

Aventuras
en...

LA MARCA DEL ESTE

20 años

CLÁSICOS

LA PIRAMIDE DEL FARAÓN NEGRO

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 4 - 5



Shendmesis, el Faraón Negro de Nubt, intentó conquistar Neferu siglos atrás, pero su ejército no fue rival para la hechicería y las huestes neferitas. Finalmente derrotado, con él cayó Nubt. Su cuerpo maldito fue destruido; pero su esencia, en parte hombre y en parte animal, fue dividida y ocultada por sus últimos aliados en cuatro amuletos que luego fueron salvaguardados en una pirámide negra en lo profundo del desierto. Este complejo funerario, conocido como Hunra-uat, permanece hoy a salvo protegido por poderosos conjuros que lo ocultan de miradas indiscretas.



LA PIRÁMIDE DEL FARAÓN NEGRO



CRÉDITOS

Autor: José Carlos Domínguez.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: Alejandra González.

Maquetación: Fran Solier.

Ilustración de portada: Guillermo Rico.

Ilustraciones interiores: *Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright The Forge, used with permission. Some art copyright Dean Spencer, Gary Dupuis, Publisher's Choice Quality Stock Art Rick Hershey Fat Goblin Games used with permission.*

Cartografía y logo: Manu Sáez.

Pruebas de juego: Carlos de Capua, David Moreno, Pablo «Gromko» Domínguez, YoSoy y Zelsus.

Depósito Legal:

Este módulo trata de emular las clásicas aventuras que aparecieron en su día para el juego que *Aventuras en la Marca del Este* emula, como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una indisimulada pretensión de establecer una línea de aventuras con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquellas que jugábamos ya hace más de veinte años.



INTRODUCCIÓN

La pirámide del Faraón Negro es una aventura para 3-5 jugadores con aventureros de niveles 4 a 5 (una media de veinte niveles en total). Está centrada en Neferu, la tierra de los faraones en Cirínea, donde los aventureros podrán saquear una antigua pirámide olvidada y las cámaras que se ocultan bajo ella.

Si vas a jugar esta aventura como un *one-shot*, probablemente será buena idea dar a los jugadores 2 o 3 objetos mágicos para que puedan hacerle frente, especialmente en el caso de enemigos que solo se ven afectados por armas mágicas.

En la aventura se hacen frecuentes referencias a Neferu, una región del mundo de *Aventuras de la Marca del Este* desarrollada en el *Gazetteer* del mismo juego y con fuertes similitudes con el Egipto de nuestro mundo. En ese libro también se describen los dioses de la región; pero, dado que son prácticamente idénticos a sus contrapartes de nuestro mundo, en cualquier enciclopedia o publicación especializada también es posible encontrar información adicional.

TRAS FONDO PARA EL NARRADOR

Hace siglos, un hombre conocido como Kari Mamba se alzó como rey en el sur tras obtener fortuna como aventurero y encontrar las míticas Minas del Elefante.

Tras incrementar su poder uniendo a numerosas tribus del Barambali, decidió convocar a sus ejércitos y cumplir el que había sido su largo ansiado deseo: conquistar Neferu y convertirse en faraón.

En aquellos tiempos Neferu se hallaba en un periodo de debilidad y guerras intestinas que permitieron a los barambalineses tomar posesiones en el cauce alto del río Menes e incluso convertir Nubt en su capital. Así, Kari Mamba empezó a ser considerado como un verdadero monarca ciríneo, el Faraón Negro, y adoptó el nombre de Shendmesis.

Además, de gozar de fortuna y carisma personal (e, indudablemente, el apoyo velado de Ófir), Kari Mamba también era un amo de las bestias, capaz de hablar y convencer a diversos animales para que se unieran a su causa y lo ayudaran en la batalla.

Pero la fuerza de los hombres de Barambali y el talento del Faraón Negro no fueron suficientes: los habitantes de Neferu pronto fueron capaces de presentar un frente común contra él. Desesperado y sitiado en Nubt, Shendmesis rogó al dios Sobek que le diera aún más poder sobre las bestias de la tierra, el agua y el cielo para poder hacer frente a sus enemigos; a cambio de esto, Sobek se cobró un oneroso precio en la carne del conquistador.

Pero, incluso con la ayuda del dios cocodrilo, Shendmesis no fue rival para la hechicería y los ejércitos combinados de Neferu; finalmente fue derrotado y Nubt cayó. Su cuerpo fue destruido; pero su esencia, en parte hombre y en parte animal, fue dividida y ocultada por sus últimos aliados en cuatro amuletos que luego fueron salvaguardados en una pirámide negra en lo profundo del desierto.

Este complejo funerario, conocido como Hunra-uat, fue ocultado con poderosos conjuros que lo rodeaban de espejismos y tormentas de arena, de modo que solo algunos elegidos entre los que seguían siendo leales al Faraón Negro podían encontrarlo para rendirle pleitesía en su lugar de descanso eterno. Y estos se valían escarabeos encantados creados por la secta oculta que aún rendía culto a Shendmesis.

Pero, con el tiempo, incluso esta secta se disolvió y los escarabeos guía se perdieron... excepto uno.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

En la primera parte de la aventura, los jugadores deberán hacerse con un talismán en forma de escarabajo (o *escarabeo*) y un mapa que indica la ubicación en el desierto de Hunra-uat, un oasis que alberga la tumba del Faraón Negro y sus riquezas. El escarabeo es indispensable para evitar las ilusiones y tormentas de arena que rodean el lugar. Esto puede hacer que los aventureros acaben ganándose la enemistad de Nofre-ka-Ra, un poderoso hechicero.

Una vez recorran el desierto de Virt'hum y lleguen a Hunra-uat, encontrarán la pirámide y sus alrededores (con algunos peligros inesperados en el oasis como un grupo de gnolls, cocodrilos y maldiciones).

Para alcanzar las mazmorras donde está el tesoro del Faraón Negro deberán adentrarse en la pirámide o encontrar alguno de los túneles secretos que llevan a las mazmorras inferiores. Estas tienen dos niveles y, al final del segundo, está el santuario de Shendmesis.

La única forma de acceder a su tesoro es conseguir los talismanes en los que está dividida su alma, reunirlos en este punto y derrotar a su reencarnación como rey-cocodrilo, lo que dará acceso a su cámara del tesoro.

CÓMO EMPEZAR LA AVENTURA

Por supuesto hay diversas formas de empezar la aventura:

- En una campaña, es posible que los personajes oigan hablar de la leyenda del Faraón Negro y su lugar de entierro, pero tengan que encontrar un mapa para llegar hasta ahí y este esté en posesión de Nofre-ka-Ra.
- También en una campaña, es posiblemente que simplemente encuentren el escarabeo y tengan que descubrir su origen y cómo llegar hasta Hunra-uat (bien investigando por su cuenta u obteniendo el mapa de Nofre-ka-Ra).
- Si vas a jugar un *one-shot*, puedes empezar directamente con los personajes en Nubt, dándoles algo de información sobre la leyenda del Faraón Negro e indicándoles que han oído que la comerciante Bennekheb ha llegado a la ciudad con la intención de vender el escarabeo al hechicero Nofre-ka-Ra, quien tiene el mapa de Hunra-uat.
- Si tienes algo menos de tiempo o prefieres pasar directamente a la acción, puedes hacer que los personajes tengan ya en su poder el mapa y el escarabeo y pasar a la sección El camino a Hunra-uat, o directamente empezar allí a la sombra de la pirámide negra.

LA TORRE DE NOFRE-KA-RA

En la ciudad de Nubt, en el Alto Neferu, habita Nofre-ka-Ra, un poderoso hechicero, siempre en busca de rarezas, curiosidades y fuentes de conocimiento. Vive en una imponente torre amurallada dentro de la propia ciudad y goza de buena reputación entre las élites locales.

Uno de los raros mapas que conducen al punto aproximado del desierto donde se encuentra la necrópolis perdida de Hunra-uat se encuentra en posesión de este brujo, pero es prácticamente imposible acceder a ella sin uno de los escarabeos encantados de los seguidores del antiguo Faraón Negro. Tras lustros buscando uno de estos artefactos, por fin ha tenido noticia de que Bennekheb, una adinerada mercader, ha conseguido hacerse con él (probablemente como la tercera persona que lo compraba tras un saqueo de tumbas), por lo que se puso en contacto con ella para comprárselo por un suculento precio.

Nofre-ka-Ra ha dado todas las muestras de estar dispuesto a hacer un trato, que deberá cerrarse el día después de que comience la aventura, pero esa noche planea enviar a sus sicarios para acabar con Bennekheb y apropiarse del escarabeo. Los personajes entran en escena la mañana de ese día.

PERSONAJES PRINCIPALES

NOFRE-KA-RA

Nofre-ka-Ra es un hechicero de nivel 8. En buena medida es el ideal del brujo cirineo: unos cuarenta y tantos años, ca-

beza rapada, barbilla postiza, túnica abierta de lino, amuletos colgando del cuello y un tatuaje de un escorpión en el pecho.

Es un hombre ambicioso que, a medida que ha visto crecer su poder, se ha vuelto despiadado y orgulloso. Su brújula moral es prácticamente inexistente y no dudará en hacer cualquier cosa que esté en su mano para lograr sus metas, siempre que no crea que vaya a acarrear consecuencias graves. A la hora de tratar con los PJ, apenas los considerará como una molestia de la que dejar que se libren sus subalternos. Si tiene que negociar con o enfrentarse directamente a ellos, lo hará con una actitud de inmensa desidia. A no ser que los personajes hagan algo extraordinario, ni siquiera se planteará darles audiencia en su torre.

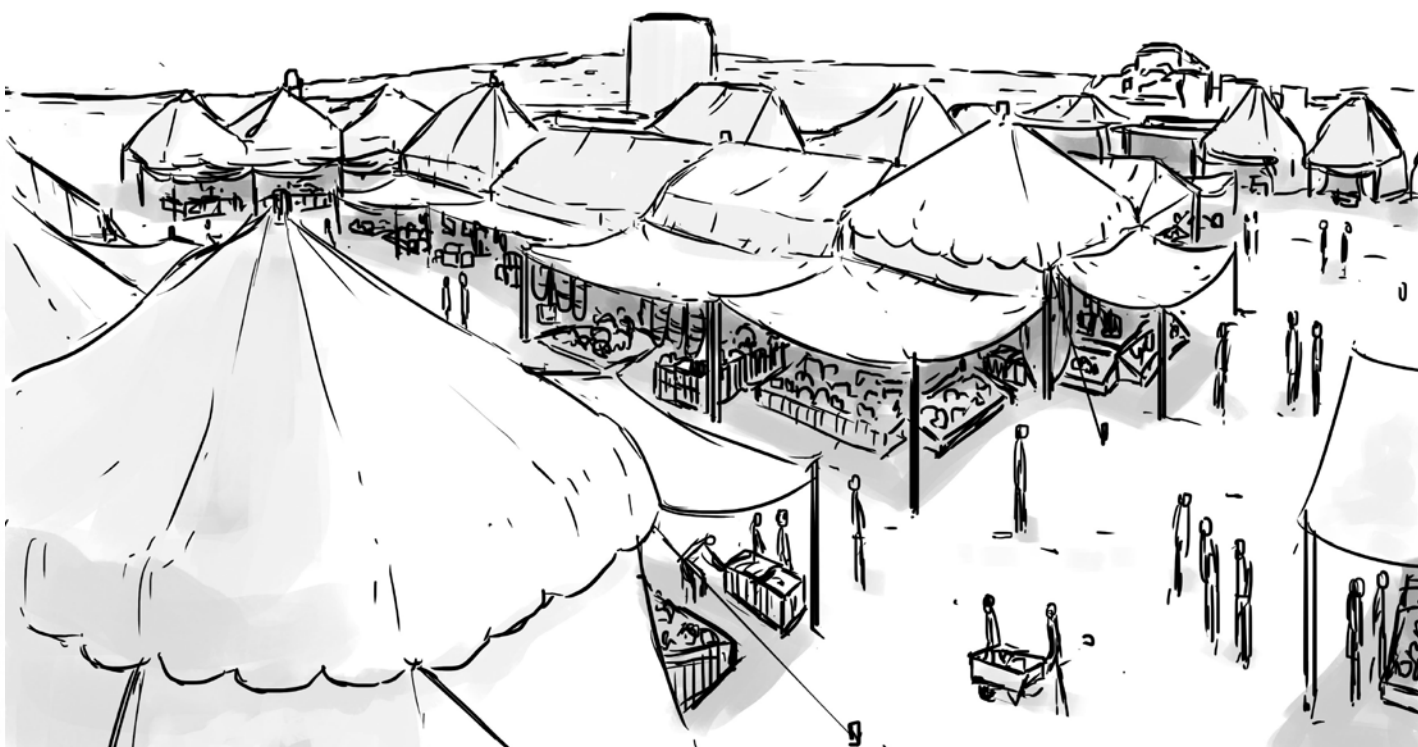
Aun así, si tus personajes son especialmente caóticos y consiguen la confianza del hechicero, es posible que les encargue a ellos el atentado contra la vida de Bennekheb y se ofrezca a patrocinar su viaje a Hunra-uat.

Siempre lleva un anillo de protección +1 y un cetro de truenos y relámpagos.

Los conjuros que suele tener preparados son los siguientes. Nv. 1: *Cerrar portal, Escudo, Hechizar persona*; nv. 2: *Detectar lo invisible, Enjambre de escorpiones, Levitar*; nv. 3: *Bola de fuego, Disipar magia*; nv. 4: *Muro de fuego, Polimorfia*.

BENNEKHEB

Bennekheb es una belleza de piel bronceada que sabe vestir para resaltar sus cualidades naturales, destacando sus numerosos collares y su diadema enojada.





Desde la muerte de sus padres, ha dirigido la caravana con astucia y mano de hierro en guante de terciopelo. Por lo general es afable, pero refinada y distante. Aunque intenta no dar muestra de ello, le gustan las historias de aventureros y los suele invitar para que le cuenten hazañas, justificándolo como investigación para buscar nuevas fuentes de negocios. Si tiene sentido o se ofrecen, podría invitar a los personajes esa noche a narrar alguna de sus historias y darles alojamiento.

Siempre usa botas élficas (con la forma de unas sandalias aladas) y una diadema de intelecto.

