas cuantas pistas para guiarles. En Muhar, por ejemplo, los pj pueden obtener información sobre esto; alguno de los aldeanos ha visto dirigirse hasta allí a los zombies de Senmet. En cualquier caso, el siguiente punto de destino será el Valle del Descanso del Faraón.

TEMPLO DE MUHAR



a sacerdotisa Isu vive en el mas grande edificio de Muhar, el templo. Esta hecho de grandes ladrillos de piedra. El exterior esta pintado de blanco. El templo sirve a todos los dioses, pero la mayoría de la población adora a Osiris, dios de la naturaleza.

La fachada principal del templo tiene dos grandes estatuas que miran hacia donde nace el sol. La estatua de la derecha es la del dios Ra. Ra es representado como una poderosa figura

masculina con cabeza del halcón. El brazo izquierdo de la estatua sostiene el sol y el derecho sostiene un ankh.

La estatua de la izquierda es la estatua del último faraón de Har'Akir, Anhktepót. En vida, representaba el lazo entre la gente y los dioses. Su muerte lo transformó en una momia malvada. Anhktepót es el lord y señor de este dominio. Si bien está muerto y su imagen esta corrompida, él es todavía el elegido de los dioses y permanece junto a Ra, mirando nacer el sol cada mañana.

1) Tejado.

El tejado del templo se usa como observatorio. En el centro del tejado hay un círculo grabado y pintado con símbolos y los nombres del sol, la luna y las estrellas. Líneas de varias dimensiones y diseños se extienden desde el círculo en forma aparentemente aleatoria. En el centro del círculo hay un agujero usado para poner una vara de medición. Superpuesta sobre todo, esta la figura de la diosa Nut.

Esparcidas alrededor del techo, hay pequeñas pirámides de varios tamaños y dimensiones. Cada pirámide esta tallada con el símbolo de la estrella, planeta, o suceso que se usan para ubicar. Cada pirámide tiene un pequeño agujero en la punta, donde se pone la vara de medición. a través de este tipo de vara, mirando al centro de la pirámide, Isu es capaz de marcar la posición de planetas y estrellas. Las cabezas de Ra y Anhktepót marcan los solsticios de verano e invierno.

El dorso de la cabeza de la estatua de Ra tiene tallada seis estrellas. Éstas marcan un panel secreto que contiene una copia de las mitad de los Seis Versos de la profecía de Hyskosa. Hyskosa fue una famosa vidente Vistani que profetizo la Gran Conjunción, mucho antes de los acontecimientos de esta aventura. En el pico de su poder tuvo una visión de una era de terror. Escribió misteriosos versos describiendo las seis señales que pronosticarían el advenimiento del cataclismo, también conocido como La Gran Conjunción (ver mas información en Reino de Terror). A lo largo de su vida, fue dejando copias de estos versos en los dominios que visito. Muchas de estas copias fueron destruidas, pero unas pocas todavía perduran. Hombres y seres poderosos a lo largo y ancho de Ravenloft han buscado desenmarañar sus versos durante años.

Los males de la tierra descenderán sobre la noche cuando las seis señales estén a mano.

*"En la casa de Daegon el gran brujo nació,
de la vida, la no vida, de los no vivos se burló"*

*"El niño sin vida de la inflexible madre habla,
presagia un tiempo, una noche en que el mal se desata"*

*"El hijo de los soles ha de alzarse 7 veces,
para hacer que el humilde por toda la eternidad
solloce"*

El primer párrafo esta escrito en un estilo diferente al de los versos siguientes. Los versos acaban abruptamente, donde el papel ha sido rasgado. Los versos restantes seran un misterio por el resto de esta aventura. De los versos descritos, "La Casa de Daegon" se refiere a la corona de almas encontrada en la primera aventura de RAVENLOFT, *Fiesta de Goblins*. Daegon estuvo vivo, después murió, y luego su nieta, Radaga, lo mantuvo inofensivamente prisionero durante muchas generaciones. Charlotte Stern es una niña fantasma en *La Nave del Horror*, la segunda aventura de RAVENLOFT. El nombre de su madre también es Stern. En esa aventura, los PJ debían encontrar el cuerpo de Charlotte y darle un entierro apropiado. La tercera señal se refiere al séptimo alzamiento de Anhktepót. Todos los faraones eran considerados hijos directos de Ra, dios del sol. El humilde es Senmet, que no conseguirá sus malvados propósitos en esta aventura, pero sufrirá las consecuencias de desafiar a Anhktepót. El cuarto verso será revelado en el próximo modulo de RAVENLOFT, *La Noche de los*

TEMPLO DE MUHAR

Muertos Andantes. Los dos versos restantes serán revelados en las aventuras *Desde las Sombras y Las Raíces del Mal*, que detallan la conclusión de La Gran Conjunción.

2) Escalera.

La única vía fácil para acceder al tejado es trepar por la escalera. Permanece atada a la pared para impedir que se vuele.

3) Entrada Principal.

Las dos puertas grandes se sostienen por goznes de bronce. Estas están decoradas con relieves de esculturas de un sol sobre una barca funeraria.

4) Vestíbulo Principal.

El centro de esta área está abierta al cielo y rodeada de grandes columnas. Alfombrillas de paja se esparcen sobre el suelo para que los devotos se arrodillen sobre ellas. Aquí no hay muebles. Cada columna tiene 1,5 m de espesor y está tallada con la forma de las estatuas de los dioses. Cada dios mira al mismo tiempo hacia adentro y fuera del patio, ya que las espaldas de los dioses nunca son retratadas. No hay lugar dentro de esta habitación que no se encuentre bajo la vigilante mirada de los ojos de alguna estatua de los dioses. Debajo se detalla la lista de las deidades, notas sobre sus apariencias, y los objetos notables que sostienen o portan. Las deidades femeninas están marcada con "Fem."

- a. Geb, dios de la tierra, tiene una corona y un cetro.
- b. Shu, dios del aire y de la atmósfera.
- c. Tefnut (Fem.), diosa de la humedad y de la lluvia, tiene cabeza de león.
- d. Horus, dios de la justa venganza, tiene cabeza de halcón, sostiene un cetro.
- e. Osiris, dios de la naturaleza y el renacimiento, sostiene un báculo y un mayal.
- f. Isis (Fem.), diosa de la maternidad y de los niños, tiene un ankh y una mano levantada.
- g. Set, dios de los celos, los secretos y la maldad, tiene cabeza de burro.
- h. Nefertitis (Fem.), diosa de las mujeres, guardiana de la riqueza, tiene una mano levantada.
- i. Anubis, dios de la momificación, portero del inframundo, tiene cabeza de chacal, sostiene un cetro.
- j. Nut (Fem.), diosa del cielo y de las estrellas.

Ra es el dios del sol naciente, señor y creador del universo, de acuerdo con la religión de Har'Akir. Geb es al mismo tiempo hermano y esposo de Nut. Tefnut es la esposa y hermana de Shu. Osiris

es el esposo de Isis y padre de Horus. Set una vez estuvo casado con Nefertitis. Set mató a Osiris, pero Isis y Nefertitis le devolvieron la vida. Horus luchó contra Set para vengar la muerte de su padre, pero no lo derrotó.

Las paredes interiores están cubiertas con jeroglíficos pintados y tallados que describen actos famosos de los dioses. Incluidos están Hathor, la diosa cornuda de la felicidad; Thoth, el dios, con cabeza de grulla, de la sabiduría; Ptah, dios de los artesanos; Sobek el dios, con cabeza de cocodrilo, del agua; Bast, el dios, con cabeza de gato, del placer; y Anhur, el dios de la guerra de cuatro brazos.

5) Altar.

