

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
Clásicos

EL ORBE DE AMONHOTEP

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 5-6



En el viejo país de Neferu, más allá de Semerkhet, allende el desierto, la arena ardiente oculta enigmáticas ruinas de antaño, ahítas de misterios y reliquias fabulosas. ¿Seréis lo suficientemente osados para explorar el zigurat maldito en busca del Orbe de Amonhotep?



EL ORBE DE AMONHOTEP



CRÉDITOS

Autor: Carlos Piedra Tutor

Contenido adicional: Pedro Gil

Edición: Eduardo Antúnez, Pedro Gil y Cristóbal Sánchez

Corrección: Alejandra González

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: Manu Sáez

Ilustraciones interiores: Manu Sáez. *Some artwork copyright William McAusland, used with permission.*

Cartografía: Manolo Casado (Epic Maps)

Depósito Legal: MU 206-2015

Al autor le gustaría dedicar este trabajo a todos sus compañeros de La Cofradía del Dragón.

Este módulo ha sido especialmente diseñado para usarse con el reglamento de Aventuras en la Marca del Este. No obstante, podrá ser empleado con otros juegos similares con relativa facilidad y aplicando pocos cambios, incluyendo la quinta edición del juego de rol de fantasía por antonomasia.

Como podrán comprobar, al final del módulo encontrarán todas las criaturas presentes en la aventura adaptadas a dos de las últimas ediciones del juego de fantasía más renombrado. También será necesario implementar algunos cambios menores en el módulo, que deberán realizar los narradores en caso de que decidan usar la aventura adaptada a otras ediciones.

Esta aventura trata de emular los viejos módulos que aparecieron en su día para el juego que Aventuras en la Marca del Este clona, como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una no disimulada pretensión de establecer una línea de aventuras clásicas, con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquéllas que jugábamos ya hace más de veinte años.



INTRODUCCIÓN

El Orbe de Amonhotep es una aventura diseñada para un grupo de 4 a 5 jugadores de nivel 5-6. A efectos de juego, el zigurat donde se desarrolla la aventura es una enorme construcción que puede emplazarse en cualquier lugar que se desee, preferiblemente una localización remota y apartada. Si el lector prefiriese emplear la susodicha

aventura dentro de la ambientación de la Marca del Este, podría emplazarse en la ciudad de Semerkhet, capital de Neferu. Aunque también es factible situarla en el desierto de Visirtán, en la selva de Vankor, en el lejano Imperio Cobra o cualquier localización distante de Reino del Bosque.



INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

Hace mucho tiempo, en la tierra que hoy conocemos como Neferu existió una dinastía de reyes justos y generosos que regían los destinos de una ciudad rica, próspera y feliz. Aprovechando los desbordamientos del río Menes, canalizaban agua para suministrarla tanto a la población como a los campos que cultivaban, vendiendo el excedente a otras ciudades cercanas y permitiendo así desarrollar el comercio con los pueblos vecinos. En el corazón de la ciudad se podía contemplar el esplendoroso zigurat de tres niveles erigido como mausoleo real, donde

los cuerpos de los antiguos gobernantes y sus familiares descansaban en lujosas criptas protegidas por complejos mecanismos y magia arcana tan poderosa que conseguía disuadir a ladrones y profanadores.

El faraón Sejemib, de muy avanzada edad y sin un descendiente que heredara el trono, decidió que tras su muerte clausuraría el zigurat dando por concluida la dinastía y permitiendo a su hermano menor, Narmer, dar comienzo a un nuevo linaje real. Sejemib, temiendo el saqueo del zigurat tras su muerte, solicitó a Amonhotep, sumo sacerdote y fiel consejero, que dotara a la construcción de un artefacto capaz de protegerlo una vez que la guardia se retirase. Amonhotep, que ansiaba el trono, aceptó el trabajo del faraón y se concentró en



desarrollar una custodia nunca vista hasta entonces. Sin embargo, la finalidad de aquel objeto conllevaría un trágico final para esta historia.