LAS TIENDAS DE BENNEKHEB

Bennekheb, la mercader, ha situado su campamento en las afueras de Nubt a la espera de completar el trato con Nofre-ka-Ra. Es una pequeña aldea de tiendas que pareció salir de la nada en uno de los grandes descampados que rodean la ciudad.

Está configurado en tres anillos: en la parte exterior están las tiendas donde se guardan mercancías diversas, pero de valor menor, y donde se alojan los sirvientes, escribas, porteadores, camelleros y otros servidores. Este personal está formado por alrededor de cincuenta personas. Estas tiendas, no obstante, son vigiladas constantemente por guardias que establecen un perímetro de seguridad. Patrullando el campamento pueden encontrarse al menos veinte guardias en todo momento. Por los alrededores también es posible encontrar los camellos y dromedarios que son los principales animales de carga.

El segundo anillo está formado por las tiendas de los guardias. La caravana tiene un total de ochenta guardias: veinte suelen estar de patrulla, otros veinte hacen guardia en los anillos internos, otros veinte duermen para estar listos para su turno y otros veinte están de permiso (por lo que una buena parte de ellos estará fuera en la ciudad, cazando en los alrededores o en otros menesteres).

Finalmente, en el centro hay tres tiendas donde se conservan los objetos de más valor y el pabellón principal donde reside Bennekheb. En las primeras es posible encontrar joyas, me-

tales preciosos, sedas, tintes, pieles, sal y otros objetos de especial valor. En su tienda, en un cofre especialmente seguro, Bennekheb guarda 4.000+3d100 mo, 20.000+3d100 mp, el escarabeo y un anillo de respirar bajo el agua.

Ahora mismo la caravana está buscando más guardias y otros tipos de servidores, lo que podría ser una buena excusa para que los personajes estuvieran cerca cuando ocurrieran los hechos.

EL ATAQUE

En plena noche, los asesinos de Nofre-ka-Ra entrarán en acción: este escuadrón está conformado por nueve babuinos asesinos, el babuino demonio (su líder) y dos sombras invocadas por Nofre-ka-Ra.

Conseguirán introducirse sin alertar a los guardias en el campamento para después dirigirse al pabellón central. Tras dar muerte sigilosamente a los guardias más próximos a la tienda, las sombras se introducirán y darán el mismo tratamiento a Bennekheb y las sirvientas que duermen con ella.

Hecho esto, los babuinos se apoderarán del escarabeo y robarán otros objetos de valor para reducir las sospechas hacia el hechicero; tras esto se retirarán. Veinte o treinta minutos después, los guardias muertos serán encontrados por su relevo y se dará la alarma.

Si de alguna forma los personajes logran frustrar el ataque, Bennekheb estará más que agradecida y les dejará caer que, si lograsen obtener un mapa a Hunra-uat como el de Nofre-ka-Ra (probablemente introduciendo ahí un guiño), estaría dispuesta a patrocinar una expedición en busca de la necrópolis del Faraón Negro.

LA TORRE

La torre se encuentra en el interior de Nubt, pero está situada en los barrios humildes, donde Nofre-ka-Ra no tiene que preocuparse de las envidias de los nobles y puede encontrar trabajadores y sujetos de experimentación entre los pillastres locales.

Un muro de tres metros rodea los terrenos alrededor de la torre. Estos están ajardinados y contienen frondosos frutales y apetecibles estanques. También es la residencia de los tres leopardos mascota del hechicero, que atacan a quienes se desvían del camino que une las puertas de entrada con el acceso a la torre.

Los guardias son guerreros de nivel 1 armados con lanzas, armadura de cuero tachonado y escudo (CA 7 [12]).

La torre solo tiene una puerta frente a la que siempre hay un guardia. Las ventanas son demasiado estrechas y solo podría pasar por ellas un mediano o una criatura de tamaño similar. Tiene un tejado a dos aguas de madera con una trampilla que permite entrar y salir (y es por donde lo hacen los babuinos asesinos).

Ten en cuenta que los babuinos tardarán una hora en salir de la torre, llevar a cabo el nefario plan de Nofre-ka-Ra y volver.

Hay 1/6 posibilidades cada diez minutos de tener un encuentro aleatorio en el interior de la torre. Si se da el caso, tira 1d6:

106	ENCUENTROS
1	1d3 criados.
2	Ishaq, el mayordomo.
3	Un babuino asesino.
4	Una sombra.
5	2 guardias.
6	Nofre-ka-Ra.

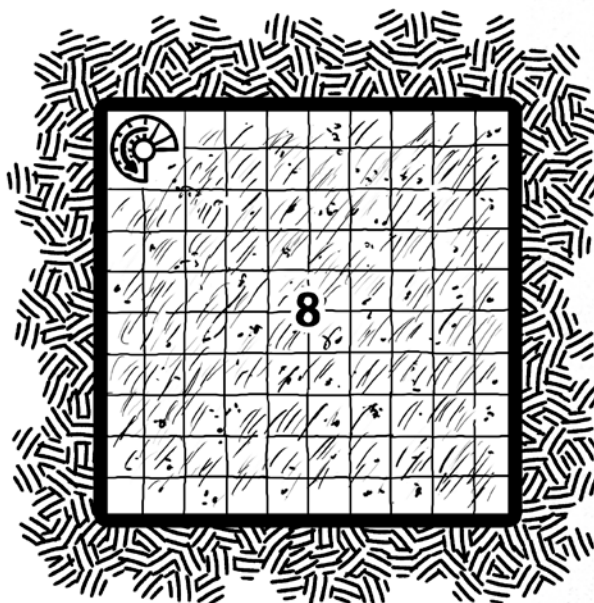
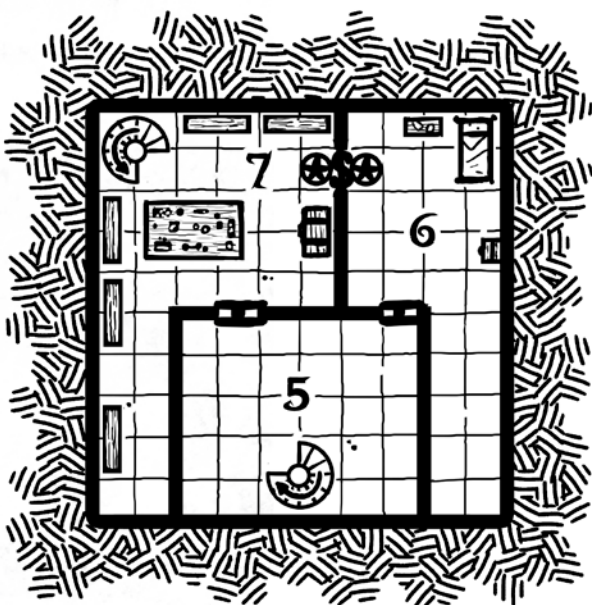
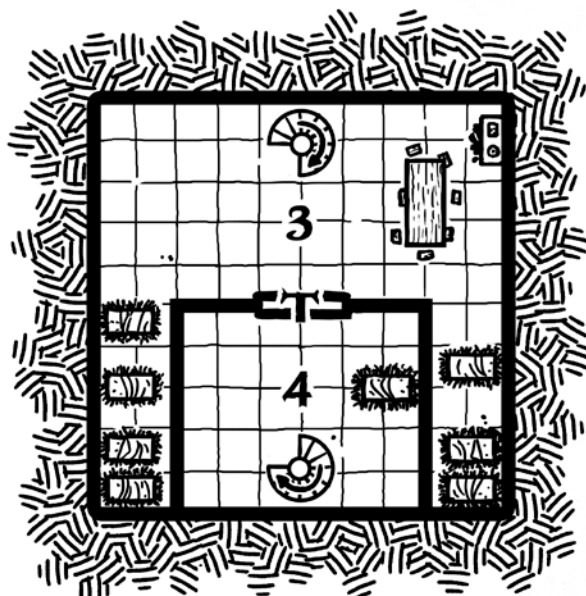
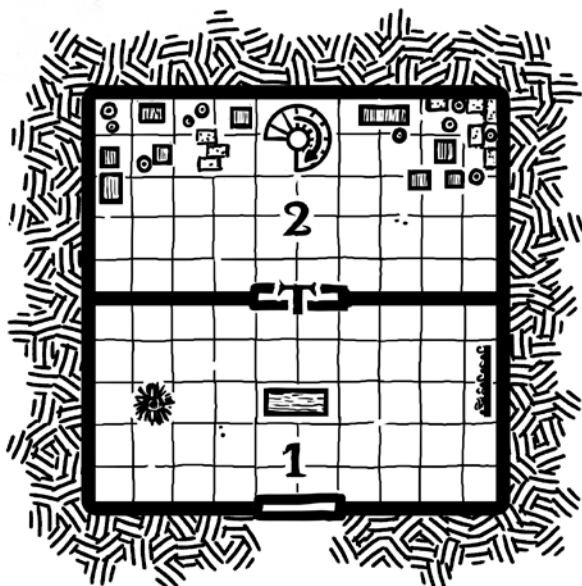
La descripción de las salas interiores es la siguiente:

1. Sala de guardia. Cinco guardias están apostados en esta sala, incluyendo un sargento (guerrero de nivel 2) llamado Serbes. Suelen estar sentados en el suelo, alrededor de una mesa baja en la que apuestan (cada uno tiene 2d6 mo, 4d6 en el caso de Serbes). Hay un armero con algunas lanzas y una olla sobre un pequeño fuego donde está la próxima comida. La puerta norte tiene una trampa que solo afecta a aquellos que no tengan un amuleto de protección como el que llevan los sirvientes: al cruzarla sin él, crea una onda de

energía necrótica que roba 2d6 puntos de golpe (salvación contra conjuros y armas mágicas para reducirlo a la mitad); los jeroglíficos que hay en el dintel y las jambas pueden servir de advertencia a conocedores de lo arcano.

2. Almacén. Ánforas, sacos y cajas llenos de materiales comunes necesarios para el mantenimiento de la torre. Entre ellos se oculta un babuino asesino que acechará a los personajes y tratará de atacarlos en el peor momento.

3. Sirvientes. Aquí se alojan los criados del hechicero y suele haber 1d3+1 de ellos (hay siete en total, cuatro mujeres y tres hombres). Hay lechos (es posible encontrar 1d4 mo en cada uno), una mesa y una pequeña cocina para uso de los criados (la mayor parte de las viandas del amo llegan preparadas de fuera). La puerta del sur tiene una trampa similar a la de (1), pero solo se puede acceder con los colgantes especiales que tienen Ishaq el mayordomo y el propio Nofre-ka-Ra, o siendo sus acompañantes.



4. Sala del mayordomo. Esta sala sirve como aposento a Ishaq, un anciano jorobado y retorcido que realiza las funciones de mayordomo y ayudante a Nofre-ka-Ra (estará aquí el 33% del tiempo). Entre la paja de su lecho es posible encontrar un cofrecillo con 173 mo y tres joyas por valor de 50 mo cada una.

5. Gólem. Esta sala está guardada por un gólem de ámbar en forma de león que ataca a todos menos los que llevan los amuletos adecuados (normalmente Nofre-ka-Ra e Ishaq) y sus acompañantes. Tanto Ishaq como Nofre-ka-Ra tienen llaves de las puertas cerradas.

6. Aposentos. Una cama cómoda, una mesa con papeles comunes y un baúl que contiene ropas y una bolsa con tres rubíes de 100 mo cada uno. Nofre-ka-Ra estará aquí de noche y el 20% del tiempo durante el día. Hay una puerta secreta oculta tras una estatua a la diosa Heka.

7. Estudio. Una gran mesa cubierta de material alquímico y mágico; estanterías con rollos (incluyen el mapa a Hunra-uat, fórmulas para todos los conjuros que Nofre-ka-Ra suele tener preparados y cinco más al azar de los niveles 1 a 3, y cualquier otra cosa que el Narrador quiera incluir, como un gancho al módulo *Las Minas del Elefante*) y un cofre reforzado con una trampa de aguja venenosa (se dispara al manipular la cerradura sin la llave y el veneno es mortal si no se pasa una salvación contra venenos y muerte). El cofre contiene: 2.000+3d100 mo, 40.000+3d100 mp, 5 gemas (75 mo cada una), una estatuilla muy bien trabajada de Anubis (200 mo) y un anj de plata con un ónice (150 mo). Nofre-ka-Ra estará aquí el 80% del tiempo durante el día. La *puerta secreta* está oculta tras una estatua al dios Thot.

8. Desván de babuinos. Todo el piso está cubierto de paja y el hedor es insoportable. Aquí viven los nueve babuinos asesinos del hechicero y su líder: el babuino demonio. Una trampilla permite subir hasta el tejado de madera.

CONTINUAR LA AVENTURA

Este escenario inicial es bastante abierto para los jugadores: pueden intentar aproximarse a una de las dos partes y congraciarse con ellos; pueden verse implicados de alguna forma en el asesinato. Pueden tratar de asaltar a ambos; o cualquier otra combinación posible.

Llegado el momento, es bastante probable que el resultado sea que Bennekheb acabe muerta y los jugadores roben de algún modo el escarabeo y el mapa, dejando a un Nofre-ka-Ra furioso a sus espaldas. O es posible que tanto la comerciante como el hechicero se alíen para darles caza.

En caso de que Nofre-ka-Ra quiera jugarles una mala jugada, enviará a distintos servidores a perseguirlos y probablemente aparecerán en los momentos más inoportunos.

1. Una banda de quince nómadas del desierto; sus servidores leales.
2. 1d4+3 babuinos asesinos, incluyendo al babuino demonio (suponiendo que sigan con vida tras las acciones de los personajes).
3. Dos sombras.

Por otro lado, es posible que sea Nofre-ka-Ra quien se haga definitivamente con el escarabeo y el mapa, y los personajes no puedan o no intenten asaltar su torre. En ese caso, el hechicero se dirigirá al lugar con una banda de quince nómadas, Ishaq, sus babuinos asesinos y su gólem de ámbar. Los personajes probablemente querrán seguirlo y esto puede representarse conforme a la sección El camino a Hunra-uat.