Esta piedra grande y plana está tallada y pintada en los cuatro costados con jeroglíficos de faraones y sacerdotes presentando ofrendas a los dioses. Los símbolos representativos de todos los dioses se alinean a los costados. Las ofrendas al templo son puestas en este altar de piedra.

6) Cripta de Anubis.

Los cuerpos yacen aquí después de la momificación. Sus sarcófagos son ubicados contra la pared del fondo durante un día, en el cual amigos y parientes, celebran el viaje del difunto hacia el inframundo. Actualmente el cadáver de un aldeano muerto permanece aquí.

7) Cámara Ceremonial.

Muchos de los atavíos religiosos son guardados aquí. En las paredes hay gabinetes y repisas. Las varas de medición usadas en el observatorio de la azotea son guardadas aquí también. Cada vara está tallada con un símbolo que coincide con la marca en una de las pirámides. La vara para el círculo en el observatorio de la azotea tiene un sol de oro con un diamante en el centro. Isu guarda su Vara de Serpientes aquí cuando no está con ella. Túnicas sacerdotales y tocados se hallan aquí en cantidad, uno diferente para cada deidad. Hay estacas, báculos, mayales, ankhs todos hechos de madera tallada y pintada de color dorado. El valor total del tesoro en esta habitación es de 50.000 monedas de oro. A pesar de esta riqueza, las puertas nunca se cierran con llave. Cualquiera que saque del templo estos objetos será maldecido. Después de un día, su cabeza se le comenzará a parecer como una cabeza de burro (como la del dios Set). A la cabeza le toma todo un día formarse, pero el proceso comienza inmediatamente. Si los objetos son devueltos a su sitio, la cabeza de los ladrones volverá a la normalidad, aunque esto también toma un día

TEMPLO DE MUHAR

completo. Ningún conjuro o magia menor a un deseo quitará esta maldición. Aparte, el DM es libre de efectuar un control de poderes de Ravenloft por profanación. Esto ya debe ser mas que suficiente para alentar a un PJ a devolver los tesoros robados.

8) Aposento de la Alta Sacerdotisa.

Isu duerme y come en esta recámara. Es una habitación lujosamente decorada. La cama de madera esta cubierta por un dosel de seda. Los postes alrededor de la cama están enchapados en plata y pintados con brillantes colores. Las paredes están cubiertas con jeroglíficos glorificando el asesinato de Osiris hecho por Set, el definitivo acto de maldad para los dioses. Si esta habitación fuera completamente saqueada, se obtendría un valor de 4000 monedas de oro. Gran parte del tesoro será joyería y extraños objetos de metales preciosos.

9) Antecámara de la Alta Sacerdotisa.

Esta es la habitación publica de Isu. Una cortina cuelga en la puerta que da a sus aposentos. Esta habitación está ricamente decorada con oro y finos objetos de arte. El valor total de lo que hay en esta habitación es de unas 7000 monedas de oro. Esta clase de adornos son los requeridos para los sacerdotes y las sacerdotisas de esta religión. Hay varias sillas y divanes y unas pocas mesas pequeñas esparcidas por la habitación. Las paredes están talladas y pintadas con escenas de los faraones y los dioses. Una pared describe la historia de Anhktepót.

10) Almacenes.

Estas habitaciones sirven para muchos propósitos. Originalmente fueron construidas como recámaras para sacerdotes y sirvientes del templo. Lo han sido hace siglos cuando había más de uno o dos sacerdotes en este templo. Durante la mayor parte de la historia de Har'Akir, estas habitaciones han sido almacenes de cualquier cosa, desde comida hasta cuerpos momificados.

Recientemente, éstas han sido usadas para alojar a la gran afluencia de visitantes de Har'Akir. Isu ofrecerá a los PJ las habitaciones 10 C y 10 D. Ella tiene tubos de escucha que conectan estas habitaciones con su aposento (habitación 8), lo que le permite oír cualquier conversación normal en estas recámaras.

Cada habitación tiene un pote de barro. Las otras habitaciones tienen urnas con especias, redomas de aceite, y otras cosas usadas en el templo.

11) Recámara de Anubis.

Esta es la habitación donde Isu momifica a los aldeanos que mueren en Har'Akir. Aquí se encuentra una gran plataforma de piedra donde los cuerpos yacen mientras son preparados. Grandes cubos y urnas se ubican contra la pared y se llenan con los materiales necesarios para consagrar el cuerpo. Cuchillos, cucharas, martillos, y otras herramientas descansan sobre una mesa cercana. Si los PJ van a esta habitación después de la pelea con Isu, encontrarán las ropas de Dulcimae y sus pertenencias personales.

Debajo de la escalera hay una puerta secreta. Tras ella hay una pequeña habitación de 1,5 x 1,5 m llena de textos antiguos y un pequeño tesoro dejado por los faraones en tiempos antiguos. Aquí se encuentran 112 pergaminos y 37 piezas de joyería y estatuillas. El valor del tesoro (no los textos) es de 15.000 monedas de oro. No habrá maldición alguna sobre los que tomen alguno de estos tesoros. Uno de los pergaminos es clerical y contiene dos conjuros de "curar enfermedad" y uno de "erudición en leyendas". Otro pergamino contiene conjuros de hechicero: "retener muertos vivientes", "flecha de llamas" y "piel de piedra". Si los PJ buscan entre los pergaminos y textos durante mas de dos horas, encontrarán varios diarios de Isu y los pergaminos de los conjuros mencionados. Los diarios están escritos en lenguaje local, pero serán difícil de descifrar a los PJ. Hay varios aldeanos en Muhar quienes pueden traducir el texto. Si los PJ tienen como aliado a Abú, él perfectamente podrá traducirlo. Los distintos pergaminos abarcan la vida de la juventud de Isu. En el primer pergamino, ella describe el descubrimiento del pergamino mágico con el que puede controlar a las momias mayores. El quinto pergamino es el mas reciente. Cuenta sobre su cambio de adoración hacia el dios Set y de su viaje hacia la tumba de Anhktepót para encontrar a Senmet.

Pergamino I:

He descubierto un misterioso fragmento de un pergamino, oculto en un compartimiento en el observatorio. Primeramente leí este antiguo texto con gran excitación, pero cuando vi lo que contenía, me horroricé. Es la parte de un malvado ritual para levantar a uno de los hijos de Anhktepót y esclavizar al monstruo. Intenté quemarlo, pero las llamas se negaron a abrazar el pergamino. Osiris perdóname, pero no puedo destruirlo..No puedo ayudarme a mi misma. El pensamiento del pergamino quema mi mente. He intentado todo para destruirlo. Quizás no hay modo de acabar con el...

TEMPLO DE MUHAR

Pergamino II:

¿Será posible que los dioses quieran que yo use este pergamino? He rezado a Osiris por semanas sin recibir respuesta. Seguramente no habrían puesto este tipo de tentación ante mi y se suponen que no lo usare. No, no puedo pensar en eso. El pergamino es una malvada obra de Set y no debe ser usado por nadie.

Pergamino III:

Ahora me doy cuenta que Osiris es un dios débil. ¿Cómo lo pude haber considerado digo de mi veneración? Set, el misterioso, no solo mató a Osiris, sino que también fue capaz de resistir la venganza de Horus. Seguramente Set es la más poderosa de las deidades. Ahora comprometo mi vida y voluntad a servir a los oscuros secretos de mi señor Set.

Pergamino IV:

He decidido usar el pergamino para esclavizar a uno de los hijos de Anhktepót. Ellos permanecen momificados y venerados en la tumba de Anhktepót. Después de consultar con las estrellas, he aprendido cuando puede abrirse su tumba. ¡Pronto seré la señora de los muertos vivientes! Primero debo completar el ritual. Solo la primera parte está escrita en el pergamino. Que mi señor Set guíe mi mano...