El hechicero urdió un plan para aniquilar a todos los asistentes durante el funeral. Una vez estuvieran dentro del mausoleo sellaría las salidas y activaría las trampas que había preparado, aniquilando así a todo ser vivo que allí permaneciera. Tras la tragedia, Amonhotep utilizaría un teletransportador (disco nebular) capaz de sortear las protecciones mágicas que tanto él como el resto de hechiceros de la Corte habían preparado, una vía de escape mágica. Durante varias lunas, el sacerdote trabajó en un objeto capaz de controlar las trampas y puertas del mausoleo al que llamó el *Orbe del Zigurat*. El Orbe era capaz de detectar la presencia de cualquier ser vivo y actuar de forma inteligente para hacer caer a los “visitantes” en alguna de las trampas de la construcción. Era el gran ojo custodio de las tumbas, el protector del descanso eterno de los muertos. El plan de Amonhotep consistía en activar el Orbe durante el funeral de Sejemib, encerrando a todos sus familiares en una gigantesca trampa mortal. Mientras, él saldría del zigurat con la ayuda del Orbe y dos discos nebulares de teletransporte, la única vía de escape que permitiría el Orbe.

Cuando llegó el día del funeral, los familiares del faraón le rindieron homenaje en el zigurat. Amonhotep lo tenía todo bajo control: el Orbe había sido activado y el disco nebular estaba colocado en un lugar seguro. Sólo la curiosidad de Aixa, una esclava leal a Sejemib, fue capaz de truncar los planes del sacerdote. Aixa descubrió el engaño de Amonhotep mientras éste trabajaba en el Orbe. Consciente de su condición de esclava, no denunció al sacerdote, pues eso conllevaría la pena de muerte. Además, el mismo Amonhotep le cortó la lengua de niña el día que entró a servir en su casa. Amonhotep había guardado el disco en una estancia secreta contigua a sus aposentos, donde aparecería tras teletransportarse desde el zigurat. Aixa, con la ayuda de dos esclavos eunucos, entró en la cámara secreta de su amo, cogió el disco y se lo llevó al desierto. Juntos, llegaron a la Casa de la Vida de la ciudad, el edificio donde los embalsamadores preparaban los cuerpos para el último viaje. En aquel lugar tenían preparado un sarcófago apropiado para Amonhotep, uno cuyo interior estaba forrado con miles de agujas de bronce. La esclava y los eunucos colocaron el disco dentro del interior del sarcófago y esperaron a comprobar el resultado.

DISCO NEBULAR

El disco nebular es un poderoso objeto mágico que permite al portador teletransportarse a voluntad entre dos puntos. En realidad, son necesarios dos discos: uno que debe llevar consigo el individuo que desee teletransportarse y un segundo disco que se mantendrá en la ubicación elegida como destino. Es decir, para que funcione Amonhotep debe llevar consigo un disco nebular mientras que el otro está colocado en su cámara secreta, donde desee aparecer cuando desee abandonar el zigurat una vez activado el Orbe.

Amonhotep estaba exultante. Desde la cripta del Orbe, en la planta superior del zigurat, podía observar la malévola magnificencia de su obra. Todos los familiares de Sejemib luchaban desesperados por su vida, intentando escapar de la construcción sin ningún tipo de esperanza. Esqueletos, zombis, elementales y un mortal golem se encargaban de acabar con la vida de aquéllos capaces de superar las trampas que protegían las tumbas de los ladrones. Al poco tiempo, los gritos dieron paso a los lamentos y los lamentos dieron paso al silencio. Amonhotep, viendo su obra finalizada, se acercó al Orbe con el disco y le solicitó que lo transportara. Al instante, Amonhotep se encontró dentro de un sarcófago con el cuerpo atravesado por cientos de agujas y no sobrevivió el tiempo suficiente para comprender qué había fallado.

Aixa y los eunucos, tras comprobar que el nigromante había muerto, llevaron el sarcófago fuera y lo enterraron en el desierto, confiando que las tormentas de arena lo ocultarían para siempre. El disco nebular permaneció dentro del sarcófago junto a su creador.