Si consiguen patrocinio de cualquiera de las dos partes para llevar a cabo una expedición, en principio solo les ofrecerán un capital de 10.000 mo para que contraten hombres, compren monturas y se avituallen. A cambio esperarán un 50% de todo el tesoro encontrado en la necrópolis y es bastante probable que envíen a uno o dos hombres para supervisar.

EL CAMINO A HUNRA-UAT

Hunra-uat está en pleno desierto de Virt'hum, a 1d4+8 días de viaje de Nubt. Recomendamos llevar una cuenta estricta de las raciones de comida y agua disponibles para incrementar la diversión de los jugadores.

Cada día hay 1/6 posibilidades de tener un encuentro aleatorio. Tira 1d6 en la siguiente tabla o sustitúyelo por uno de tu elección (por ejemplo, agentes de Nofre-ka-Ra):

1D6	ENCUENTROS
1	Tormenta de arena, avanzar es imposible y perdéis un día.
2	Cobra. Uno de los ANJ que acompañan al grupo (o de los PJ en su defecto) debe pasar una tirada de sorpresa (3-4 en 1d6) y una salvación contra venenos: si falla ambas, muere por el veneno.
3	2d4 gnolls, emparentados con el grupo acampado en el oasis de Hunra-uat.
4	6d5 salteadores nómadas.
5	Arbasutanifu, la esfinge de Hunra-uat, que ha salido a cazar (no se ve afectada por los espejismos del oasis).
6	1d2 halcones gigantes.

El sexto día hay 50% de posibilidades de que vislumbren un pequeño oasis donde es posible reponer el agua y descansar un poco; pero también es posible (2/6) que lo pasen completamente de largo. Este oasis es un buen sitio para colocar competidores que hayan oído que tienen la clave para entrar a la necrópolis o a los agentes de Nofre-ka-Ra.

LA NECRÓPOLIS DEL FARAÓN NEGRO

Hunra-uat es un oasis en algún punto de la inmensidad del desierto de Virt'hum, lo que ya de por sí lo haría muy difícil de localizar. Pero es que además está protegido por una serie de efectos mágicos: espejismos que hacen parecer que es un trozo de desierto más a lo lejos, hechicería que levanta tormentas de arena para disuadir a los viajeros que se acercan demasiado e ilusiones que hacen que se desorienten y acaben volviendo sobre sus pasos. Solo un grupo que lleve consigo el escarabeo mágico preparado por los antiguos seguidores del Faraón Negro es inmune a todos estos efectos.

OASIS DE HUNRA-UAT

En Hunra-uat se puede ver la gran laguna del oasis, cerca de la cual, al este, se yergue una pirámide (perfectamente alineada con el alba del equinoccio de primavera) que aún sigue pintada de negro y dorado. Al oeste hay un pequeño santuario y los conecta una avenida procesional (o dromos) flanqueada con esfinges.

Además, dos días antes de la llegada de los personajes, un grupo de gnolls del desierto alcanzaron Hunra-uat por pura suerte, guiándose por sus olfatos tras quedar atrapados en una tormenta de arena que debilitó las defensas místicas del lugar. Han acampado en el oasis y están pensando cómo proseguir su viaje por el yermo.

En el momento en que los aventureros lleguen al oasis, verán pasar sobre sus cabezas al halcón gigante que protege el oasis. Solo está de paso y no reparará en los personajes. No obstante, a partir de ese momento, cada hora que se permanezca en el oasis, hay 4/6 de ser atacados. Estas aumentan a 4/6 por cada diez minutos si alguien escala la pirámide.

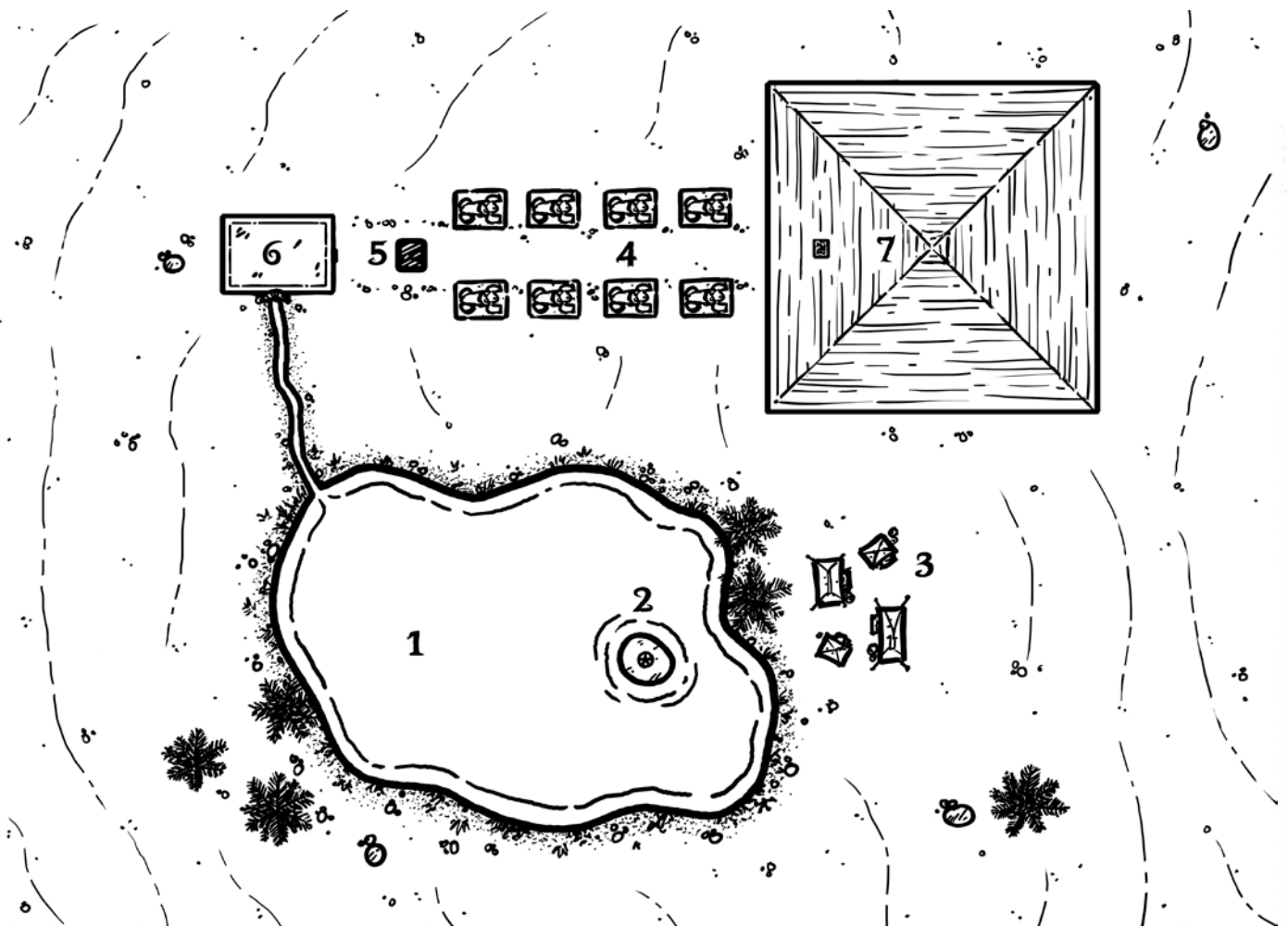
1. Laguna. Un cuerpo de agua extenso, pero poco profundo (el agua llega hasta el pecho de un hombre, por lo general). En él hay varias aves acuáticas que lo usan como parada en sus rutas migratorias; también pueden verse peces de cierto tamaño. Una docena de gacelas pastan en los alrededores, seis cocodrilos comunes y uno gigante viven en las aguas y puede verse a 1d4 de ellos tomando el sol en la orilla. Un punto hacia el noreste tiene un pequeño remolino donde el agua fluye hacia un túnel artificial que sigue hacia el noreste hasta

conectar con la sala 10 del nivel 1 de las mazmorras bajo la pirámide.

2. Isleta. Una pequeña isla que se alza en la laguna. Puede (2/6 posibilidades) que haya 1d4 cocodrilos durmiendo en la orilla. En el centro hay una estatua de un hipopótamo con jeroglíficos en la basa que dicen: «Menostis, mi buen amigo, custodiarás por siempre mi tumba como el guardián del agua».

3. Campamento gnoll. Cuatro tiendas similares a las usadas por los nómadas del desierto. Cada una alberga 3 gnolls (12 en total) y dos de ellos son líderes hembra con 1 DG más. Todos tienen dromedarios de guerra que usan como monturas y los acompañan tres hienas. En la mayoría de casos tratarán de asaltar a los personajes a no ser que estén en clara inferioridad numérica. En cada tienda es posible encontrar 4d10×10 mo, 3d10×100 mp, 1d8 gemas (50 mo cada una), una daga enyojada (500 mo) y tres rollos de sedas (500 mo cada uno) robados hace poco a una caravana mercantil.

4. Dromos. Avenida procesional flanqueada por esfinges con cabeza de carnero (o crioesfinges). Una de ellas es una crioesfinge real, pero se camufla usando polvo y colocándose sobre una basa vacía. Su nombre es Arbasutanifu y lleva siglos aquí: atacará a quienes se acerquen a menos que acepten pagar un tributo de 1500 mo o entreguen a una dama de al menos Carisma 16 para que le sirva el resto de su vida. Por el triple de este precio está dispuesta a revelar uno de los siguientes datos al azar (puede revelar más al mismo precio): (1) que existe una entrada secreta bajo el obelisco y otra a través de la laguna; (2) que el amuleto del aire se encuentra sobre la pirámide y los otros tres bajo ella; (3) que el mismísimo Shendmesis aún





guarda la mayor parte de su tesoro y solo se puede llegar a él con los amuletos.

5. Obelisco. Un obelisco de cinco metro de altura. Escrito en antiguos jeroglíficos sobre su superficie está toda la información del Trasfondo para el Narrador, excepto el último párrafo y los dos primeros, con promesas de que Shendmesis volverá para conquistar Neferu una vez más y que podrán encontrarlo «quienes se postren a sus pies». En la base del obelisco hay una puerta secreta justo debajo de una imagen de hombres postrándose ante el Faraón Negro; puede abrirse apretando una placa de presión del suelo (lo cual es más fácil de hacer con ambas manos). Bajo el obelisco hay un foso de veinte metros y luego un pasillo que sigue directo al este hacia la pirámide.

6. Santuario de Sobek. Un pequeño santuario de estilo antiguo. De él surge un manantial que fluye por un pequeño canal hasta la laguna. Las puertas principales son de cedro y están atadas con una gruesa cuerda. El interior es una sola habitación con paredes cubiertas de jeroglíficos, una pequeña barca ritual (con varas para transportarla) en el centro sobre un pedestal y, al fondo, un nicho con una estatua de Sobek, el dios cocodrilo, labrada en oro (1000 mo). Si alguien perturba algo de este santuario, él y quienes lo acompañaran tendrán cada treinta minutos 1/6 posibilidades de tener un encuentro con 1d2 cocodrilos hasta que se lance *Quitar maldición* sobre él o abandonen Hunra-uat (aunque volverá a reactivarse si regresan).

7. Pirámide. Una pirámide de unos cincuenta metros de altura, aún pintada de negro y dorado. La entrada está en el lado este a veinticinco metros de altura y cerrada con una losa de piedra (hará falta una almádena para romperla o una fuerza combinada de 30 para levantarla). La cumbre (el piramidón) está cubierta de verdadero pan de oro y pueden rasparse 2000 mo de ella a razón de 200 mo por cada diez minutos. Además, justo en la punta, se encuentra el amuleto del aire, con forma de halcón, que contiene 1/4 de la esencia del Faraón Negro. No obstante, cada diez minutos que alguien esté escalando la pirámide o en la cumbre, hay 4/6 posibilidades de que sea atacado por el halcón gigante que defiende el oasis.

LA PIRÁMIDE

Cada turno hay 1/6 posibilidades de tener un encuentro aleatorio con 1d2 escarabajos de fuego.

Todos los pasajes tienen 1,5 metros de ancho.

1. Entrada. Más allá de la losa, unas escaleras de piedra descienden hasta llegar a un foso.

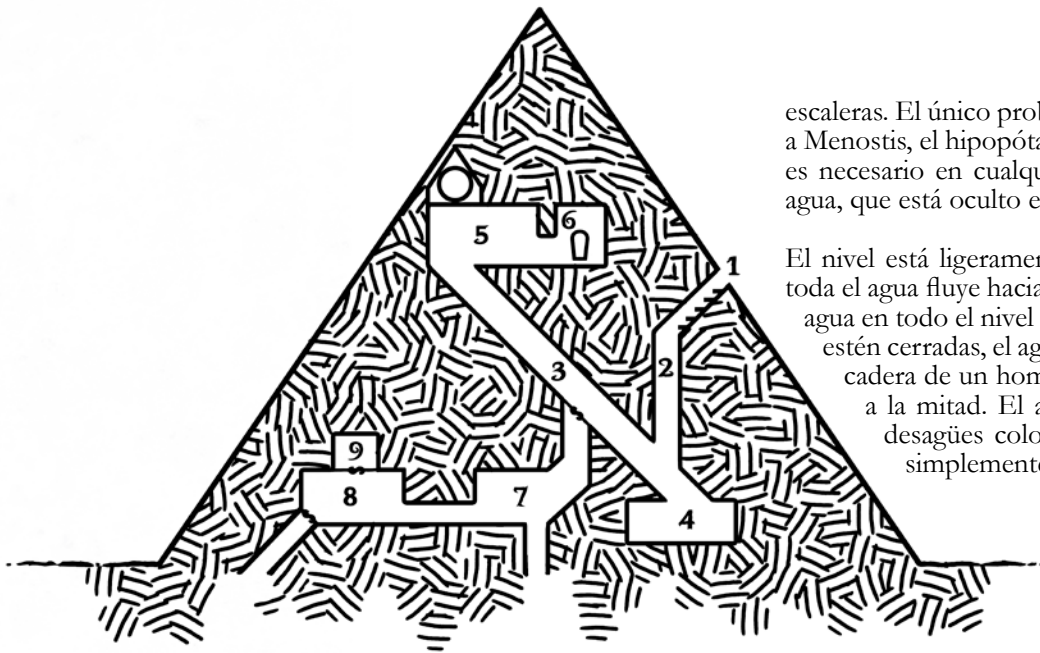
2. Foso. Un foso cuadrado. 1d4 escarabajos de fuego están adheridos a las paredes.