Pergamino V:

... ¡Lo logré! He atravesado la tumba de los dioses y he despertado al muerto viviente. Senmet, sacerdote de Anhktepót, sirve a Set a través de mí. Juntos podremos abandonar esta tierra maldita para conquistar todo lo que hay tras los Muros de RA...

Junto con los pergaminos hay una trozo de papel escrito con instrucciones para usarlas en el observatorio del tejado. Con éste, los PJ con habilidades adecuadas pueden identificar la Noche de Thoth. La noche exacta fue determinada por la tirada de cartas como se describe en el evento de la segunda noche (ver arriba). Con este papel y el observatorio del tejado, los PJ pueden determinar cuando ocurrirá la Noche de Thoth.

12) Templo de Set.

Una pesada cortina cuelga sobre la puerta que lleva a esta habitación. En su interior está el templo secreto de Set, al que Isu adora. Hasta hace pocos años, estas habitaciones almacenaban muchas de las urnas y cubos que ahora llenan la habitación de afuera. Lee el siguiente texto

cuando los PJ entren por primera vez a esta habitación:

Cuando corréis la cortina, una seca y caliente brisa baña vuestros rostros. Por unos instantes, se os pone la piel de gallina, a pesar de que es cálida. Un olor fétido y nauseabundo se perfila en la oscuridad. Podéis ver una alfombra de caña en el suelo, pero todo mas allá de metro y medio se oscurece en las sombras. Dos puntos de luz roja iluminan de repente este pozo de oscuridad. Oís el sonido de una lenta respiración.

Todos los PJ deben hacer un control de miedo con una bonificación de +2. La estatua de Set sobre la pared está preparada para que los espejos manchados de rojo dentro de los ojos giren cuando se mueva la cortina. Unos fuelles pequeños en su vientre soplan aire al mismo tiempo a través de su garganta.

Este lugar es un pequeño pozo inundado de maldad. Ninguna luz puede penetrar en la entrada mas de un metro y medio. Una vez que los PJ se adentren a su interior, la habitación puede ser iluminada por cualquier luz que posean los PJ. La infravision funciona normalmente. Isu tiene aquí una bonificación de +2 en todas sus tiradas de salvación. Cualquiera que tenga que salvarse contra sus conjuros en esta habitación lo hace con una penalización de -2. Senmet y sus muertos vivientes tienen una bonificación de +2 para ser ahuyentados aquí, aunque es improbable que estos nunca visiten esta sala.

Como se menciona arriba, hay una estatua de Set apoyada contra la pared mas lejana. Tres cobras doradas se enrollan en sus pies. Mesas bajas se ubican a ambos lados de la habitación. Los restos de ceremonias y sacrificios desagradables, manchan la superficie de la piedra. Cualquiera que examine las mesas de cerca, debe hacer un leve control de horror con una bonificación de +2. Elige un PJ del grupo. Preferiblemente uno que halla fallado recientemente un control de miedo u horror. Dile a ese PJ varias veces que ciertamente vio que las serpientes o la estatua se movían, se relamían los labios, etc. Esto no sucede realmente; la imaginación del PJ está jugándole bromas. Si Isu es atacada antes del evento de la tercera noche, la estatua de Set se despierta para defenderla como un golem de piedra. Esto por supuesto, revela su verdadera naturaleza. Isu huirá hacia el desierto a buscar el santuario de Senmet.

Golem de Piedra (1): AL N; CA 5; MV 6; DG 14; pg 60; Gac0 7; N°AT 1; Dñ 3-24; AE Esp; DE Esp; RM No; TAM G; ML 19; EXP 10000.

VALLE DEL DESCANSO DEL FARAON



El otro camino en Har'Akir lleva a este pequeño cañón. Gran parte del cañón se eleva sobre el nivel del desierto. El camino desde la aldea se inclina hacia arriba, a medida que se acerca a la entrada del cañón. Hay poca cantidad de arena aquí, solo piedras lisas y planas desordenan el paisaje. Las paredes del cañón están a unos 500 metros a ambos lados del camino.

Los acantilados, a pesar de ser inexpugnables, ciertamente no son

formidables. Cualquier PJ que intente escalar debe hacer cuatro controles de escalar antes de llegar a la cima. Los acantilados se elevan 200 metros sobre el suelo del desierto y 170 metros sobre el suelo del cañón. Los buitres comienzan a volar en círculos en el momento que los PJ entran al valle. La cima del acantilado es un baldío yermo y rocoso. Es posible para los PJ descender desde aquí hasta el templo. Bajo ninguna circunstancia podrán descubrir la entrada secreta a la tumba. Esta, permanece muy bien oculta en un área muy grande.

En cualquier momento, excepto en la Noche de Thoth (ver el evento del segundo día), un gran grupo de perros de la muerte atacarán cualquier cosa viviente que entre al valle. Los perros no abandonarán el cañón para perseguir a los PJ mientras duerma Anhktepót. Su magia los mantiene con vida en este valle muerto. En la Noche de Thoth, los perros de la muerte duermen en pequeñas cuevas en los acantilados. Después de que los PJ se adentren 500 metros en el valle, comenzarán a oír un extraño coro de ladridos. En el round siguiente, podrán ver varias docenas de pequeñas figuras corriendo hacia ellos desde la tumba. Les toman más de 3 rounds a los primeros perros alcanzar a los PJ. Cada round, llegan 2d6 perros adicionales y atacan a los PJ. Si los PJ alcanzan el templo, los perros no entrarán al edificio ni subirán las escaleras que conducen a éste.

Perros de la Muerte (50): AL NM; CA 7; MV 12; DG 2+1; pg 10 cada uno; Gac0 19; N°AT 2; Dñ 1-10/1-10; AE Enfermedad; DE No; RM No; TAM M; ML 11; EXP 120 cada uno.

Tumba de Anhktepót

Al final del valle hay una imponente estructura. Es visible desde la boca del canon, aunque no pueden distinguirse detalles desde lejos. La tumba es un edificio plano y bajo con columnas de piedra que recorren la longitud de su fachada frontal. Hay una escalera ancha que sube atravesando el centro de las columnas. En la cima de la escalera hay una terraza plana y extensa. El



VALLE DEL DESCANSO DEL FARAON

extremo lejano del techo se empalma con la pared del acantilado, que tiene varios nichos de estatuas.

1) Santuario.

Este edificio bajo y plano es un monumento y templo a la vida y obra de Anhktepót. Columnas estrechamente espaciadas, llenan la amplia extensión del edificio. Cada columna esta decorada con dibujos pintados y esculpidos, que describen los sucesos en la vida de Anhktepót. Hay mas de 200 columnas en el templo. Un leve sonido producido por el viento, resalta aun mas la soledad y el abandono que emana este lugar. Una escalera ancha y poco empinada lleva a la entrada del templo. Hay seis estatuas, cada una colocada dentro de un nicho poco profundo. Jeroglíficos están tallados en la roca al borde de los nichos, y sobre las estatuas

2) El Templo de Ra.

El aire inmóvil huele levemente al polvo levantado por vuestros pies. La frescura de esta habitación contrasta bruscamente con el calor del desierto. El sonido mas insignificante parece hacer eco en las paredes distantes.

El techo de esta habitación se eleva varios metros arriba. Su altura se pierde en las sombras. Las paredes están cubiertas por tinieblas, enmascarando parcialmente las figuras pintadas y esculpidas de una era y una cultura muertas ya hace mucho tiempo.