Tras la tragedia del zigurat la ciudad se quedó sin faraón y, por lo tanto, sin influencia en la zona. Las plagas se cebaron con la urbe tanto como los ejércitos de las ciudades vecinas. En pocos años la metrópoli fue abandonada, sus riquezas repartidas entre las ciudades colindantes, y el grandioso zigurat fue sepultado por las fuertes tormentas de arena que asolaron la zona años después.

Aixa y los eunucos se dirigieron al norte donde se establecieron y continuaron sus vidas hasta el día de su muerte.

Por su parte, los seguidores de Amonhotep siguieron esperando el regreso de su líder durante años, aunque tras la caída de la ciudad se diseminaron por el desierto esperando alguna señal del hechicero, que no llegaría hasta cinco días antes del comienzo de esta aventura.

Un joven acólito llamado Sinuhé, estudioso discípulo de un viejo sacerdote de Osiris, oyó la noticia de que una tormenta de arena había desenterrado unas ruinas al sur de Semerkhet, capital de Neferu. Sinuhé se dirigió al lugar con la esperanza de encontrar antiguos objetos mágicos y se topó con el sarcófago de Amonhotep. Al abrirlo, encontró bajo los restos fosilizados de un sacerdote el disco nebular del cual emanaba un poder formidable.

Tomó el disco sabedor de haber hecho un gran descubrimiento, pero antes de poder huir fue descubierto por una patrulla de soldados que habían sido enviados a las ruinas para vigilar el lugar. Sinuhé huyó, pues la ley lo obligaba a entregar todo objeto mágico o reliquia a la casa real. Los guardias lo persiguieron, pero el joven acólito consiguió escapar.

Sinuhé escondió el disco en unos antiguos baños abandonados mientras investigaba sobre lo que había descubierto. Eludió a los guardias que lo buscaban (ofrecían 300 monedas de oro por su cabeza) para entrar en el templo de Osiris a revisar los papiros de antiguo conocimiento. Allí, tras tres días y tres noches de lectura

sin descanso, encontró lo que buscaba: el origen del disco junto a referencias a Amonhotep, Sejemib, al antiguo zigurat y, sobre todo, al Orbe que custodiaba la necrópolis. En los papiros se describía el funcionamiento de los discos nebulares y que el Orbe, dotado de inteligencia mágica, seleccionaría a los viajeros entre los discos, pues únicamente un sacerdote maligno podría ser merecedor de acceder y escapar del zigurat mientras que cualquier otro perecería. Sinuhé salió entonces del templo con la clara intención de teletransportarse dentro del zigurat para hacerse con el Orbe.

¿CÓMO EMPEZAR LA AVENTURA?

El grupo de aventureros puede haber llegado recientemente a la ciudad en barco, tal vez tras explorar con éxito la Isla Misteriosa (ver anterior aventura de la línea Clásicos de la Marca), o por cualquier otra razón que sea apropiada. La ciudad es cálida y húmeda, por lo que los aventureros con armaduras pesadas lo pasarán realmente mal; no es nada recomendable llevar más ropa que una chilaba de lino, un peto de cuero tachonado es excesivo y cualquier armadura superior debería dificultar gravemente la respiración (las posibles consecuencias derivadas las dejamos a discreción del narrador). Aun así, por la noche las armaduras deberían ser más llevaderas.

Una vez en la ciudad podremos leer o parafrasear a los jugadores el siguiente texto, salvo que los personajes sean oriundos de Neferu:

Os encontraréis en una bulliciosa urbe de gente humilde, cuajada de fastuosos conjuntos arquitectónicos como la gran fortaleza, el palacio de Neferura, los templos levantados para honrar a los dioses, la Casa de la Vida y las cuatro grandes pirámides custodiadas por la colosal esfinge. El calor es asfixiante, lo que notáis aún más cargados como vais con nuestro equipo de viajeros. Las gentes del país, ataviadas con ropas de finas telas blancas de lino y algodón más adecuadas para soportar el duro calor, os observan con curiosidad, identificándoos claramente como extranjeros.