3. Gran rampa. Una larga rampa sin peldaños. La puerta secreta a (7) es una trampilla oculta que puede descubrirse si se examina atentamente el suelo, pero también hay 1/10 posibilidades de que ceda si alguien la pisa y 100% si la bola de (5) le pasa por encima. Una placa de presión en el último metro de subida activa un mecanismo que libera una enorme roca oculta sobre (5) para que baje rodando por la rampa a una velocidad de quince metros por ronda: cualquiera que se encuentre en su camino sufre 1d12 puntos de daño.

4. Escarabajos. 2d4+3 escarabajos de fuego habitan en esta sala. En un nicho al este hay una estatuilla de un gato cubierta de oro (240 mo).

5. Guardianes. Dos anubianos guardan esta sala contra los intrusos. Los jeroglíficos de esta sala muestran al Faraón Negro aún como Kari Mamba, encontrando esmeraldas en las minas de Barambali, domando bestias, y gobernando y reuniendo a las tribus en un gran ejército. En una de las representaciones sostiene una esmeralda real, incrustada donde está su mano (200 mo).

6. Sarcófago falso. Un sarcófago de piedra pensado para acabar con saqueadores y que contiene una trampa de gas: la tapa está cerrada herméticamente y hace falta una Fuerza combinada de veinte para levantarla; si se hace, liberará un gas venenoso que llenará toda la sala. Por suerte, con el tiempo ha perdido su potencia. Quienes se encuentren en la



escaleras. El único problema es que el proceso también libera a Menostis, el hipopótamo momificado. Claro que derrotarlo es necesario en cualquier caso para obtener el amuleto del agua, que está oculto entre sus vendajes.

El nivel está ligeramente en pendiente hacia el sur, así que toda el agua fluye hacia ahí. Con cada esclusa que se cierra, el agua en todo el nivel sube veinte centímetros: cuando todas estén cerradas, el agua llegará más o menos a la altura de la cadera de un hombre y el movimiento se verá reducido a la mitad. El agua no subirá más que eso gracias a desagües colocados a esa altura y al hecho de que simplemente fluirá desde (2) al nivel inferior.

Todas las palancas de las esclusas tienen en la parte superior un jeroglífico que representa agua fluyendo (en forma de ondas) y, en la inferior, otro que representa agua estancada (en la forma de un recipiente con agua).

Bajarla hacia el símbolo del recipiente cierra la esclusa y atrapa el agua. Esto es importante para la sala 7, ya que, para escapar de la trampa, es necesario encontrar el jeroglífico del agua fluyendo en la pared.

LA TRAMPA DE AHOGAMIENTO

Cada persona que entra en la sala 7 tiene 2/6 posibilidades de activar esta trampa pisando una placa de presión.

Si se activa, ocurren dos cosas:

1. Las dos puertas de la sala se bloquean automáticamente con rejas de metal con solo cinco centímetros de espacio entre ellas.
2. Se abren conductos en el techo que empiezan a verter agua.

La sala tiene 300 cm de alto y el agua sube 15 cm por asalto, por lo que los personajes atrapados tienen veinte para escapar.

En la pared hay un botón disimulado (como una puerta secreta, mecánicamente) que tiene el jeroglífico del agua corriendo sobre él: si se pulsa, se abre un desagüe a la sala 6 y retira las rejas de las puertas.

LOS JEROGLÍFICOS DE LA SALA RITUAL

La sala 12 tiene cuatro paneles con jeroglíficos que representan la forma de traer a Shendmesis de nuevo a la vida:

1. El Faraón Negro siendo descuartizado y las cuatro partes de su alma (representadas como un halcón, un hipopótamo, un escarabajo y una cobra) flotando sobre su cuerpo.
2. Los cuatro animales introduciéndose en amuletos dorados sostenidos por sacerdotes.
3. Un sacerdote entregando los cuatro amuletos en el altar de la sala 23 del nivel 2 entre las estatuas de Sobek, una de las cuales tiene un pie sobre Shendmesis.
4. El Faraón Negro, reapareciendo en la sala 23 del nivel 2 con galas reales y listo para la batalla, con un cocodrilo a los pies. Mientras, los sacerdotes se postran frente a él.

sala deberán hacer una tirada de salvación contra venenos y muerte: si era quien estaba levantando la tapa, muere si falla y recibe 3d6 de daño si tiene éxito; si era otra persona, recibe 3d6 de daño si falla y la mitad si tiene éxito.

7. Descenso. El foso de esta sala desciende hasta la sala 1 del nivel 1 de la mazmorra, quince metros más abajo. Hay 50% de posibilidades de que la víbora gigante de la sala 8 esté aquí.

8. Serpiente. Una víbora gigante (como una cascabel gigante) habita en esta sala. La puerta secreta del oeste es un simple muro giratorio, pero a través de él puede escucharse el sonido lejano del agua corriendo; el túnel lleva hasta la sala 8 del nivel 2. La puerta secreta superior es una trampilla oculta, con las juntas disimuladas como mampostería, pero es posible verlas si se registra expresamente el techo.

9. Tesoro oculto. Un arcón lleno de pequeñas miniaturas de soldados hechas de oro y plata para acompañar al faraón en sus campañas en el más allá. Cada uno cuenta como una moneda y hay 450 de oro (oficiales y guardia de honor) y 5500 de plata (soldados rasos y arqueros).

NIVEL 1

Este nivel está a diez metros bajo tierra y es la parte superior de la verdadera tumba del Faraón Negro.

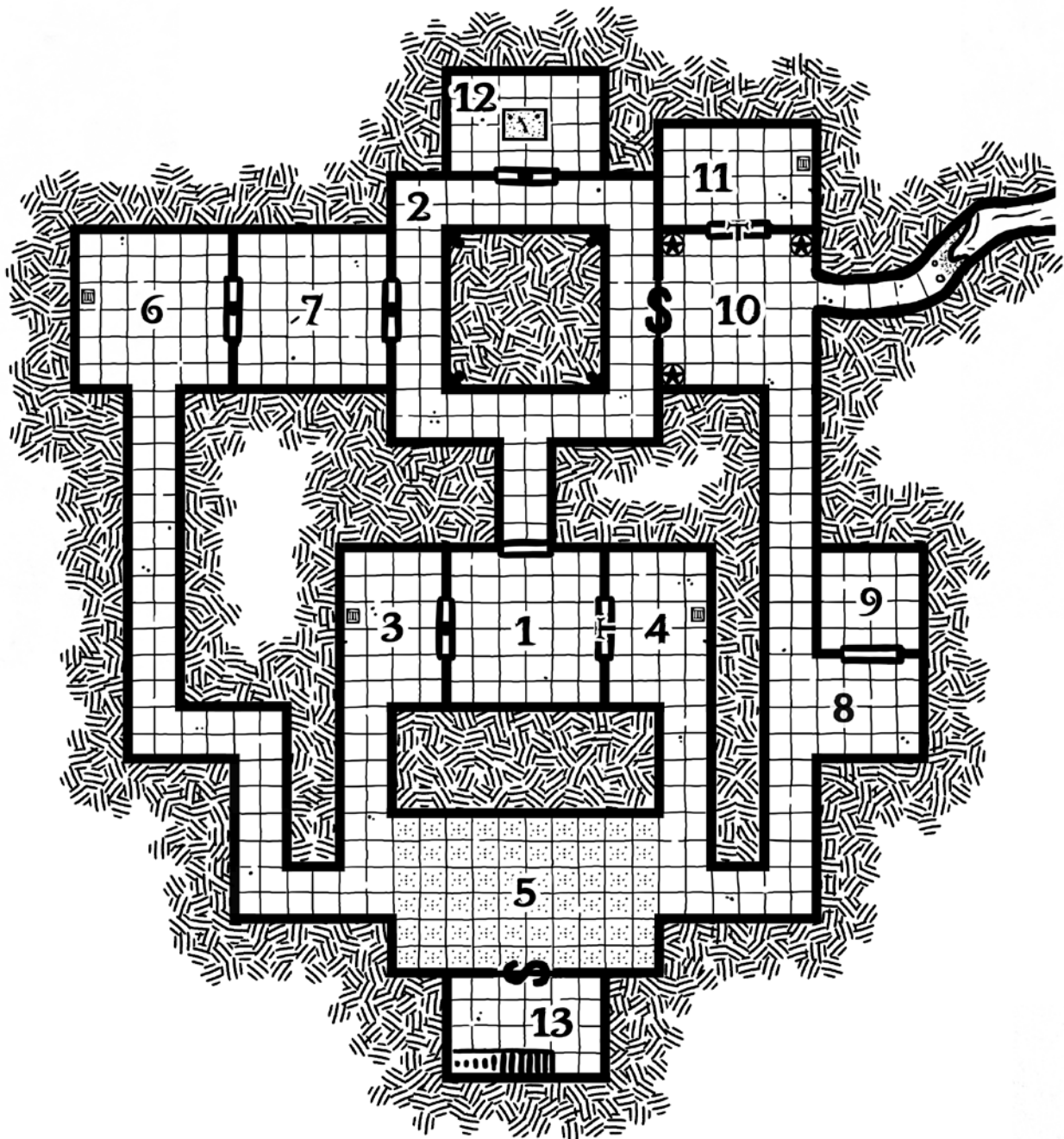
Asume que todos los muros están cubiertos de jeroglíficos diversos y que, al comienzo, el suelo está ligeramente húmedo.

EL PUZLE DE LAS EXCLUSAS

Aparte de volver a la superficie y bajar por la puerta secreta del obelisco en el oasis, hay dos formas de descender al nivel 2:

1. Descolgarse por la sala 2, lo que llevaría a los aventureros directamente a la sala 7 del nivel 2, en medio de una tropa de guerreros no-muertos que intentarían acabar con ellos al instante.

2. Abrir las escaleras que permiten llegar desde (8) a la sala 1 del nivel 2. Esto se consigue inundando (8), cerrando las esclusas de las salas 3, 4, 6 y 11. Esto hace que la presión del agua active los mecanismos que abren la compuerta de las



ENCUENTROS ALEATORIOS

Cada turno de exploración (diez minutos) hay 1/6 posibilidades de tener un encuentro aleatorio. Tira 1d6. Si sale el mismo resultado, ignóralo y asume que no ha habido encuentro en esa ocasión.

1d6	ENCUENTROS
1	Pitón de las rocas (de 6 DG).
2	1d6 anubianos.
3	1 cobra escupidora.
4	1d8 esqueletos.
5	1d2 cocodrilos.
6	Sappar, la momia noble (véase Nivel 2).

SALAS

Las salas del nivel son las siguientes:

1. Acceso. El techo conecta con el foso que lleva a la sala 7 de la pirámide. En las esquinas noreste y suroeste hay sendos serpopardos encadenados que atacarán a los intrusos (probablemente incluso antes de que terminen de bajar del foso). La puerta este tiene una trampa de agujas venenosas que saldrán si alguien trata de forzarlas (si no se pasa una salvación contra venenos o muerte, la víctima fallece).

2. Balconada. El centro de la sala está abierto y da a la sala 6 del nivel inferior. El agujero está rodeado de un guardamano de 80 cm de alto que tiene postes en las cuatro esquinas con cabezas de halcón, hipopótamo, cobra y escarabajo. La puerta secreta que lleva a 10 es un muro giratorio disimulado, pero puede detectarse por el flujo del agua entre las rendijas, especialmente cuando sube el nivel.

3. Exclusa 1. Tres anubianos guardan esta sala. El agua se filtra por un desagüe al oeste que se puede cerrar accionando una palanca en el muro.

4. Exclusa 2. El agua se filtra por un desagüe al este que se puede cerrar accionando una palanca en el muro. La puerta oeste no tiene trampa por este lado.

5. Sala de apertura. Esta amplia sala tiene el suelo lleno de agujeros del ancho de un dedo que permiten que el agua se introduzca en ellos y su presión active un mecanismo que abre la puerta a (13). Esta puerta no es realmente secreta, sino que es de piedra y está firmemente cerrada, haciéndola casi imposible de forzar (un conjuro de *Abrir* solo tendrá efecto si lo lanza un lanzador de nivel 5 o más). Los frescos de la sala representan a personas cerrando exclusas y llenando la sala de agua; mientras que sobre la puerta hay un hipopótamo.

6. Exclusa 3. El agua se filtra por un desagüe al oeste, hay una oquedad para una palanca, pero falta el palo. Puede reemplazarse con un objeto similar o encontrar el original en la sala 7.

7. Trampa de agua. Las puertas de esta sala son casi herméticas y se nota al abrirlas. En el interior de los dinteles pueden verse agujeros donde están las rejas. En el centro de la sala está la palanca de la sala 6. Cada persona que entra en esta sala tiene 2/6 posibilidades de pisar una placa de presión y activar una trampa que expulsará un gas tóxico que provoca 2d12 a todo aquel que lo inhale.

8. Poza. Esta sala es un metro más profunda en la parte este (si el agua ha subido, es posible que no sea fácil percibirlo). Aquí vive una pitón de las rocas (con 6 DG) relativamente mansa.

9. Ritual del pesado del corazón. Los frescos de esta sala representan la ceremonia en la que el corazón del difunto es pesado en la balanza contra la pluma de Maat. Tras la pluma y el corazón hay sendos compartimentos secretos. El de la pluma oculta una bolsa con doce esmeraldas (500 mo cada una) y un cetro de comandar escarabajos. El del corazón oculta un chorro de gas venenoso que afecta a quien esté a menos de tres metros: debe pasar una salvación contra venenos y muerte o pierde 2d6 PG.

10. En las tres esquinas de esta sala (salvo la sureste) hay estatuas de Isis (suroeste), Osiris (noroeste) y Horus (noreste). Estas dos últimas tienen orificios de donde salen los dardos de la trampa. La puerta secreta que lleva a (2) es un muro giratorio disimulado, pero puede detectarse por el flujo del agua entre las rendijas, especialmente cuando sube el nivel. Si se abre la puerta del norte, de los lados de las estatuas de Osiris y Horus salen seis dardos en total y cada uno que impacte (como un monstruo de 1 DG) causa 1d4 de daño. La pared este lleva a un túnel inundado que conecta con la laguna del oasis y por la que fluye agua constantemente.