Un pequeño edificio ante vosotros, muestra una colección de columnas que soportan un techo plano de piedra. Halcones de piedra, del tamaño de una persona, y que portan coronas en sus sienes, se posan sobre cada rincón del techo. Cada columna esta tallada con la forma de un hombre, muchas de estas con cabezas de bestias. Sus implacables miradas os juzgan, indignos de su atención.

Las tumbas de los faraones se usan también como templos. En la cultura egipcia antigua, los faraones eran considerados como dioses, así que la veneración en las tumbas de los faraones era una extensión natural en las creencias de Har' Akir. El pequeño edificio es un tipo de templo, que sirve a todos los dioses. Excepto en la Noche de Thoth, hay un hueco sin rasgos en la roca tras el nicho. La entrada a la tumba no existe hasta la Noche de Thoth. El corredor completo de 20 metros detrás del nicho es roca sólida. En la Noche de Thoth, cuando la luna esta llena y las estrellas y planetas están en la posición correcta, aparecen la entrada y el corredor que

llevan a la tumba. Esto ocurre en la puesta del sol. La entrada desaparece nuevamente al amanecer. Las estatuas que están a la izquierda de la puerta, mirando de frente, representan a varias deidades. Ra es el mas cercano a la puerta, seguido de Osiris, e Isis. A la derecha están Anhktepót, su esposa Nephthys, y su visir Anhkamon. La cabeza de Nephthys ha sido desfigurada al punto de que sus rasgos son indistinguibles. Esto obviamente es el trabajo de alguna criatura trastornada, ya que estropeó horriblemente el bello rostro de Nephthys. El techo del edificio (las columnas sostienen el techo) tiene solo 2 metros de alto. Sobre el techo hay un altar pequeño, que no es visible desde el suelo. Los halcones de piedra son los símbolos de Horus, dios de la venganza. Detrás del altar, una negra entrada conduce fuera del templo hacia la siguiente recámara. Los sacerdotes usan esta entrada para llegar al altar.

Si los PJ tratan de trepar hasta el techo de esta habitación, los halcones se animarán y atacarán. Esto es causa de un control de miedo. Los halcones no atacarán si los PJ llegan al techo desde el templo de Anhktepót (habitación 4). Estos monstruos tienen las mismas características de combate que los hipogrifos.

Halcones Gigantes (2): AL N; CA 5; MV 3, Vol. 36; DG 3+3; PG 18 cada uno; Gac0 16; N° AT 3; Dñ 1D6/1D6/1D10; AE no; DE no; RM no; TAM M; ML Especial; EXP 175 cada uno.

3) Habitación de Purificación.

Esta pequeña habitación posee un techo bajo de tan solo 2 metros. Aquí hay varias redomas de cerámica, jarrones, y grandes urnas. Éstas alguna vez contuvieron las aguas y fluidos usados para purificar a los visitantes importantes del templo. Ahora están vacías o llenas de polvo. El pasadizo que lleva a esta habitación tiene solo un metro de ancho y 1,20 m de alto.

4) Templo de Anhktepót.

La enorme estatua de piedra de un hombre domina la vista delante de vosotros. Vuestras cabezas apenas le llegan a los tobillos. La estatua esta sentada sobre un bloque, con la manos descansando sobre su regazo.

La fuerza física del hombre es retratada de forma fácilmente evidente, mostrando su fuerte complexión: tan solo viste una corona y un manto ceremonial. A ambos lados de sus piernas y entre ellas, hay estatuas de otras figuras de apenas la mitad de su estatura.

VALLE DEL DESCANSO DEL FARAON

La estatua representa a Anhktepot en sus días de faraón. Las figuras alrededor de la base de su asiento son la representación de sus cinco viudas. La estatua entre sus pies es la representación de su esposa, Nephthys.

Las paredes están cubiertas con jeroglíficos pintados. Si son descifrados, contarán la vida del faraón. Como las paredes se extienden hasta el techo que esta lo suficientemente alto como para contener la estatua, sería una hazaña increíble que los PJ lean todos los jeroglíficos. A ambos lados del gran monolito hay figuras de arcilla de guerreros. Hay varias docenas en cada lado. Las figuras están pintadas para representar a los guerreros del tiempo. Cada uno tiene una espada corta de bronce y una lanza con punta de bronce. Las hojas y las puntas están desafiladas. Si son usadas como armas, hacen 1d3 puntos de daño. En la parte posterior de la habitación detrás de las figuras, hay una puerta secreta. Se abre con un ruido de piedra pesada raspando sobre la roca. El pasaje tras ésta es de 1 m de ancho por 1,5 metros de alto.

5) Cripta de los Oficiales Menores.

Las paredes de esta cripta están cubiertas por sarcófagos inmóviles. Hay más de una docena de ellos. Estos son los ataúdes de los oficiales menores del palacio. Anhktepot dicto en su muerte que sus oficiales también fuesen asesinados y sepultados con él para servirle en el inframundo. Los jeroglíficos en las paredes cuentan esta historia. No hay nada de valor en esta recámara.

6) Puerta Secreta.

En la parte posterior de la Cripta de los Oficiales Menores (habitación 5) hay una puerta secreta que oculta una escalera estrecha y empinada. La puerta secreta tiene una dificultad para hallarla del doble de lo normal. Las escaleras tienen solo 1 metro de ancho por 1,5 metros de alto.

2 De los 3 tramos de escalera están dispuestos cada uno con una trampa para prevenir que alguien gane el acceso al templo desde arriba (ver habitación 6). Una mínima presión sensible sobre el escalón, activa la trampa, y otra la desactiva. El escalón que la activa esta siempre sobre la trampa y el escalón que la desactiva esta debajo de la trampa. Esto hace seguro subir las escaleras, pero mortal bajar por ellas. Los sacerdotes del templo conocían que escalones evitar para bajar sin riesgos las escaleras. Hay diferentes tipos de trampas para cada tramo de escalera.

6 A) Dos escalones se tornan para formar un pequeño tobogán. Al mismo tiempo, una ilusión de escaleras normales se lanza sobre estos. Caminar por la escalera con un bastón o una vara revela la ilusión. Cualquiera que pise debe hacer un control de destreza. El fallo significa que el PJ cae hasta el fondo de la escalera y recibiendo 2d6 puntos de daño por la caída. El éxito significa que el PJ se apoyo en las paredes y no cayó.

6 B) Esta pequeña plataforma es una puerta trampa que se abre a un foso de unos 12 metros. La fuerza de uno de los PJ cayendo, o de dos pisando normalmente, hacen que el piso se vaya abajo y descubra el foso. Cualquier pj que caiga sufre 4D6 puntos de daño por la caída (1D6 por cada 3 metros). Si los PJ atraviesan esta plataforma de uno en uno, no ocurre nada.

6 C) Este escalón abre una puerta trampa en el techo. Acto seguido, una lluvia de rocas de 1 metro de diámetro caerá golpeando con fuerza a los PJ. Un control de destreza con éxito, con una señalización de -6, podrá evitar a los PJ sufrir 2D6 puntos de daño. El DM puede requerir que los objetos frágiles, como el cristal o las pociones, deban efectuar tiradas de salvación contra golpe aplastante o ser destruidas al instante.

7) Cripta del Capataz.

En el centro de esta habitación hay un sarcófago. Su superficie esta cincelada y pulida, limpia de cualquier marca. Una vez estuvo laminada en oro, que fue robado por unos saqueadores. Dentro de este, yace el cuerpo del capataz a cargo de la construcción de este templo y de la tumba. Las paredes de la habitación esta cubiertas con jeroglíficos que cuentan la historia de cómo se construyó el templo.