LLEGADA A SEMERKHET Y PRIMER ENCUENTRO FORTUITO CON SINUHÉ

Al poco de llegar, los personajes buscarán un lugar donde descansar mientras se quejan del calor y de los mosquitos. Mientras se dedican a tal menester, verán aparecer a un joven corriendo mientras mira hacia atrás. Antes de que se den cuenta, el joven chocará con ellos y caerá al suelo. Al levantarse con la agilidad propia de alguien de su edad, exclamará una frase en dialecto local que sonará a algo así (pronunciar con acento árabe): *¿shkun innakum?* (¿quiénes sois vosotros?) y saldrá corriendo de nuevo, salvo que alguno de los personajes sea capaz de detenerlo.

Los personajes verán a un grupo de guardias aproximándose tras los pasos del joven. Si han conseguido retener al chico, los guardias correrán hacia ellos para capturarlo, ofreciendo una recompensa por él que los aventureros podrán cobrar al día siguiente en el puesto de guardia cercano al palacio (la recompensa es de 300 piezas de oro). En caso contrario se dedicarán a buscarlo por la zona, aunque los personajes son libres de facilitar a los guardias la dirección por la que escapó. Recomendamos que Sinuhé escape, pero esto queda a discreción del narrador.

SINUHÉ

Clérigo nigromante de nivel 3º

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 3 (18 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 arma (bastón)

Daño: 1d8

Salvación: C6

Moral: 9

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 300

Sinuhé es un clérigo (nigromante) de tercer nivel y por lo tanto posee dos hechizos diarios de nivel uno y otro de nivel dos.

Sinuhé es un joven de 21 años, tez morena, pelo y ojos negros, alto para la media y de complexión delgada. Tiene una personalidad abierta y jovial poco común en el templo de Osiris donde estudia, aunque no termina de sentirse cómodo, permaneciendo allí exclusivamente por la magnífica colección de papiros mágicos, de los cuales espera conseguir el gran poder que ansía como hombre ambicioso que es. Aunque en el trato Sinuhé resulta educado, simpático y cercano, tiene una personalidad maquiavélica, siempre barajando posibilidades para alcanzar sus fines, en esta ocasión poseer el Orbe de Amonhotep.

UNA TABERNA EN SEMERKHET

Ante la posibilidad de pasar el día en una ciudad tan bulliciosa como es Semerkhet, los personajes pueden realizar compras o vender objetos (dada la aventura que se les avecina no les vendría mal conseguir alguna pócima de curación). En la ciudad pueden encontrar tiendas de armas y armaduras mágicas (Armas fabulosas de Kenyt), boticas con pócimas de curación (El Badulaque de Shepseskhet), almacenes de objetos mágicos (Magia de Nitocris) o incluso mercadería de esclavos (Esclavos de Nahab). Recomendamos que los jugadores contraten mercenarios, cosa que facilitará que puedan salir con vida del zigurat.

En las tiendas los personajes serán atendidos por un vendedor que primero les ofrecerá los productos más baratos, luego pasará a los intermedios y por último les ofrecerá los productos más exclusivos de su tienda. Sirva como ejemplo el discurso de un vendedor de una tienda de pociones.

ARMAS Y ARMADURAS		POCIONES		OBJETOS MÁGICOS	
<i>Armas fabulosas de Kenyt</i>		<i>El Badulaque de Shepseskhet</i>		<i>Magia de Nitocris</i>	
OBJETO	PRECIO	OBJETO	PRECIO	OBJETO	PRECIO
Armaduras +1	1000 mo.	Curar heridas leves (1d8 pg)	50 mo.	Pergamino de apertura mágica	1000 mo.
Armas +1	2000 mo.	Quitar el miedo	50 mo.	Pergamino de Lenguas (N4)	2000 mo.
Armadura de cuero +1 Sigilosa (+20% moverse en silencio)	5000 mo.	Curar heridas graves (2d8+2 pg)	300 mo.	Anillo de protección (+1 a todas las TS)	3000 mo.
50 flechas explosivas (+1D6 al daño)	8350 mo.	Sanar (recupera todos los pg)	3000 mo.	Pergamino de revivir a los muertos	5000 mo.