11. Exclusa 4. El agua se filtra por un desagüe al este que se puede cerrar accionando una palanca en el muro. La puerta oeste no tiene trampa por este lado.

12. Sala ritual. Un altar en el centro con estatuillas de Horus y Shendmesis y la espada Colmillo de Sobek en el centro. Si alguien que no sea de alineamiento Legal aparta la espada del altar, invoca un cocodrilo gigante a la entrada. Los jeroglíficos de las paredes representan distintas escenas tal como se describe en las notas.

13. En esta sala están las escaleras que bajan a la sala 1 del nivel 2 y Menostis, el hipopótamo momificado, listo para combatir a posibles saqueadores. El amuleto del agua está en su pecho, fijado con los vendajes.

NIVEL 2

Este es el nivel «seco» al fondo de la tumba de Shendmesis. En este momento vale la pena recalcar especialmente que, dado que el complejo es simétrico y tiene numerosas puertas secretas, los jugadores se beneficiarán notablemente de ir dibujando buenos mapas.

DESPERTAR AL FARAÓN NEGRO

Para traer de vuelta al Faraón Negro (o Shendmesis o Kari Mamba), es necesario acceder a la sala 23, donde está el santuario de Sobek. Una vez allí, habrá que llevar los cuatro amuletos de los elementos a los pies de la estatua y entonces Shendmesis volverá a la vida.

La localización de los cuatro amuletos es la siguiente:

1. Amuleto del aire, con forma de halcón. En la cima de la pirámide.
2. Amuleto del agua con forma de hipopótamo. En el pectoral de Menostis, el hipopótamo momificado (sala 13 del nivel 1).
3. Amuleto del fuego, con forma de escarabajo. En la sala 21 de este nivel, protegido por escarabajos de fuego.
4. Amuleto de la tierra, con forma de cobra. En la sala 22 de este nivel, protegido por cobras.

Al haber vendido su vida a Sobek a cambio de más poder, Shendmesis no volverá a manifestarse como el hombre que en su día fue, sino que sus piernas habrán sido reemplazadas por el cuerpo de un cocodrilo gigante y combatirá a los intrusos (véase Rey Cocodrilo en el Apéndice Nuevos monstruos).

Solo con su derrota se abrirá el acceso a la sala 24, donde se guardan sus riquezas.

SAPPAR, LA MOMIA NOBLE

En vida, Sappar fue un poderoso sacerdote de Osiris. Aunque nativo de Neferu, aún en vida Sappar vio grandeza en el caudillo Kari Mamba y lo apoyó para convertirse en faraón. Cuando la derrota fue inevitable y se construyó Hunra-uat, él se ofreció voluntario para convertirse en una momia noble (véase Nuevos monstruos) y proteger la sepultura de su señor hasta el día en que fuera posible acordar con Sobek que volviera a la vida como el hombre que un día fue. Hasta entonces, una de sus principales misiones es conservar, preservar y custodiar bien los amuletos para impedir que su señor vuelva prematuramente.

Todos los no-muertos (ya sean bestias o humanos) lo obedecen y se encargará de organizar la defensa. Los anubianos no están bajo su control, pero suelen seguir sus órdenes si es para mejor defensa de la tumba. Los animales vivos ignoran las órdenes de Sappar, aunque el poder de Kari Mamba como señor de las bestias aún permea el lugar y defienden ciertos lugares solo por instinto.

Generalmente no llamará al grueso de las fuerzas en (7) si no es como último recurso, ya que los considera la última línea de defensa.

Sappar tratará de detener a los aventureros por cualquier medio que sea necesario; pero, aún en la no-vida, es un hombre razonable y aceptará parlamentar con ellos, sobornarlos o incluso negociar algún tipo de alianza.



Siempre lleva consigo un anillo de protección +2, un anillo de 3 deseos (al que solo le queda uno) y un anillo de resistencia al fuego. No está dispuesto a pedir un deseo que atente directamente contra la voluntad de los dioses, por ejemplo, haciendo que Shendmesis quede liberado del poder de Sobek.

ESQUELETOS

Todos los esqueletos de este nivel tienen un tercer ojo incrustado en el cráneo. Esto es en realidad un amuleto que hace que no puedan ser expulsados por clérigos a menos que sea destruido. Para lograr esto, es necesario declarar que se lleva a cabo un ataque dirigido contra el de un esqueleto para intentar romperlo. Tienen CA 1 [18] y 2 PG.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Cada turno de exploración (10 minutos) hay 1/6 posibilidades de tener un encuentro aleatorio. Tira 1d8. Si sale el mismo resultado, ignóralo y asume que no ha habido encuentro en esa ocasión.

1d8	ENCUENTROS
1	Sappar, la momia noble.
2	Sappar, la momia noble, acompañada de 1d6 guardianes esqueletos.
3	1d4 anubianos.
4	1d6 guardianes esqueletos.
5	1d3 panteras momificadas.
6	1d4 guardianes esqueletos acompañados de 1d2 panteras momificadas.
7	1d3 cocodrilos momificados.
8	1 cobra escupidora.

SALAS

1. Entrada. Escaleras que suben a la sala 13 del nivel 1. Los jeroglíficos de las paredes representan a bestias y esqueletos sirviendo al faraón Shendmesis.

2. Trampa oculta. La puerta secreta que da acceso a la sala está camuflada tras unos jeroglíficos funerarios que no encajan con los motivos naturales del pasillo. Cada vez que alguien entre en esta sala, hay 1/6 posibilidades de que active la placa de presión de esta trampa. De la pared oriental emergen pinchos que empezarán a desplazarse hacia el oeste a razón de 1,5 metros por ronda (bloqueando la puerta en la segunda) y acabando con la vida de cualquiera que siga en la sala. En un compartimento oculto en el suelo del que pueden verse ligeramente los bordes hay unos brazales +4.

3. Sala de guardia 1. La puerta secreta que da acceso a la sala está camuflada tras unos jeroglíficos funerarios que no encajan con los motivos naturales del pasillo. 3 guardianes esqueletos y un esqueleto de Set vigilan esta sala.

4. Sala de guardia 2. La puerta secreta que da acceso a la sala está camuflada tras unos jeroglíficos funerarios que no encajan con los motivos naturales del pasillo. Dos guardianes esqueletos y un esqueleto de Set vigilan esta sala.

5. Charco. Un gran charco formado por agua que gotea del nivel superior. En el fondo hay 2d10 mo. Dos anubianos guardan la entrada a (8).

6. Anubianos. Dos anubianos guardan estas puertas, uno en cada una. La puerta que conecta con (2) tiene un gran bloque de piedra a este lado y hay 2/6 posibilidades de que alguien que cruce la puerta active la trampa de presión que lo libera (4d6 de daño).

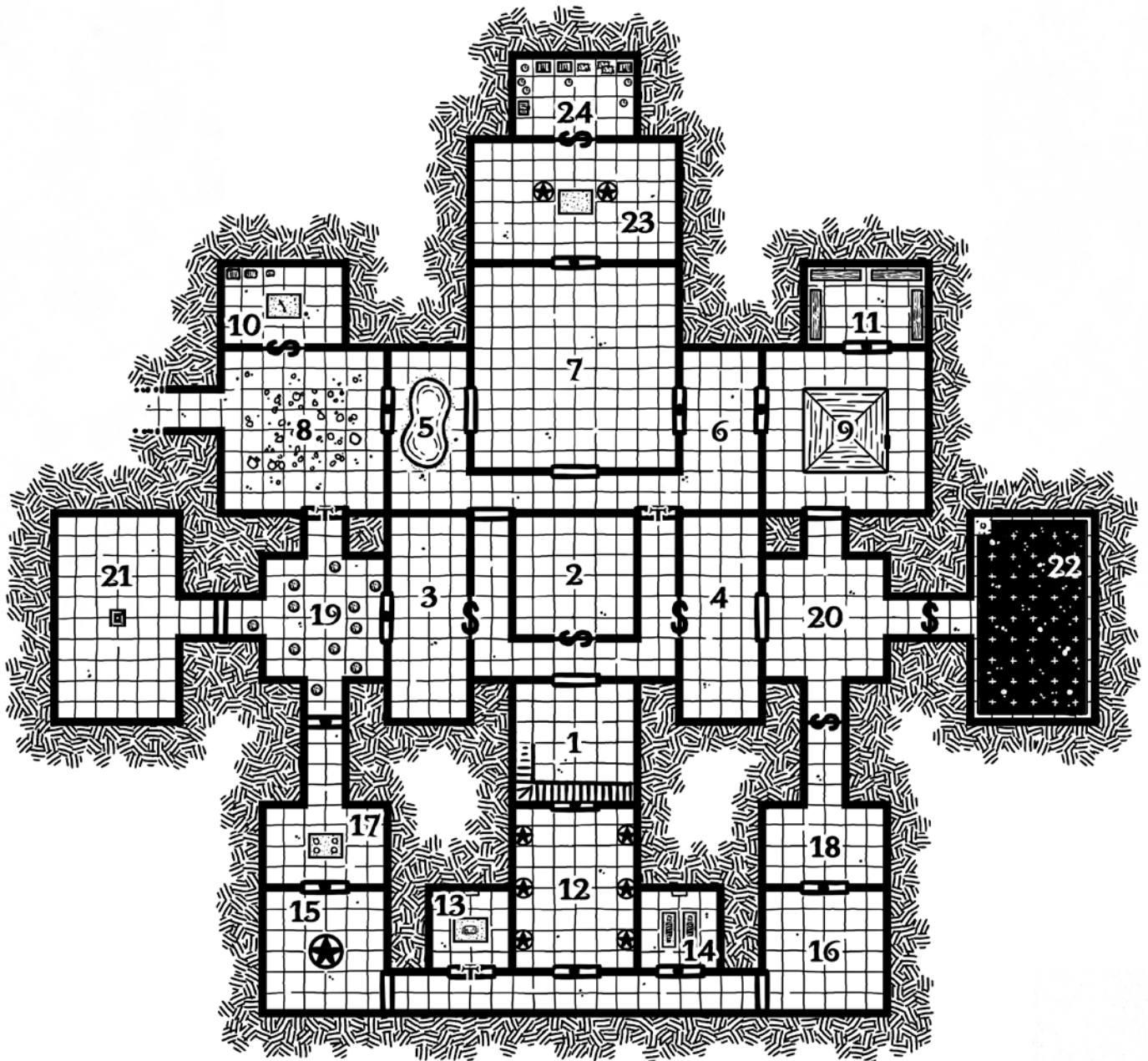
7. Sala de los ejércitos. Veinticinco esqueletos y cinco esqueletos de Set permanecen en pie en esta sala como un ejército listo para revista. Solo comenzarán a moverse si alguien entra o si Sappar se lo ordena.

8. Panteras guardianas. Dos panteras momificadas guardan esta sala. El suelo está cubierto de escombros de una antigua pirámide en miniatura como la de (9). Al oeste hay un túnel que avanza varias decenas de metros antes de llegar a unas escalerillas por las que se puede subir hasta el obelisco (5) del oasis. La puerta a (10) está perfectamente camuflada con el muro y es casi imperceptible. La puerta sur tiene una trampa de agujas venenosas que saldrán si alguien trata de forzarlas (si no se pasa una salvación contra venenos o muerte, la víctima fallece).

9. Sappar. Una pequeña pirámide ocupa el centro de la sala; mide tres metros, por lo que la punta toca el techo. Tiene una pequeña entrada que contiene un sarcófago donde, en circunstancias normales, reposa Sappar, la momia noble, el 80% del tiempo. En el sarcófago hay 500 mo y 4 amuletos de oro (200 mo cada uno).

10. Tesoro oculto. Un altar en el centro alberga la espada Filo de Anubis. Además, hay tres cofres de distintos tamaños: el mayor contiene 10.000 mp, el mediano contiene 1.000 mo y el pequeño contiene veinte gemas de 100 mo cada una y una estatuilla de marfil de una muchacha (1.000 mo).

11. Despensa de momificación. Estanterías con materiales como sal, natrón, vendas de lino, incienso, mirra, resinas, aceites, sacos de serrín, etc. Así como herramientas necesarias



para el proceso de momificación. Hay diez frascos de estas sustancias que podrían valer 500 mo en el mercado.

12. Sala de estatuas. Seis estatuas de guerreros flanquean esta sala (3 en cada pared). La estatua central del este es una estatua animada que ataca a los intrusos, pero no abandona esta sala. En la base de la estatua más al noreste hay un compartimento secreto con una gargantilla con un rubí (500 mo).

13. Santuario a Anubis. La puerta está marcada con una pintura de Anubis y jeroglíficos mágicos que indican una trampa: si alguien la abre, lanzará tres *misiles mágicos* que se dividirán entre las personas que estén a menos de tres metros. En el centro hay un altar con un sudario de hilos de platino y oro (500 mo); al fondo, en un nicho de la pared, hay una estatua de Anubis labrada en oro y ónice (1000 mo). Si alguien perturba algo de este santuario, él y quienes lo acompañaran tendrán un -1 a todas las tiradas de d20 y un +1 a la CA siempre que estén en tumbas, necrópolis, túmulos y otros lugares de enterramiento.

14. Santuario a Osiris. La puerta está marcada con una pintura de Osiris presidiendo el más allá. En el centro hay dos losas

de piedra sobre las que hay sendas momias (marido y mujer, inanimadas). Cada una lleva un pectoral decorado (300 mo). Al fondo, en un nicho de la pared, hay una estatua de Osiris labrada en oro y jade (1000 mo). Si alguien perturba algo de este santuario, él y quienes lo acompañen sufrirán la enfermedad que transmiten las momias y no podrá sanarse ni siquiera por medios mágicos.

15. Santuario a Ozorak. Hay una estatua de un gran simio de cuatro brazos (el dios principal del Barambali), frescos que representan las junglas de Umba-koi, de donde era nativo Kari Mamba. Incluyen representaciones de grandes simios, lagartos terribles, cementerios de elefantes y el propio Kari Mamba supervisando cómo decenas de esclavos extraen esmeraldas de unas grandes minas.

16. Osario. Paredes cubiertas de huesos de aquellos obreros que recibieron el honor de yacer con Shendmesis.

17. Vasos canopes. Un altar con cuatro vasos canopes animados que atacan a los intrusos. El de tapa de babuino contiene un anillo contra putrefacción.