Esta pequeña habitación yace bajo una piedra plana en la cima del desfiladero. Un mecanismo secreto baja silenciosamente la piedra a la habitación, permitiendo que cualquiera en la habitación, pueda trepar hacia fuera hasta el desfiladero. Después de un round completo, la piedra se eleva automáticamente volviendo a su lugar original.

8) Cripta de los Hijos.

La amplia escalinata que conduce a esta habitación es bastante empinada. Las paredes a ambos lados muestran escenas de las bodas de Anhktepot y los nacimientos de sus muchos hijos. Cuenta también la historia de una poderosa maldición que caerá sobre cualquiera que saquee las tumbas de los hijos del faraón.

VALLE DEL DESCANSO DEL FARAON

Cada habitación esta llena con aproximadamente una docena de sarcófagos, algunos de pie, otros tumbados. Valiosas ofrendas descansan en las proximidades. Unas pequeñas mesas tienen unos preciosos objetos, hechos de oro. Cada habitación está dedicada a los hijos de una de las esposas de Anhktepót. En algunos casos, sus esposas o hijos (nietos de Anhktepót) están aquí también.

Muchos de estos ataúdes están vacíos, ya que Anhktepót murió mucho antes que varias de sus esposas y nietos. Si la tumba de Anhktepót no hubiese sido transportada a Ravenloft, ellos estarían sepultados aquí cuando muriesen. Ahora los sarcófagos esperan unos cuerpos que nunca llegarán.

Cada habitación (excepto la 8E) contiene un pequeño tesoro en objetos de oro. Para determinar el valor del tesoro, tira 3d6 y multiplica por 1000 monedas de oro. Si la habitación es saqueada totalmente, o al menos mas de la mitad de su tesoro, los PJ que serán maldecidos hasta que los tesoros robados sean devueltos. Los PJ pueden tomar sin riesgos hasta la mitad de los tesoros de cada habitación.

La maldición que caerá sobre el ladrón es envejecer un año por cada día que pase. Las víctimas de la maldición todavía vivirán la duración normal de sus vidas, pero después de 100 días, no podrán caminar o alimentarse por si mismos (su cuerpo resiente el avanzado paso del tiempo). Perderán la memoria y divagarán horas sin decir nada. Entonces, no podrán vivir mas de 50 años en esta condición.

Los corredores que conectan las cinco recámaras son de 1 m de ancho por 1,5 metros de alto. Son de piedra lisa, sin los adornos de los jeroglíficos comunes en todo el resto de la tumba.

8 A) El hijo mayor de Anhktepót, Thutepót, yace en esta recámara. Este murió por el toque de la mano de su padre, cuando la maldición de Ra cayo sobre Anhktepót. Su espíritu se niega abandonar su cuerpo ya muerto. Thutepót todavía se despierta en esta recámara como un momia no muerta.

Peculiarmente, el no culpa a Anhktepót por su muerte, mas bien al dios Ra. Como es imposible vengarse de un dios, Thutepót esta condenado a una existencia no muerta hasta ser destruido. Thutepót atacará a cualquier criatura que entre en la recámara.

Thutepót (Momia): AL LM; CA 3; MV 6; DG 6+3; pg 35; Gac0 13; N°AT 1; Dñ 1-12; AE Miedo, Enfermedad; DE Especial; RM no; TAM M; ML 15; EXP 3000.

8 C) Aquí hay una puerta secreta que oculta un agujero de apenas 1 m de ancho y medio metro de alto. Si los PJ buscan puertas secretas, esta puede ser encontrada. Cualquier PJ que se arrastre a través del túnel de 35 metros de largo, se topará con una pared de piedra con un pequeño agujero en ella. Si hay fuentes de luz en el templo de Anhktepót (habitación 4), el PJ podrá darse cuenta que esta viendo por el ojo izquierdo de la gigantesca estatua.

En cualquier caso, el PJ oye un paso de algo arrastrándose en la habitación afuera. Este es el sonido de Senmet volviendo a su sarcófago. La momia no se encuentra en la línea de visión del PJ, si es que hay una fuente de luz. Solamente el ruido es suficiente para forzar al PJ que lo oye a hacer un control de miedo. Como el PJ esta atrapado en un estrecho túnel de piedra y debe retroceder el camino recorrido para salir, aplica una penalización de -4.

En este agujero hay un pergamino, simplemente tirado en el suelo, al final del túnel. Es un pergamino para hechiceros que contiene los siguientes conjuros: *comprender lenguajes*, *lenguas*, y *detectar el mal*.

8 E) Esta habitación es el sepulcro de Nephry, la esposa mas joven de Anhktepót. Su sarcófago está vacío, su tapa esta rota y esparcida por el suelo. Dentro del sarcófago hay un trozo de ankh. Un conjuro de detectar magia revelará un aura mágica de protección sobre el fragmento de ankh. No hay otros sarcófagos en esta sala ya que ella no tuvo hijos. Los jeroglíficos en las paredes no especifican como murió. Tampoco mencionan su retorno como una muerta viviente.

9) Habitaciones de los Sacerdotes.

Cuando el templo era parte activa en la vida de Har'Akir, había varios sacerdotes que oraban en éste. Nadie vivía dentro del templo, pero estas habitaciones servían como oficinas para los sacerdotes que trabajaron aquí.

Los muebles y textos que una vez llenaron estas habitaciones están reducidos a astillas y polvo. Anhktepót se enfureció con sus sacerdotes cuando despertó por primera vez. Como no pudo encontrar ninguno de ellos con vida, descargó su furia sobre sus oficinas.

10) Antecámara.

Hay dos sarcófagos de pie aquí. Cada uno contiene una momia (de la variedad normal). En vida fueron sacerdotes menores quienes ofrecieron voluntariamente sus vidas para proteger al faraón y a los altos clérigos en sus

VALLE DEL DESCANSO DEL FARAON

viajes al inframundo. No permitirán que nadie pase con vida.

En uno de los sarcófagos hay una mitad de un ankh, que coincide con la mitad encontrada en el sarcófago de Nephthys. Un conjuro de detectar magia revelará un aura de protección en el fragmento. Si las dos mitades son unidas, inmediatamente se fusionarán en una sola pieza. El ankh completo es un símbolo sagrado que ahuyenta muertos vivientes en esta tierra como si el clérigo fuera de un nivel más alto de lo que en realidad es.

Momias (2): AL LM; CA 3; MV 6; DG 6+3; PG 30 cada una; Gac0 13; N°AT 1; Dñ 1-12; AE Miedo, enfermedad; DE Especial; RM no; TAM M; ML 15; EXP 3000 cada una.

11) Cripta de los Altos Sacerdotes.