Pase, pase, por favor. Veo que es usted un valeroso aventurero. Permítame que le diga que ha llegado al lugar indicado, el mejor sitio de todo Semerkhet para preparar un nuevo y peligroso viaje. Se detiene para elegir un pequeño vial. Este, amigo mío, es el fiel compañero del aventurero, un sanador mágico portátil que elimina los pequeños cortes que se pueden producir en una refriega. Deja de hablar durante un instante mientras os mira fijamente. Uhm, veo por vuestra cara que es poco para vos. ¿Qué tal esta otra? Un vial capaz de dar valor en los momentos en los que uno más lo necesita. Vuelve a miraros con atención. Disculpadme, disculpadme, no querría ofenderos, estoy convencido de que no necesitáis estos elixires mundanos. Pasad, pasad. En esta sala guardo los potingues más potentes de mi tienda, los que necesitaréis si estáis dispuestos a encontrar eso que dice vuestra mirada que estáis buscando...

En la parte superior de esta página mostramos una tabla de objetos y precios con poderes menores a disposición del público en estas tiendas.

A la hora de descansar podrán encontrar en el puerto la Taberna de Eliahab, conocida por su gran colección de bebidas de muy diversas procedencias.

TABERNA DE ELIAHAB

- 1 – Puerta principal.
- 2 – Puerta de la cocina, da a un callejón.
- 3 – Salón principal de la taberna.
- 4 – Cocina.
- 5 – Almacén.
- 6 – Piso superior y habitaciones.

En la taberna, aparte de la susodicha carta de bebidas, los personajes podrán disfrutar de una buena comida y compartir rumores con los parroquianos del lugar, en su gran mayoría pescadores y marineros. Si los personajes miran en derredor, también podrán ver en la pared de la posada, al lado de la puerta, un cartel de “Se busca” con la cara de Sinuhé, donde se ofrecen 300

TABLA DE RUMORES

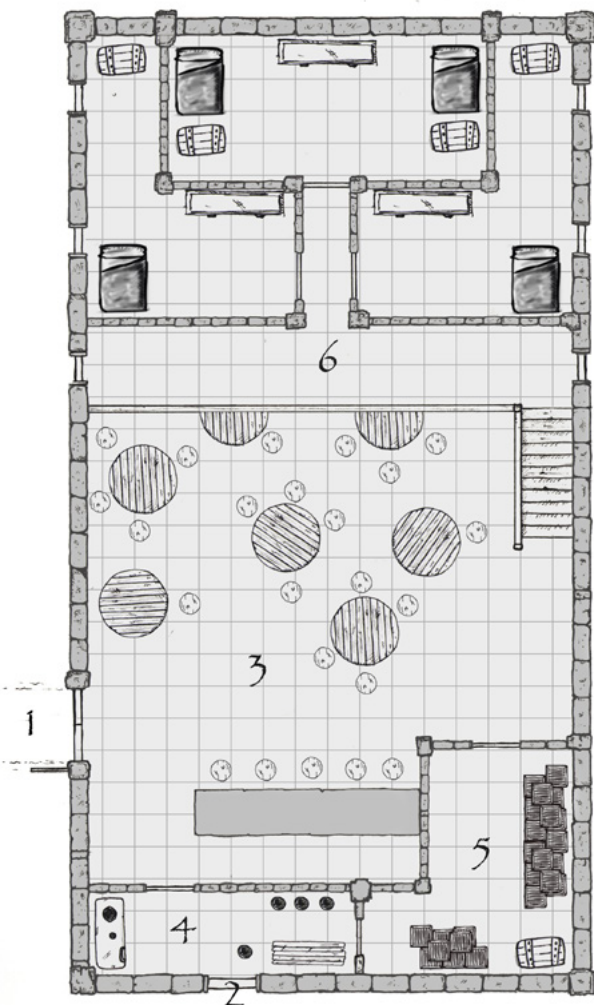
TIRADA 1D8	RUMOR
1	Una tormenta ha desenterrado unas ruinas al sur y se dice que todo esto sólo traerá desgracias. VERDADERO. Sí, se han desenterrado unas ruinas, donde Sinuhé encontró el disco, y se podría considerar la aparición del zigurat una maldición.
2	Parece que alguien está ofreciendo mucho dinero por un objeto misterioso. VERDAD ALTERADA. Lo cierto es que se sabe que alguien ha robado un objeto y que la guardia del faraón ofrece una recompensa para encontrar al ladrón.
3	Miembros de una antigua secta están entrando en la ciudad. FALSO.
4	Ha desaparecido un joven acólito de uno de los templos de Osiris, se comenta que fue por causa de un conjuro que salió mal; otros dicen que fue una criatura de otro plano que vino para llevárselo consigo. VERDADERO Y FALSO. En efecto, Sinuhé ha desaparecido del templo pero porque ha huido, no porque se lo haya tragado ningún hechizo.
5	Se cree que hay decenas de pirámides enterradas en el desierto. VERDADERO.
6	Se dice que un sacerdote de otra ciudad fue asesinado viajando hacia Semerkhet, su asesino se hace pasar por él. FALSO. Simples habladurías.
7	Es posible encontrar poderosos objetos de los días antiguos en el desierto, los reyes y los hechiceros se enterraban con ellos, pero encontrar unas ruinas en el desierto y adentrarse en ellas es sumamente peligroso. VERDADERO.
8	Una de las concubinas del faraón se ha escapado con un sacerdote del templo. FALSO.