18. Cocodrilos. Dos cocodrilos momificados guardan esta sala. En el centro hay una pequeña depresión donde antaño debió haber agua. La puerta secreta a (veinte) es una sección de muro giratoria.

19. Braseros. Numerosos braseros mágicos arden en esta sala y no se apagan a no ser que se saquen (en cuyo caso se extinguen por sí mismos y no pueden ser encendidos). La puerta a (21) está marcada con un gran escarabajo rojo.

20. Firmamento. El techo de la sala está pintado de negro y tiene cristales mágicos que forman constelaciones: los cristales emiten cierto brillo en la sala, pero se apagan si salen de ella. La puerta secreta a (18) es una sección de muro giratoria. La puerta secreta a (veinte) parece un muro con una cobra pintada: en la boca tiene un agujero de 30 cm de profundidad y 10 cm de anchura, en cuyo fondo hay una argolla de la que se puede tirar para abrir la puerta.

21. Sala del fuego. La sala está guardada por veinte escarabajos de fuego. Sobre un pedestal de dos metros en el centro, reposa el amuleto del fuego. La magia de fuego no tiene efecto en esta sala gracias a las guardas mágicas que la protegen.

22. Sala de la tierra. La sala es un gran foso de tres metros de profundidad lleno de cobras escupidoras (50). En la esquina noroeste hay una cornisa en la que hay un pedestal con el amuleto de la tierra.

23. Santuario de Sobek. Un altar en el centro, donde deben colocarse los cuatro amuletos para traer de vuelta al Faraón Negro. Dos estatuas de Sobek descansan en los extremos derecho e izquierdo respectivamente. La puerta norte no es secreta realmente, simplemente no existe físicamente a menos que Shendmesis sea derrotado, momento en que se manifiesta (fue creada mediante un deseo).

24. Cámara del tesoro. Cofres, ánforas y sacos que contienen 3d100+5.000 mo, 1d20+500 pepitas por valor de 10 mo, 1d3+8 colmillos de marfil (1.000 mo cada uno), 1d3+8 esmeraldas menores (500 mo cada una), dos esmeraldas purísimas (4.000 mo cada una) y una esmeralda imperial del tamaño de un puño (8.000 mo).

REPONER BAJAS

En este tipo de aventuras en las que se exploran lugares peligrosos que han estado ocultos al hombre durante siglos, puede ser difícil introducir nuevos aventureros que reemplacen a los que caigan por los numerosos peligros que los atenazan. Con suerte, tus jugadores llevarán suficientes seguidores, secuaces y ayudantes como para que una o dos muertes no supongan una reducción significativa del grupo; pero, si no es así y necesitas introducir rápido algún nuevo personaje, tienes una serie de opciones.

- Podría ser prisionero de la tribu de gnolls que logró introducirse por suerte. Incluso si la tribu ha sido derrotada antes, es posible decir que escapó durante el caos y siguió a los aventureros para estudiarlos de lejos.
- Es posible que sea otro aventurero que ha logrado adentrarse en Hunra-uat con otra copia del mapa y su propio escarabeo guía. Resulta que no todos estaban tan perdidos como se pensaba. Tal vez el grupo con el que estaba haya sido derrotado y se vea predispuesto a unirse a otros aventureros.
- El nuevo aventurero puede ser un antiguo habitante de Neferu que quedó en *estasis temporal* (véase el conjuro) en el interior de la tumba y ha despertado ahora con la intrusión del grupo. Si están teniendo dificultades, puedes darles información extra mediante esta reliquia viviente.
- Cayó en unas arenas movedizas un par de kilómetros más al norte y un río subterráneo lo ha arrastrado hasta la mazmorra. Eh, ¿y por qué no?

ACABAR LA AVENTURA

La incursión a la tumba del Faraón Negro puede acabar de distintas formas. Aunque el módulo asume por defecto que reunirán los amuletos, derrotarán al rey cocodrilo y se harán con el tesoro, no tiene por qué ser así. Por ejemplo, es posible que se alíen con Sappar, la momia noble, a fin de proteger la tumba o buscar otra forma de traer de vuelta al Faraón Negro. Del mismo modo, si estás jugando una campaña, esta mazmorra es lo bastante extensa como para poder esconder algún otro *McGuffin* u objeto que necesiten en su interior (y el tesoro no sería más que un dulce añadido).

La aventura no tiene por qué acabar con ellos celebrando su recién adquirida riqueza en la sala del tesoro de Shendmesis: piensa en las dificultades para sacarlo de la mazmorra, los posibles enemigos que pueden esperarlos en el oasis a la salida (no os habríais olvidado de Nofre-ka-Ra, ¿verdad?) o las dificultades de cruzar el desierto de Virt'hum con una fortuna en oro, marfil y piedras preciosas.

Además, existen posibilidades de que no consigan derrotar al Faraón Negro y este, en su forma de rey cocodrilo, haya sido liberado sobre el mundo. ¿Se convertirá en un monstruo sin raciocinio que atenazará Neferu? ¿Es ahora un avatar de Sobek que cumple los sangrientos designios del dios cocodrilo? ¿O quizá intentará reunir de nuevo un ejército para lanzarse como antaño sobre las tierras de Ra, esta vez, de forma mucho más salvaje y cruel?



APÉNDICES

NUEVOS MONSTRUOS Y ADVERSARIOS

Nota: Algunas de las criaturas no-muertas incluidas en este apéndice tienen alineamiento legal, dado que fueron creadas expresamente para defender una tumba o necrópolis en lugar de haberse alzado por la influencia corruptora de fuerzas oscuras. Por este motivo no son necesariamente malignas, aunque combatirán con todas sus fuerzas para expulsar a saqueadores e intrusos que estén ahí solo por su propia avaricia. Del mismo modo, pueden ser expulsadas con normalidad por clérigos y se ven afectadas por conjuros como *Protección contra el mal*.

ANUBIANO

CA: 5 [14]; DG: 3 (14 PG); Ataque: arma (1d8 khopesh) o mordedura (1d6 + parálisis); BA: +3; Movimiento: 12; Salvación: G3; Moral: 10; Tesoro: 800; Alineamiento: Legal; PX: 80.

Guerreros inmortales con cabeza de chacal que protegen antiguas tumbas y necrópolis, armados con armas y armaduras arcaicas. Son inteligentes, pero incapaces de hablar, y defenderán ciegamente los lugares de reposo de los muertos. Su mordedura tiene propiedades paralizantes similares a las de los necrófagos. Además, en el momento en que caigan a 0 puntos de golpe, pueden hacer automáticamente un último ataque antes de caer derrotados. En un principio intentan que los personajes abandonen cuanto antes la tumba.



BABUINO ASESINO

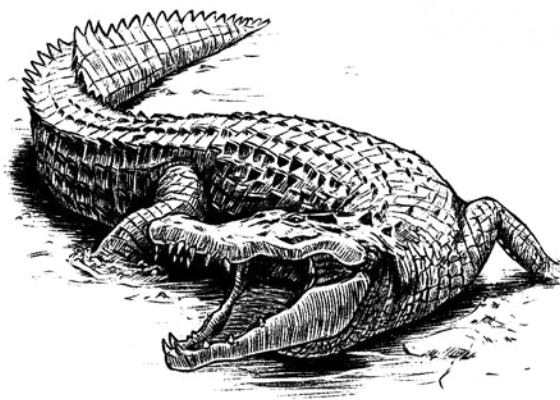
CA: 7 [12]; DG: 1+1 (6 PG); Ataque: arma (1d4+1 puñal) o mordedura (1d4); BA: +1; Movimiento: 12; Salvación: L1; Moral: 9; Tesoro: 250; Alineamiento: Caótico; PX: veinte.

Babuinos entrenados por hechiceros, nobles, sacerdotes u otros conspiradores para llevar a cabo actos de sabotaje y asesinato gracias a su gran agilidad.

BABUINO DEMONIO

CA: 5 [14]; DG: 4 (18 PG); Ataque: arma (1d8 espada) o mordedura (2d4); BA: +3; Movimiento: 12; Salvación: G4; Moral: 11; Tesoro: 1500; Alineamiento: Caótico; PX: 275.

Un enorme babuino poseído por poderes oscuros que lo hacen especialmente cruel y aumentan su deseo de sangre. Suele ser el líder de escuadrones de babuinos asesinos. A pesar de su tamaño, gana +1 a las tiradas de sorpresa por su aguda astucia.



COCODRILLO COMÚN

CA: 5 [14]; DG: 3 (14 PG); Ataque: mordedura (2d4), sacudida (1d12); BA: +3; Movimiento: 6 (12 nadando); Salvación: G3; Moral: 10; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 65.

Gana un +1 a las tiradas de sorpresa si puede ocultarse en agua.

COCODRILLO GIGANTE

CA: 4 [15]; DG: 7 (32 PG); Ataque: mordedura (3d6), sacudida (2d20); BA: +7; Movimiento: 6 (12 nadando); Salvación: G7; Moral: 12; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 2.500.

Una enorme criatura de siete metros de longitud. Gana un +1 a las tiradas de sorpresa si puede ocultarse en agua.

COCODRILLO MOMIFICADO

CA: 4 [15]; DG: 4 (18 PG); Ataque: mordedura (3d4), sacudida (1d20); BA: +4; Movimiento: 6; Salvación: G4; Moral: 12; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Legal; PX: 80.

Cocodrilos momificados que han vuelto a la no-vida. Por suerte, no transmiten la enfermedad de la momia al contacto.

CRIOESFINJE

CA: 0 [19]; DG: 10 (45 PG); Ataque: 2 x garras (2d4/2d4), cornada (3d6); BA: +8; Movimiento: 12 (24 volando); Salvación: C10; Moral: 11; Tesoro: 5.500; Alineamiento: Neutral; PX: 1.700.

Criaturas con alas de águila, cuerpo de león y cabeza de carnero. Al contrario que las esfinges de cabeza humana, su inteligencia no es especialmente alta y no suelen interesarle los acertijos, sino que prefiere el dinero y las mujeres (particularmente esfinges hembra). Son capaces de hablar con los animales.

OROMEDARIO

CA: 7 [12]; DG: 3 (14 PG); Ataque: mordedura (1d4); BA: +2; Movimiento: 21; Salvación: G3; Moral: 9; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 65.

Hay 50 % de que escupan a alguien que se les acerque con la intención de montarlos. En ese caso, tienen 25 % de posibilidades de darles y dejarlos cegados 1d3 rondas. No les gustan los puñetazos.

ESCARABAJO DE FUEGO

CA: 3 [16]; DG: 1+2 (7 PG); Ataque: mordedura (2d4); BA: +1; Movimiento: 12; Salvación: G1; Moral: 8; Tesoro: 250; Alineamiento: Neutral; PX: veinte.

Su abdomen está provisto de glándulas que emiten un resplandor rojo, lo que permite usar sus cuerpos como lámparas incluso después de muertos, pues su bioluminiscencia persiste durante 1d6 días. La luz llega a tres metros de radio.

ESCORPIÓN VENENOSO

CA: 6 [13]; DG: 1 (5 PG); Ataque: 1 x picadura (1d4 + veneno); BA: +0; Movimiento: 9; Salvación: G1; Moral: 7; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 13.

Un gran escorpión venenoso de la jungla.

ESQUELETO DE SET

CA: 6 [13]; DG: 2 (10 PG); Ataque: arma (1d6 o tipo de arma); BA: +1; Movimiento: 9; Salvación: G4; Moral: 12; Tesoro: 250; Alineamiento: Neutral; PX: 30.

Esqueleto creado con antiguos huesos negros hallados en las zonas profundas del desierto donde se produce el natrón para la momificación. Estos esqueletos son más fuertes y astutos que sus contrapartes comunes.

ESTATUA ANIMADA

CA: 5 [15]; DG: 5 (22 PG); Ataque: puños (2d4); BA: +5; Movimiento: 6; Salvación: G9; Moral: 12; Tesoro: 1500; Alineamiento: Neutral; PX: 950.



Las estatuas animadas se crean con un propósito determinado en mente, como guardar ciertos objetos o áreas, lo cual harán incansablemente, activándose cuando alguien cometa una acción expresamente prohibida. No siempre tienen por qué recurrir a la violencia y pueden usar otras tácticas como intimidar o atraer a los intrusos a áreas que no estén prohibidas (especialmente si los lleva a una trampa).

Al activarse, su cuerpo toma cierto color y apariencia de vida, pero sigue siendo tan duro como la piedra y lo usa para embestir a sus oponentes. Cuando termina la crisis, la estatua vuelve a su lugar y apariencia pétreas originales; esto último también pasa si es derrotada en combate.

Las armas comunes solo hacen la mitad de daño a la estatua, mientras que las mágicas hacen daño completo. Cualquier arma cuerpo a cuerpo que la golpee tiene 25% de posibilidades de romperse cada vez y las armas mágicas reducen esta posibilidad en un 5% por cada punto de su bonificador.

GACELA

CA: 7 [12]; DG: 1 (5 PG); Ataque: cornada (1d4); BA: +1; Movimiento: 15; Salvación: G1; Moral: 6; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 10.

HALCÓN GIGANTE

CA: 5 [14]; DG: 8 (36 PG); Ataque: 2 x garras (1d8/1d8), pico (3d6); BA: +9; Movimiento: 3 (48 volando); Salvación: G8; Moral: 12; Tesoro: 3.000; Alineamiento: Legal; PX: 1.560.

Es imposible de sorprender a no ser que sea de noche gracias a su vista aguda. Si se lanza en picado sobre su víctima, gana un +4 al ataque y duplica el daño del ataque de sus garras, pero no puede usar su pico y necesita un asalto adicional para remontar el vuelo.

HIENA

CA: 7 [12]; DG: 3 (14 PG); Ataque: mordedura (2d4); BA: +3; Movimiento: 12; Salvación: G3; Moral: 9; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Neutral; PX: 50.

HIPOPÓTAMO MOMIFICADO

CA: 5 [14]; DG: 9 (41 PG); Ataque: mordedura (3d6 + enfermedad); BA: +7; Movimiento: 9 (12 nadando); Salvación: G8; Moral: 12; Tesoro: Ninguno; Alineamiento: Legal; PX: 1.700.