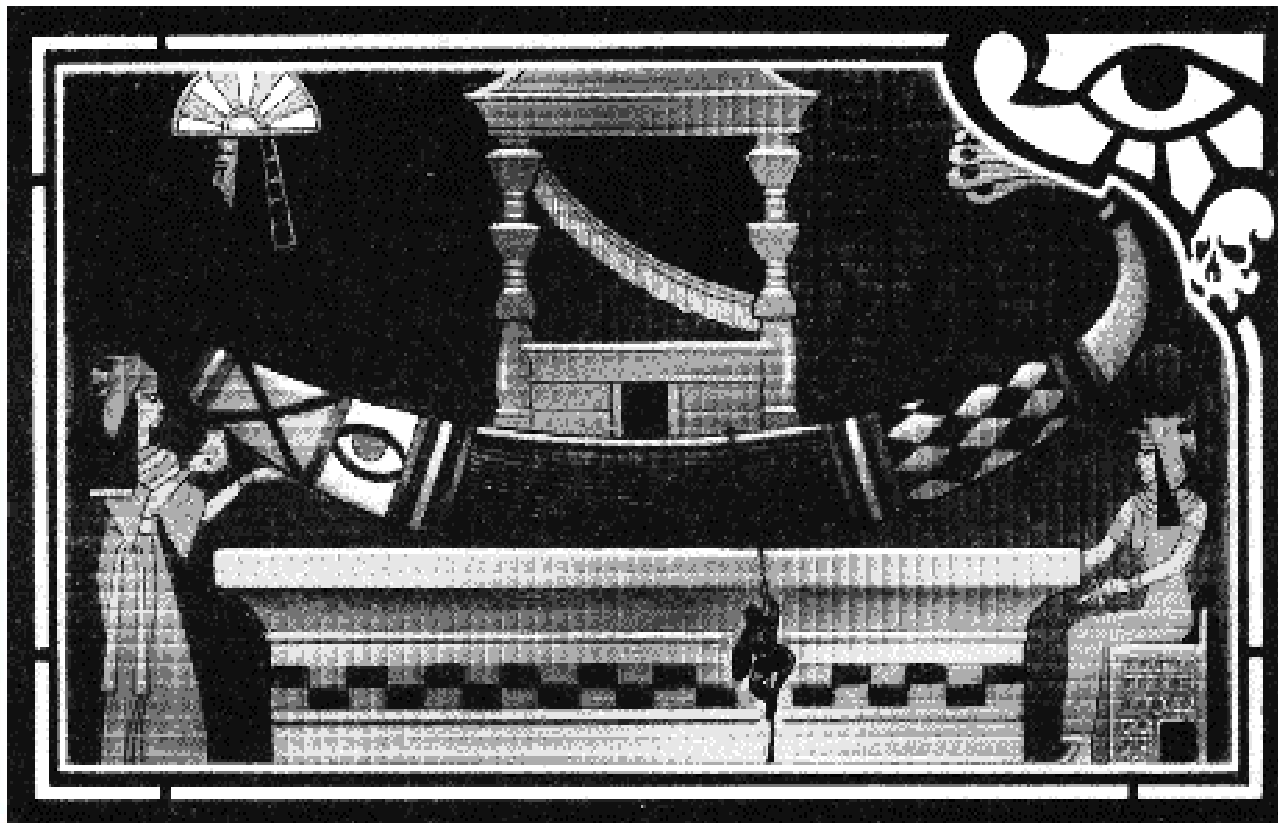
Esta es la habitación donde los clérigos del templo fueron sepultados. Muchos de ellos murieron a manos de Anhktepót antes de conocer su propia muerte. Aquí es donde Isu despertó a Senmet para que caminase por las tierras de los vivos. Si los PJ se aventuran abajo, dentro de la cripta, descubrirán que contiene más de una docena de sarcófagos. Todos guardan momias mayores, una de las cuales es Senmet. Afortunadamente para los PJ, las momias mayores están bajo el control de Anhktepót. Si un sarcófago es abierto, la momia mayor mirará fijamente a los PJ y los amenazará

verbalmente. Sin embargo, no podrá moverse para defenderse a sí misma sin la orden de Anhktepót. Si Isu huyó de la aldea Muhar, entonces ella será localizada en esta habitación. Si los PJ no tuvieron cuidado con el ruido que hicieron al aproximarse, ella está escondida detrás de un sarcófago cerca de la entrada. Lanzará conjuros o intentará apuñalar por la espalda a los PJ con su cetro o su daga. Ella obtiene todos los beneficios del pozo inundado de maldad (ver adelante).

Si los PJ intentan destruir una de las momias mayores, Senmet se levanta y los ataca. No quiere que Anhktepót se despierte. No puede llamar a ningún zombie del desierto en esta habitación, pero este lugar es un pozo inundado de maldad para él. Todas las tiradas de salvación, intentos de ahuyentar, controles de miedo u horror tienen una penalización de -3. Sus tiradas de salvación obtienen una bonificación de +3. Si los PJ huyen de esta habitación, Senmet los perseguirá.

12) Barcaza Funeraria de Anhktepót.

La gente de Har'Akir cree que el viaje hacia la muerte es como un viaje por un río. Por lo tanto, los sacerdotes y faraones tienen botes de tamaño real contruidos para sus viajes póstumos hacia el inframundo. Esta habitación contiene la barcaza funeraria para Anhktepót. Tiene 25 metros de largo y 7 metros de ancho. Tiene una cabina en el centro de la barcaza. El mascarón es una cabeza momificada tallada, mientras que la cola del bote



VALLE DEL DESCANSO DEL FARAON

es un abanico de plumas muy parecido a la cola abierta de un pavo real.

Dentro del camarote hay un gong con la imagen de Osiris labrada. Según la leyenda, un ankh mágico es necesario para hacer que suene el gong. Cualquier intento de los PJ de golpear el gong, resultara inefectivo; a menos que tengan el ankh mágico, los PJ no podran hacer sonar el gong (aunque el DM puede ajustar esto). La leyenda se describe en los jeroglíficos descritos dentro del camarote del bote.

Cuando se golpea el gong (suponiendo que los PJ tienen el ankh mágico), este vibra con un sonido aterrador. El sonido es suficiente para que todos los PJ hagan un control de miedo y horror. El ankh mágico se destruye al instante. Si los PJ no huyen de este ruido terrorífico, serán testigos del séptimo levantamiento de Anhktepót. Estar mas de un round en la presencia de Anhktepót puede significar la muerte para los PJ.

Al lejano final de la habitación hay una escalera que conduce hacia abajo. Flanqueando la abertura hay dos golems de piedra. Descríbelos como estatuas, pero no trates de disfrazar mucho lo que realmente son. Los golems están aquí para impedir que los PJ bajen hacia la tumba de Anhktepót. No herirán a los PJ si no es necesario. Cuando suene el gong, Senmet inmediatamente se dirigirá a la habitación de la barcaza funeraria. Si los PJ huyen de la habitación inmediatamente después del sonido del gong, verán a Senmet que justo esta acabando de subir las escaleras que ascienden desde su cripta. Golpeará a cualquier PJ que encuentre en su camino. Ninguna barrera física o mágica podrá retenerlo. No se detendrá a luchar con los PJ.

La lucha entre Anhktepót y Senmet sacude la tumba, produciendo que polvo y roca caigan del techo. Los muros de Ra que rodean Har'Akir ahora han desaparecido. Los PJ pueden escapar de Har'Akir mientras lo hagan antes del alba. Afuera una tormenta de arena comienza a formarse.

poderes para controlar la niebla de Ravenloft y enviar a los PJ a sus mundos natales.

Con esto, su fantasma encuentra por fin, su descanso final...

Concluyendo la Aventura.

Cuando los PJ llegan a las fronteras de Har'Akir, los Muros de Ra no están presentes (las fronteras ya no están cerradas). Una bruma brillante, como si fuese un espejismo, es la única indicación de las fronteras normales del dominio. Si los PJ abandonan Har'Akir, puedes llevarlos donde quieras. La regla general de Ravenloft los conducirá a algún otro dominio. Sin embargo, si deseas que los PJ abandonen el semiplano del terror, el fantasma de Dulcimae aparecerá nuevamente para guiarlos. Ella ejercerá sus

PERSONAJES NO JUGADORES

ISU REHKOTEP

Sacerdotisa de Set de Nivel 8, Legal Malvada

Categoría armadura:	9 (4 con conjuro)
Movimiento:	12
Nivel/Dados de Golpe:	8
Puntos de Golpe:	35
Gac0:	16 (15 con vara)
No. de Ataques:	1
Daño/Ataque:	2d2 +1
Ataques Especiales:	Conjuros
Defensas Especiales:	Conjuros
Resistencia a la magia:	No

Tiradas de Salvación:

Paralización o muerte	7
Cetro, vara o varita	11
Petrifi/polimorfizaci3n	10
Armas de aliento	13
Conjuros	12
Ataques que afecten a la mente	9



Fue 12, Des 15, Con 13, Int 12, Sab 17, Car 14.

Poderes Otorgados: Isu puede apuñalar por la espalda como la habilidad de un ladr3n haciendo daño x3; también es inmune a todos los tipos de venenos.

Esferas Mayores: Total, astral, combate, guardiana, necromántica, llamada.

Esferas Menores: Curadora, protecci3n.

Conjuros/Nivel: 6/4/4/2.

Isu fue una vez una sacerdotisa legal buena de su fe, devota a Osiris. Se corrompió cuando encontró un pergamino mágico que describía como podía controlar una momia mayor. Se negó durante muchos años a la tentaci3n antes de sucumbir. Ahora es una sacerdotisa legal malvada del dios Set.

Isu ha mantenido en secreto su conversaci3n con Set, el dios de mal, a los aldeanos de Muhar. Lentamente cambi3 los rituales y los textos de la religi3n de la aldea a la religi3n de Set. En particular, los j3venes est3n siendo educados con el credo de Set, de modo que cuando estos se vuelvan adultos lo adorarán como su único dios. Isu es una mujer astuta y retorcida. Es una actriz dominante, lo que hace muy difícil atraparla en su propia mentira. Disfruta usando la traici3n y la falacia. La imagen que ella presenta al mundo exterior es la de una persona con mucha piedad. Ella comanda la obediencia y la lealtad de muchos de los aldeanos. Isu tiene un gato llamado Bashet. Este es uno de los muchos nombres alternativos de la diosa Bast, reina de los gatos. Tiene rasgos de estilo siamés; su cuerpo es de color marr3n claro, mientras que sus patas, cola, cara y orejas son marr3n oscuro. El gato es solamente un animal domestico normal, pero Isu lo trata con una reverencia especial. Habla con él y finge que le responde como lo hacen muchas de las personas que tienen mascotas. No llesves esta característica demasiado lejos cuando juegues su personaje. Es posible que los personajes sospechen del gato.

Combate: Isu usa su vara de serpientes encontrada en la Recámara de Anubis como su arma de melee primaria. Si le es posible, usará su habilidad de apuñalar por la espalda con su daga. De otra manera, depende casi exclusivamente del lanzamiento de conjuros. Generalmente, sus conjuros preferidos son *vestimenta mágica* y *martillo espiritual*.

PERSONAJES NO JUGADORES

SENMET

Hijo de Anhktepót, momia mayor, Legal Malvado

Categoría de armadura:	2
Movimiento:	9
Nivel/Dados de Golpe:	8+3
Puntos de Golpe:	45
Gac0:	11 (10)
No. de Ataques:	1
Daño/Ataque:	3D6
Ataques Especiales:	Ver abajo
Defensas Especiales:	Ver abajo
Resistencia a la magia:	No



Fue 15, Des 8, Con 19, Int 17, Sab 18, Car 1.

Senmet es una momia mayor levantada por Isu.

Senmet parece una momia normal. Esta cubierto con ven

Algunas de las vendas se han desprendido de su cuerpo con el paso del tiempo, revelando la carne demacrada, seca y amarronada que apenas cubre una forma esquelética. Un ligero olor a especias secas puede ser detectado allí donde va.

Como todas las momias mayores, Senmet es muy inteligente (17); habla con voz seca y rasposa. Puede comunicarse telepáticamente con otras momias o con sus propios zombies del desierto.

Combate: Principalmente, Senmet ataca con sus poderosos brazos. Este es un único ataque (a +1 para golpear) que causa 3D6 puntos de daño. Cualquiera que sea golpeado por Senmet se infecta con una horrible y pútrida enfermedad que mata en 1d12 días. Un día después de la infección, el personaje pierde 1 punto de Fuerza y 1 de Constitución, y 2 puntos de Carisma a medida que la piel empieza a marchitarse y a desprenderse, como si fuese un viejo pergamino. Los temblores y las convulsiones que sufren los afectados, hacen imposible el lanzamiento de conjuros. La única esperanza de vida para los afectados, es una serie de conjuros de *curar enfermedad* todos lanzados en el mismo día, uno por cada día que la enfermedad progresa. Esto detiene el progreso de la podredumbre, pero se necesita n conjuro de *regeneración* para librarse totalmente de la enfermedad.

Normalmente, la persona afectada se deshace en polvo cuando muere. Sin embargo, Senmet tiene la habilidad de hacer que el cadáver retenga su seca forma, transformando a la desafortunada víctima en un zombie del desierto. Esto lo consigue al estrangular al personaje infectado. En un plazo de 8 horas, el cadáver se marchita y se reanima como un zombie del desierto. Los personajes infectados que son momificados en vida, se convierten en momias bajo el control de Senmet.

Senmet irradia un aura de miedo que causa que todas las criaturas que lo vean hagan un control de miedo con una penalización de -1. Si se falla este control, los resultados normales son doblados debido al gran poder con el que ha sido infundido Senmet. Puede ser ahuyentado como un vampiro. Es inmune al agua bendita, pero sufre 1d6 puntos de daño de los símbolos sagrados no malvados. El ankh que pende de su cuello le restaura 1d6 puntos de golpe por round mientras lo lleve puesto.

Las momias mayores son también clérigos de nivel alto con habilidades de lanzar conjuros. Senmet ha cambiado ese poder temporalmente por la habilidad de crear muertos vivientes, controlar un gran número de ellos, y ejercer algún control sobre el dominio de Har'Akir.

Senmet solo puede ser golpeado por armas mágicas, y aun así solo sufre medio daño de este tipo de armas. Es inmune a los conjuros basados en el frío y al fuego no mágico. Los conjuros basados en el fuego hacen el daño normal. Pero es muy vulnerable al rayo: los conjuros basados en este elemento le hacen el daño normal mas la mitad de ese mismo ataque.

Como todos los muertos vivientes, es inmune a hechizo, retener, sueño y no puede ser dañado por venenos o enfermedades. No sufre daño del agua bendita.

El Símbolo sagrado que lleva alrededor del cuello le restaura 1D6 puntos de golpe por round mientras lo lleve puesto.

PERSONAJES NO JUGADORES

Personalidad: Una vez un poderoso sacerdote al servicio de Anhktepót, Senmet, conspiró derrocar al faraón y gobernar la nación de Har'Akir. Anhktepót, cuando descubrió esto, hizo ejecutar a Senmet y lo sepultó con todos los honores. Siglos después, Isu leyó de un pergamino mágico, un fragmento de una ceremonia usada por Anhktepót para crear momias mayores. Senmet retoma el control de su cuerpo muerto. Desafortunadamente para Isu, leer el ritual incompleto, significa no controlar a Senmet tan absolutamente como ella cree que lo hace. Tan solo puede obligarlo a ejercer su voluntad durante 2d4 rounds por día. Senmet busca gobernar Har'Akir, y eventualmente otros dominios, con sangre y terror. Busca venganza sobre Anhktepót por haberlo ejecutado hace varios siglos.

APENDICE

EL PERGAMINO DE ISU

Pergamino I:

He descubierto un misterioso fragmento de un pergamino, oculto en un compartimiento en el observatorio. Primeramente leí este antiguo texto con gran excitación, pero cuando vi lo que contenía, me horroricé. Es la parte de un malvado ritual para levantar a uno de los hijos de Anhktepót y esclavizar al monstruo. Intenté quemarlo, pero las llamas se negaron a abrazar el pergamino. Osiris perdóname, pero no puedo destruirlo... No puedo ayudarme a mí misma. El pensamiento del pergamino quema mi mente. He intentado todo para destruirlo. Quizás no hay modo de acabar con él...