Menostis, antiguo seguidor del Faraón Negro, momificado para proteger su tumba hasta que el tiempo lo consuma por completo. La enfermedad que produce el contacto con su cuerpo no-muerto es similar a la de una momia.

MOMIA NOBLE

CA: 2 [17]; DG: 10 (45 PG); Ataque: 2 x garras (1d10/1d10 + enfermedad + drenar CON); BA: +9; Movimiento: 10; Salvación: C10; Moral: 12; Tesoro: 5.500; Alineamiento: Legal; PX: 1.500.

Las momias nobles son no-muertos que se hallan por encima de sus pares, dado que mantienen cierto grado de inteligencia y obtienen poderes adicionales, como ser capaces de lanzar conjuros como un clérigo de nivel 10 y contar como criaturas de nivel 15 a la hora de ser expulsadas por clérigos. Además de eso, disfrutaban de las habilidades innatas de las momias y su toque dreña 1 punto de CON por asalto.



PANTERA MOMIFICADA

CA: 4 [15]; DG: 5 (21 PG); Ataque: 2 x zarpas (1d6/1d6), mordedura (1d8); BA: +4; Movimiento: 15; Salvación: G3; Moral: 10; Tesoro: 1.500; Alineamiento: Legal; PX: 200.

Panteras, leopardos y jaguares momificados para servir al faraón después de la muerte. Por suerte, no transmiten la enfermedad de la momia al contacto.

REY COCODRILLO

La forma de Shendmesis/Kari Mamba que ha renacido al servicio de Sobek: un cocodrilo gigante de cuyo lomo emerge el torso oscuro del Faraón Negro, armado con una lanza y un escudo.

Considera que ambas partes atacan independientemente, aunque estén conectadas y deban ocupar la misma posición: el cocodrilo tiene las estadísticas de uno gigante y Shendmesis es un guerrero de nivel 12. Gracias a que lleva brazales +4, tiene DES 17 y escudo, goza de CA 2 [17]. La lanza de Shendmesis es una lanza +2 y él tiene FUE 16, así que sus ataques con ella suman +3 a ataque y daño.

No obstante, comparten una misma reserva de puntos de golpe (95 en total) y tiene salvaciones como un guerrero de nivel 12. Además, gracias a la protección de Sobek, hay 25% de posibilidades de que los conjuros no tengan efecto sobre él.

SERPOPARDO

CA: 6 [13]; DG: 5 (21 PG); Ataque: 2 x zarpas (1d6/1d6); BA: +4; Movimiento: 15; Salvación: G3; Moral: 9; Tesoro: 1.500; Alineamiento: Caótico; PX: 350.

Leonas bestiales de largos cuellos. Suelen aparecer en parejas, con sus cuellos enroscados entre sí. La longitud de estos les permite lanzar su ataque de mordisco a tres metros sin exponerse a golpes cuerpo a cuerpo.

VASO CANOPE ANIMADO

CA: 7 [12]; DG: 1+1 (6 PG); Ataque: pseudópodo (1d4+especial); BA: 0; Movimiento: 3; Salvación: C1; Moral: 9; Tesoro: 300; Alineamiento: Legal; PX: 25.

Vasos sagrados para contener los órganos extraídos de los difuntos previo a su momificación. Con la no-muerte, se han convertido en horribles limos provistos de pseudópodos que emplean el vaso como caparazón.

Dependiendo del animal que se represente en el vaso y, por tanto, el órgano que contuviera, su pseudópodo tendrá un efecto u otro:

ANIMAL	ÓRGANO	EFEECTO
Humano	Higado	Si se falla una salvación contra venenos y muerte, causa tanto daño como la mitad de los PG totales de la víctima.
Babuino	Pulmones	Parálisis como un necrófago.
Halcón	Intestinos	Atrapa a la víctima, constriniéndola y causándole 1d2 de daño automático cada turno. Mientras tenga una víctima atrapada, no puede atacar.
Chacal	Estómago	Es corrosivo. Causa 1d2 de daño adicional y la armadura tiene 25 % de posibilidades de perder 1 punto de CA. Si es mágica, las posibilidades se reducen en un 10% por cada punto de bonificador.

NÓMADA DEL DESIERTO

CA: 6 [13]; DG: 2 (9 PG); Ataque: arma (1d6+1 lanza o espada); BA: +2; Movimiento: 12; Salvación: G1; Moral: 8; Tesoro: 500; Alineamiento: Caótico; PX: veinte.

Estos son nómadas mercenarios de una banda especialmente escogida para servicio de Nofre-ka-Ra o bandidos del desierto bastante curtidos. Generalmente suelen ir a la batalla a lomos de caballos o dromedarios. Si hay al menos 5, uno de ellos será un líder con 1 DG más que los demás; si hay al menos 10, uno será un clérigo de nivel 2.



NUEVOS CONJUROS ENJAMBRE DE ESCORPIONES

Mago o elfo, nivel 3
Alcance: 25 metros
Duración: 1 asalto/nivel

Funciona de forma similar al conjuro Llamar Insectos del druida, pero solo puede usarse en zonas áridas o de jungla (ya sean habitadas o no) y solo atrae a un enjambre de escorpiones. El enjambre causa 1d2 de daño automático por asalto y las criaturas afectadas deben pasar una salvación contra venenos y muerte o sufrir 2d4 puntos de daño adicionales ese asalto debido a las toxinas de las criaturas.

NUEVOS OBJETOS MÁGICOS

ANILLO DE RESPIRAR BAJO EL AGUA 7.500 mo.

El portador de este anillo puede respirar normalmente bajo el agua como si se encontrar en la superficie durante una hora. El anillo solo se puede usar una vez por día.

ANILLO CONTRA PUTREFACCIÓN 2.500 mo.

Cuando una criatura lleva puesta este anillo, su cadáver permanece permanentemente incorrupto. Además, cada día que lo lleve puesto cuenta solo como medio a la hora de calcular si es posible usar sobre él el conjuro Revivir. Por ejemplo, normalmente un lanzador de nivel 10 solo podría revivir a una criatura que llevase 10 días muerta; pero, si ha llevado el anillo todo el tiempo, podría hacerlo veinte días más tarde.

CETRO DE COMANDAR ESCARABAJOS 40.000 mo.

Este cetro con un escarabajo en la punta, permite a su portador, usando la palabra de mando adecuada (*Jepri*), poner bajo sus órdenes hasta veinte dados de golpe de escarabajos comunes o gigantes (considera que veinte escarabajos comunes son 1 DG). Permanecerán bajo su control hasta que mueran o los libere para controlar a otros, en cuyo caso reaccionarán con normalidad en función de su naturaleza y cómo hayan sido tratados.

COLMILLO DE SOBEK 5.500 mo.

Una espada corta +1 con poderes adicionales: por una parte, funciona como un anillo de nadar mientras se blande (aunque no permite respirar bajo el agua). Además, con la palabra de mando adecuada (*asaboké*), puede *purificar agua* seis veces al día o *crear agua* cuatro veces al día (ambos como los conjuros de clérigo).

FILLO DE ANUBIS 15.000 mo

Un khopesh +2, +3 contra criaturas que hayan saqueado una tumba o profanado un lugar de descanso en la última semana. No obstante, si el propio portador lo hace, su bono se reduce solo a un +1 durante tres días. Las instrucciones están escritas en jeroglíficos a lo largo de su hoja, junto con inscripciones funerarias.

REGLAS DE CONVERSIÓN DE PERSONAJES Y MONSTRUOS DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

Algunos jugadores querrán usar esta aventura con otros reglamentos de fantasía, como por ejemplo nuestro *Leyendas de la Marca del Este*, o incluso otros sistemas publicados por terceras editoras y que beben también de la fuente original, como *Labyrinth Lord*. Todos los monstruos y personajes presentes en este módulo son por completo compatibles con *Labyrinth Lord*, y no hay que hacer cambio alguno. Sin embargo, para adaptar los mismos a *Leyendas de la Marca del Este*, hay que realizar unas pocas modificaciones que se detallan a continuación:

Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Leyendas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la Categoría de Armadura de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer a 19 la CA de *Aventuras en la Marca del Este*. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Leyendas de la Marca del Este* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 en *Leyendas de la Marca del Este* sería CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, solo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

Todos los demás datos relevantes, como Puntos de Golpe y puntos Experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

CONVERSIÓN DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

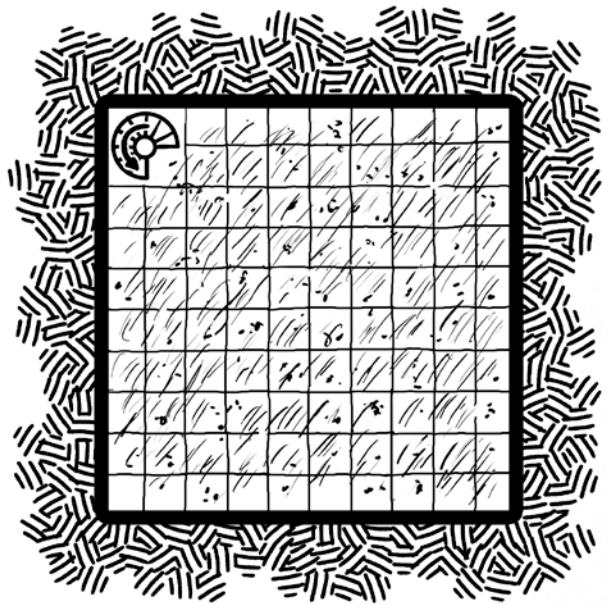
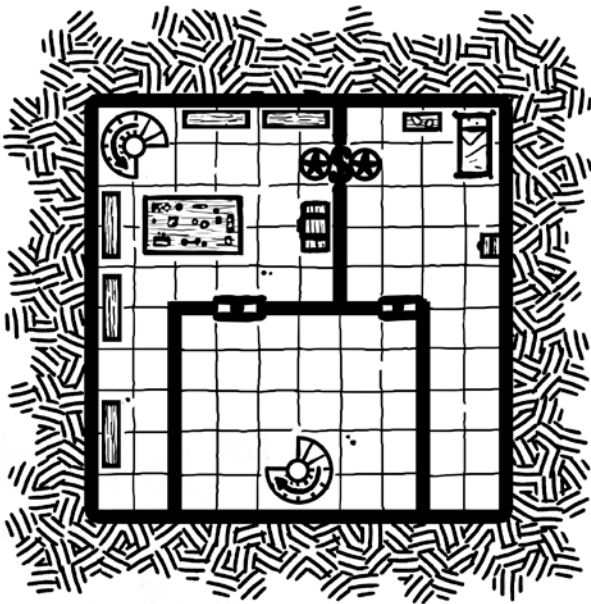
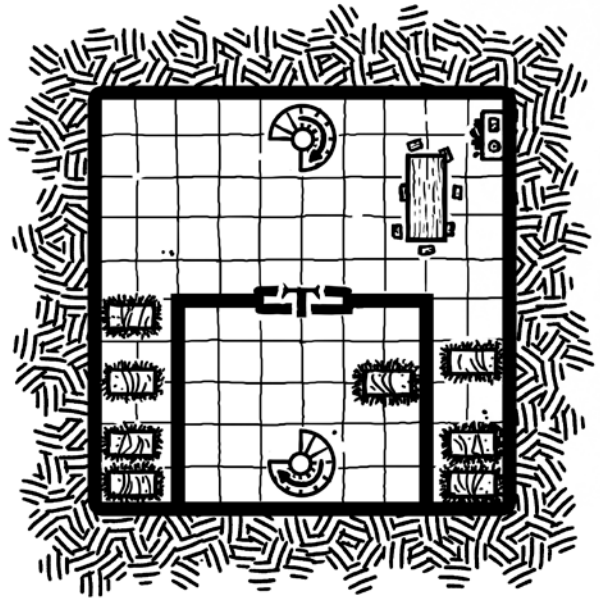
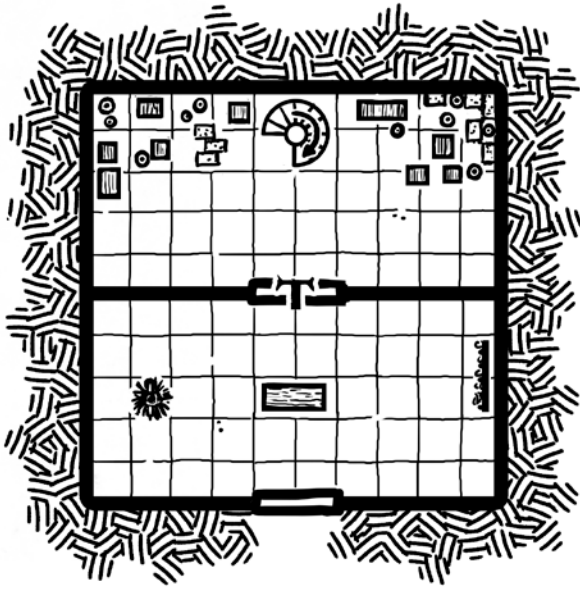
La conversión de las tiradas de salvación desde *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* no debería suponer mayor problema. *Aventuras en la Marca del Este* dispone de 5 salvaciones mientras en *Leyendas de la Marca del Este* tenemos 6 asociadas a la media docena de características básicas. Las salvaciones de *Aventuras en la Marca del Este* son las siguientes y se convierten a *Leyendas de la Marca del Este* de esta manera:

- Parálisis (FUE)
- Arma de aliento (DES)
- Veneno, muerte (CON)
- Varitas, cetros, ilusión (INT)
- Conjuros (SAB)
- Conjuros de encantamiento y miedo (CAR)