Pergamino II:

¿Será posible que los dioses quieran que yo use este pergamino? He rezado a Osiris por semanas sin recibir respuesta. Seguramente no habrían puesto ese tipo de tentación ante mí y se suponen que no lo usare. No, no puedo pensar en eso. El pergamino es una malvada obra de Set y no debe ser usado por nadie.

Pergamino III:

Ahora me doy cuenta que Osiris es un dios débil. ¿Cómo lo pude haber considerado digo de mi veneración? Set, el misterioso, no solo mató a Osiris, sino también fue capaz de resistir la venganza de Horus. Seguramente Set es la más poderosa de las deidades. Ahora comprometo mi vida y voluntad a servir a los oscuros secretos de mi señor Set.

Pergamino IV:

He decidido usar el pergamino para esclavizar a uno de los hijos de Anhktepót. Ellos permanecen momificados y venerados en la tumba de Anhktepót. Después de consultar con las estrellas, he aprendido cuando puede abrirse su tumba. ¡Pronto seré la señora de los muertos vivientes! Primero debo completar el ritual. Solo la primera parte esta escrita en el pergamino. Que mi señor Set guíe mi mano...

Pergamino V:

... ¡Lo logré! He atravesado la tumba de los dioses y he despertado al muerto viviente. Senmet, sacerdote de Anhktepót, sirve a Set a través de mí. Juntos podremos abandonar esta tierra maldita para conquistar todo lo que hay tras los Muros de RA...

APENDICE

ZOMBIE DEL DESIERTO

CLIMA/TERRENO:	Cualquier Desierto
FRECUENCIA:	Muy Rara
ORGANIZACIÓN:	No
CICLO DE ACTIVIDAD:	Nocturno
DIETA:	Ninguna
INTELIGENCIA:	No (0)
TESORO:	Ninguno
ALINEAMIENTO:	Neutral
NÚM. APARICIÓN:	3-18 (3d8)
CATEGORÍA ARMADURA:	7
MOVIMIENTO:	9, enterrado 6
DADOS DE GOLPE:	2
GAC0:	19
NÚM. ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1d8
ATAQUES ESPECIALES:	Agarrar por sorpresa
DEFENSAS ESPECIALES:	Ver Abajo
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M (1,70 metros)
MORAL:	Sin Miedo (20)
VALOR PE:	120

Los zombies del desierto son cuerpos animados controlados por su creador, la malvada momia Senmet. Un zombie del desierto parece un cadáver humano seco. Distinto al zombie común, la carne disecada está generalmente intacta y no se deteriora con el paso del tiempo. Tienen la piel de color marrón y marchitada, aunque todavía se agarra a sus huesos. Hay muy poco olor asociado a los zombies del desierto. Visten los restos andrajosos de las vestimentas que llevaban cuando murieron. Los zombies mas viejos no tienen ningún resto de sus atuendos originales.

Como los zombies comunes, todavía tienen cualquier herida que tuvieron en vida, así como cualquier herida de batallas desde que se convirtieron en muertos vivientes. Cualquier arma o equipo se retiene, pero obviamente no hay intención de mantenerlos. Si un zombie muere sosteniendo una espada, la llevará de ahí en adelante hasta que el arma se desprenda o se oxide.

Combate: Los zombies del desierto se mueven con el paso inestable de los de la variedad común, sin embargo, no son tan lentos y no sufren las penalizaciones de iniciativa de los zombies comunes. Los zombies del desierto tiran normalmente por iniciativa. Siempre hacen la misma cantidad de daño (1d8) sin considerar que arma portan o si están desarmados (en tal caso, golpean con sus garras). Pueden ser ordenados a usar armas mágicas en combate y obtener cualquiera de los beneficios asociados a dicha arma.

Como la mayoría de los muertos vivientes, los zombies del desierto son inmunes a sueño, hechizo, retener, muerte mágica, venenos, frío (incluyendo conjuros) y calor (esto excluye al fuego). Mirar un zombie del desierto es suficiente para que el personaje haga un control de horror. Como muchas de las situaciones que requieren un control de horror en Ravenloft, la



constante exposición a éstos hace que los personajes sean menos susceptibles al horror de su existencia. Los zombies del desierto pueden "nadar" a través de la arena, si están cerca de la superficie, a menos de un par de metros. Van dejando surcos, como la estela de los barcos en el agua. Puede ser una experiencia terrorífica, estar completamente solo en el desierto y rodeado por criaturas desconocidas que nadan en las arenas del desierto.

Un zombie del desierto puede subir a la superficie de la arena e intentar agarrar las piernas de una víctima. En estos casos, se requiere una tirada de ataque normal para agarrar. El blanco se defiende con una categoría armadura de base 10, pero obtiene bonificaciones por destreza. Una vez agarrada, la víctima tiene una penalización de -2 a su Gac0 y a su categoría de armadura. Le toma tres rounds a un zombie del desierto arrastrar bajo la arena a una víctima. En cada round, le esta permitido a la víctima hacer un control de Fuerza para liberarse. Una vez bajo la arena, la víctima puede sobrevivir durante un round, pero se sofoca y se ahoga al final del siguiente round.

Senmet dirige todas las actividades de los zombies del desierto. Puede ver y oír a través de ellos y controlarlos a todos cada round, sin que impida su propio movimiento o ataque en ese mismo round. Senmet no puede hacer que los zombies hablen.

Hay dos estrategias básicas que usa Senmet con sus zombies. Normalmente, les hace enterrarse bajo la superficie del desierto, donde no pueden ser detectados. Cuando las desafortunadas víctimas caminan sobre ellos, los zombies los agarran por las piernas. Aquellos que consigan aferrar alguna víctima, surgirán de la

APENDICE

arena para atacar. En otras ocasiones, cuando prefiere efectuar un ataque directo, un gran grupo de zombies le siguen allá donde va, obedeciendo cada una de sus ordenes.

Habitat/Sociedad: Estas criaturas no naturales no tienen sociedad. Son solo una extensión del poder de Senmet. Deben estar siempre en un radio de 15 Km de la momia. Cuando no los necesita por un tiempo, Senmet los esparce a lo largo del desierto y los hace enterrar hasta cuatro metros de profundidad en la arena. Permanecerán allí, hasta que los necesite nuevamente.

Ecologia: La momia mayor Senmet creo los primeros zombies del desierto. Sacrificó todo su poder de lanzar conjuros, por ser capaz de crear y controlar un ejercito de estos muertos vivientes, así como tener un control limitado sobre el dominio de Har'akir. Cualquier victima que muera por la enfermedad transmitida por el toque de la momia mayor, se convierte en un zombie del desierto. Este proceso, toma un día completo después de la muerte para animar el cuerpo. Si el cuerpo es destruido durante ese tiempo, no podrá ser animado como un zombie del desierto.



Aventura Oficial del Juego

TOQUE DE MUERTE

Por Bruce Nesmith

Las Nieblas de Ravenloft te han vuelto a atrapar una vez mas. Cuando ya te des cuenta de que has sido atrapado sera demasiado tarde. Te encontraras en los ardientes paramos de Har' Akir, donde nada es lo que parece ser.

El desierto es un poderoso enemigo, pero en Har' Akir un antiguo mal esta despertando y el desierto sera la menor de tus preocupaciones. Cuando unas marchitadas manos hagan presa en ti, poco podras hacer ya para salvarte del toque de la muerte...

Para 4-6 personajes de niveles 3-5