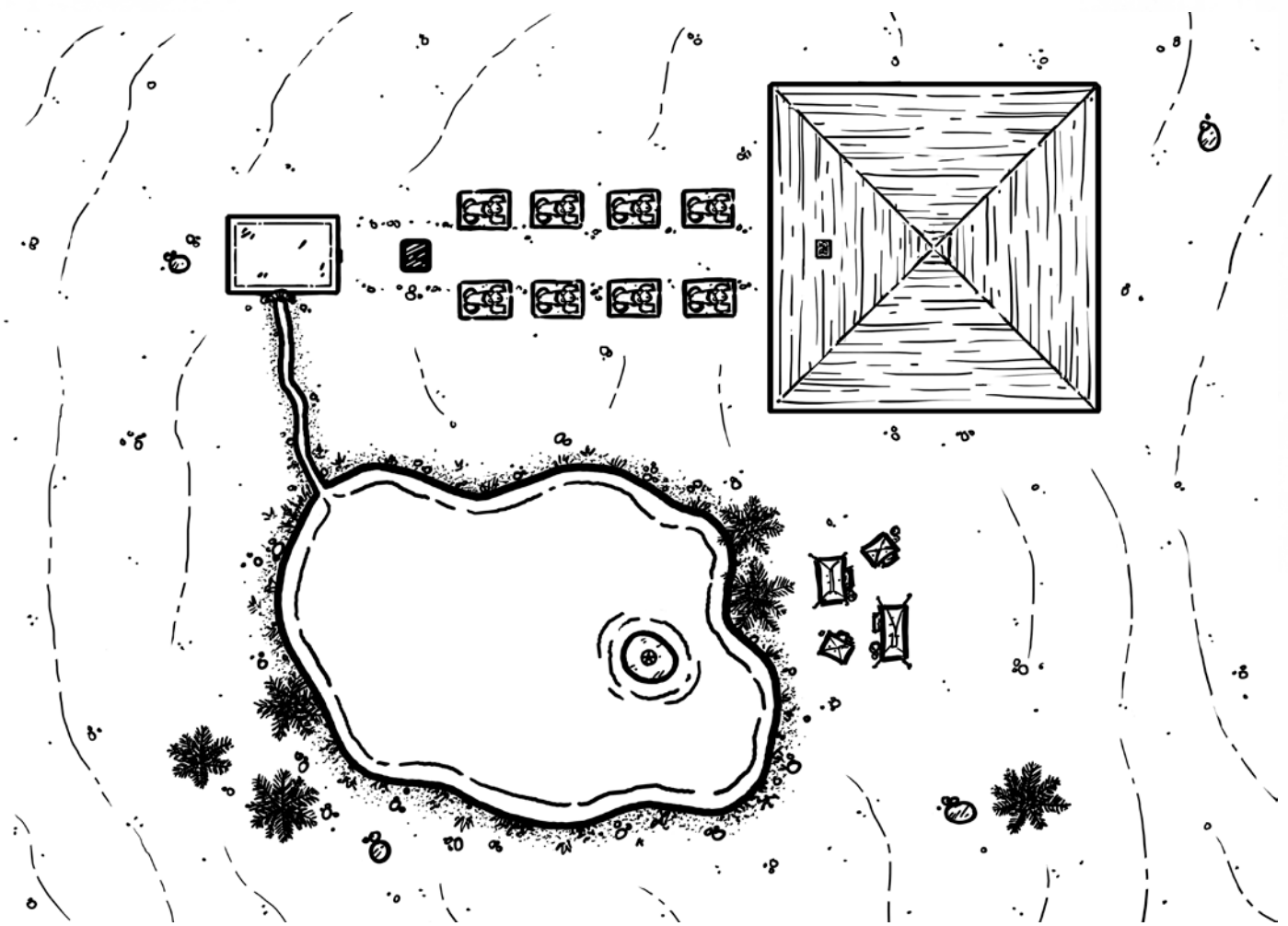
MAPAS



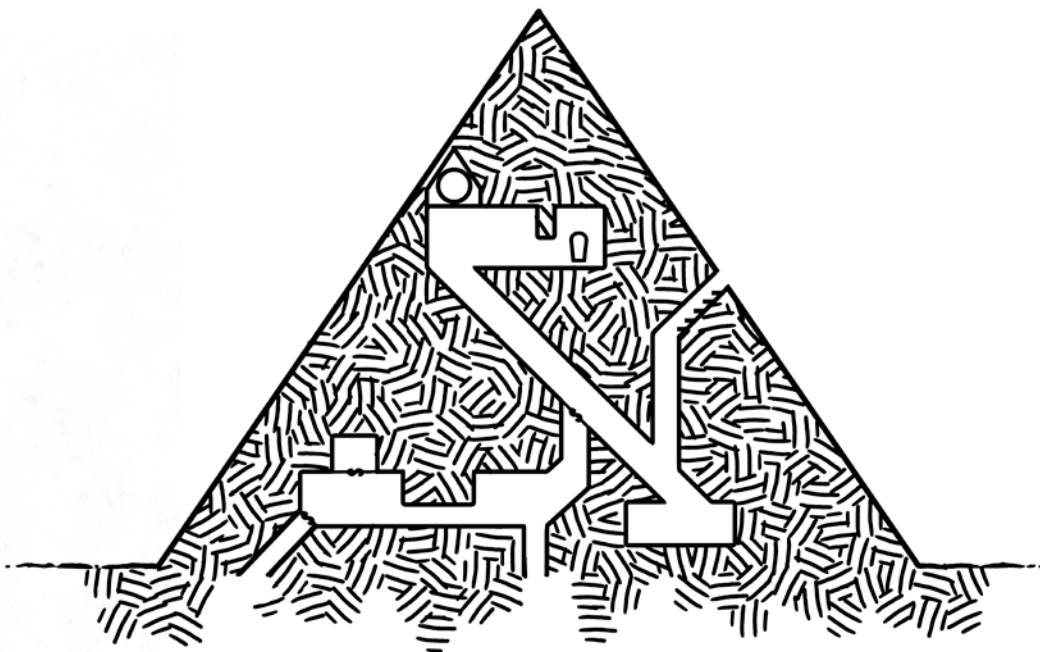
LA TORRE



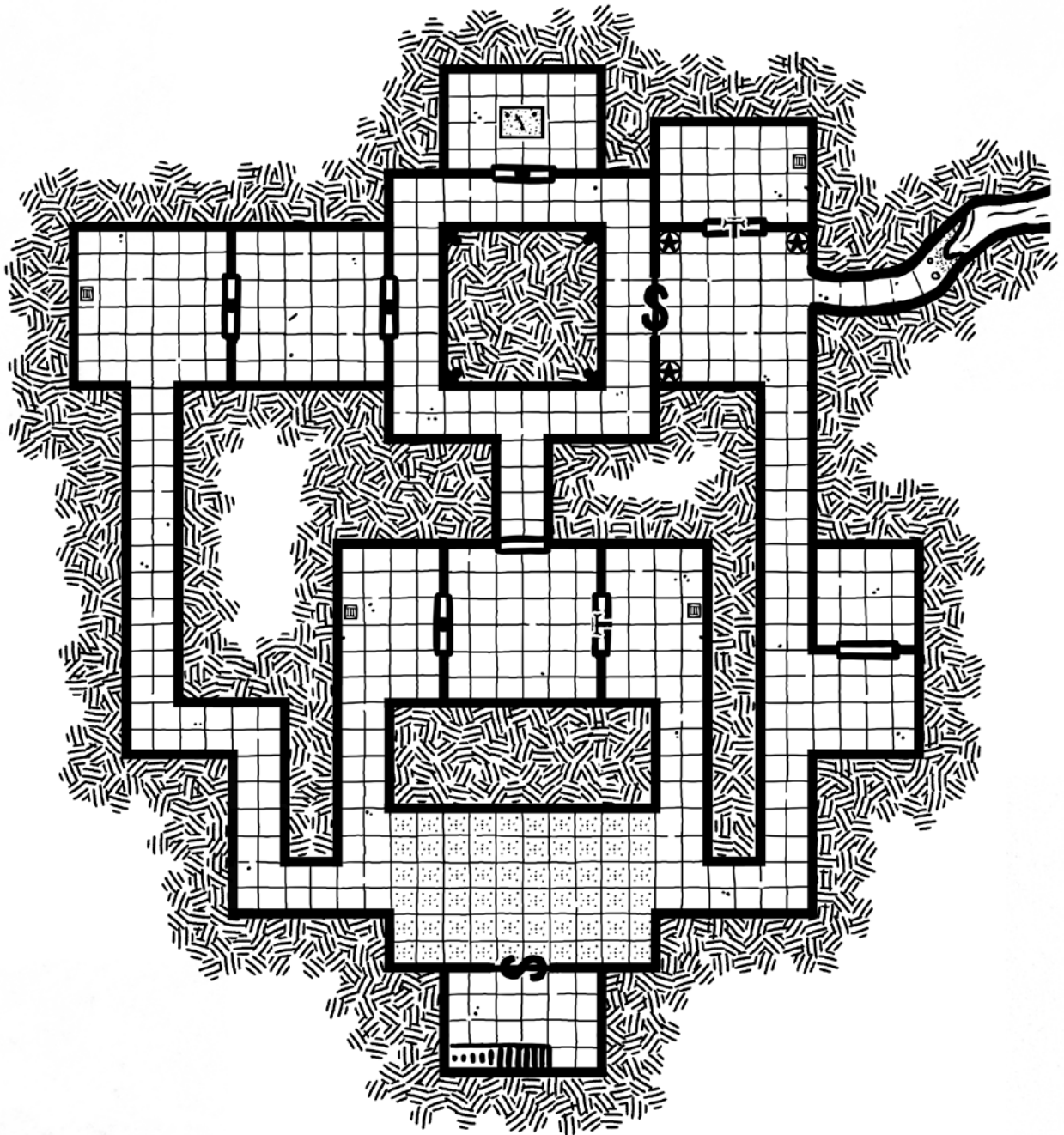
OASIS DE HUNRA-UAT



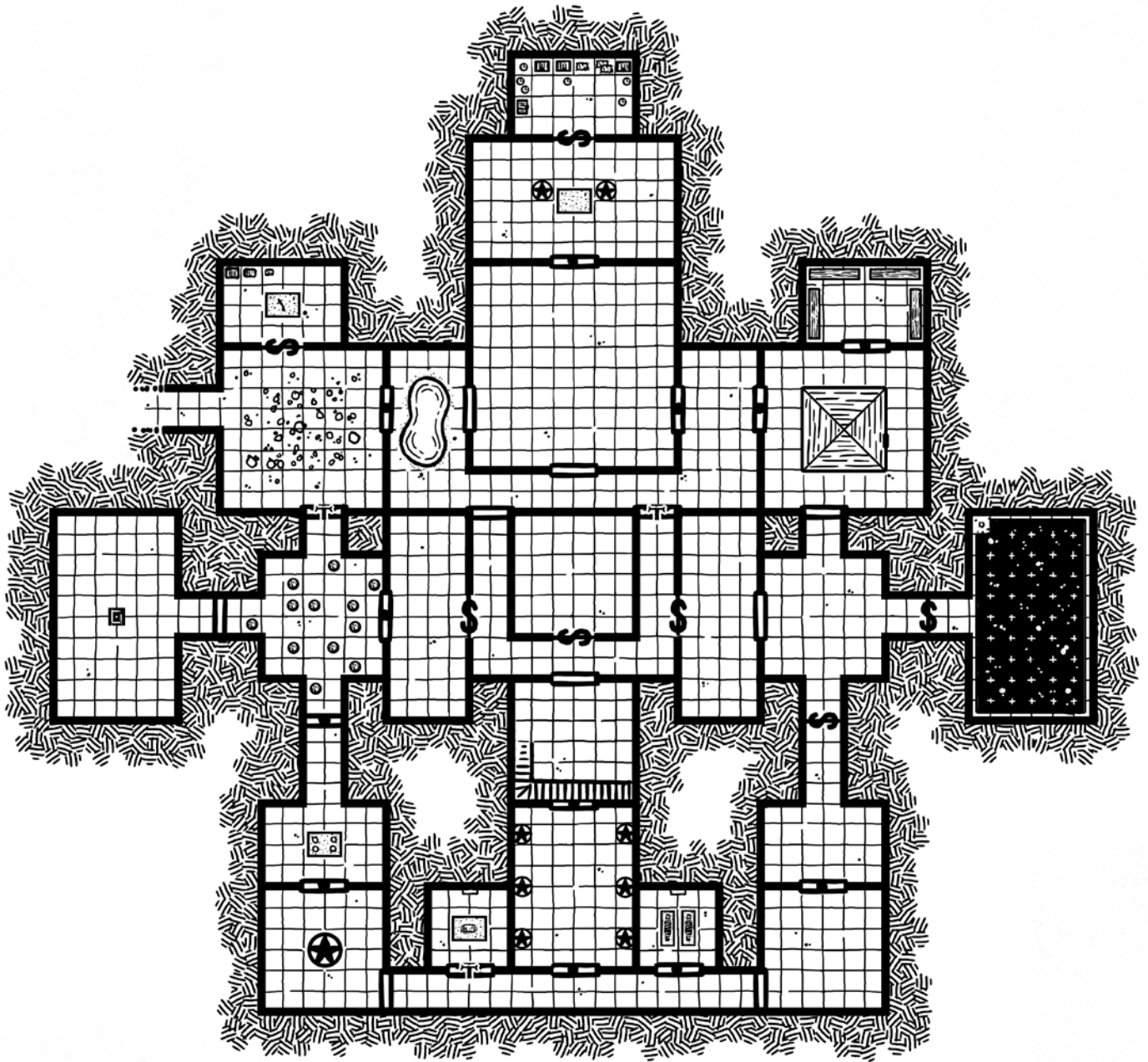
LA PIRÁMIDE



NIVEL 1



Nivel 2



Esta obra está amparada bajo una licencia Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0).



Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Adaptar — remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier finalidad, incluso comercial.

El licenciador no puede revocar estas libertades mientras cumpla con los términos de la licencia.

Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento — Debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciador o lo recibe por el uso que hace.

Compartir Igual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, deberá difundir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

No hay restricciones adicionales. No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que legalmente restrinjan realizar aquello que la licencia permite.

LA PIRÁMIDE DEL FARAÓN NEGRO

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 4 - 5

Shendmesís, el Faraón Negro de Nubt, intentó conquistar Neferu siglos atrás, pero su ejército no fue rival para la hechicería y las huestes neferitas. Finalmente derrotado, con él cayó Nubt. Su cuerpo maldito fue destruido; pero su esencia, en parte hombre y en parte animal, fue dividida y ocultada por sus últimos aliados en cuatro amuletos que luego fueron salvaguardados en una pirámide negra en lo profundo del desierto. Este complejo funerario, conocido como Hunra-uat, permanece hoy a salvo protegido por poderosos conjuros que lo ocultan de miradas indiscretas.