monedas de oro a aquél que lo entregue vivo en un cuartel de la guardia de la ciudad.

Una vez que los personajes se hayan relajado tras disfrutar de una buena cena, incluso puede que alguno de ellos se haya ido a descansar, volverá a aparecer Sinuhé en escena. El joven aprendiz de nigromante se ha escondido en el almacén de la taberna eludiendo a los guardias que todavía continuaban persiguiéndolo y, tras unos minutos de respiro, localiza a los personajes, ve sus armas y sus armaduras, y enseguida deduce que pueden ser la solución a sus problemas. Sinuhé tratará de contratarlos por una noche para que lo escolten hasta la casa donde escondió el disco nebular y una vez allí teletransportarse hasta el zigurat, saquear los tesoros allí ocultos, incluyendo el Orbe, y volver para pagar con creces la fidelidad de los personajes. La juventud del aprendiz de nigromante no lo hace capaz de valorar los inherentes riesgos que conlleva el teletransportarse a un lugar que no conoce y del cual sólo tiene una vaga descripción traducida de unos papiros antiguos y posiblemente deteriorados.

Sinuhé intentará atraer la atención de alguno de los personajes para negociar. Puede que se acerque a su mesa fingiendo ser un camarero y sutilmente deje una nota bajo una jarra de cerveza, que les lance algún objeto pequeño para que lo vean desde el almacén, que les haga señas o directamente que se siente con ellos a su mesa y se dirija a ellos como si lo tuviera todo controlado. Sea como fuere, diremos a los personajes que Sinuhé viste con una túnica negra con capucha abierta por delante,



lo que deja al descubierto los típicos tatuajes que los sacerdotes del templo de Osiris se dibujan en el pecho desde que son aprendices. Un chequeo de Inteligencia exitoso por parte de alguno de los aventureros revelará esta última información. Por último, Sinuhé porta un alto bastón coronado por una piedra de cristal, de la cual emana una leve aura mágica sólo detectable por algún mago situado a menos de un metro de ella.

Si los personajes aceptan negociar, Sinuhé ofrecerá 600 monedas de oro por protegerlo durante toda esa noche, 300 de ellas por adelantado. Confirma que lo están buscando los guardias de la ciudad pero niega haber robado nada (para él es cierto, encontró un objeto que no pertenecía a nadie en ese momento). Si los personajes siguen sin verlo claro, Sinuhé subirá la oferta, ofreciendo un posible objeto mágico (uno de los que espera encontrar en el interior del zigurat). Si los personajes aceptan, Sinuhé les dirá que necesita que lo escolten hasta un edificio abandonado en el centro de la ciudad, pero no indicará su localización exacta.

En caso de que los personajes no acepten el trato, el narrador deberá idear otra manera para hacer coincidir a los personajes con Sinuhé en la casa abandonada en el momento en el que el joven active el disco nebular. Puede que decidan atraparlo para cobrar la recompensa y éste escape hasta la casa donde realiza la activación justo antes de ser capturado. O puede que aparezcan los guardias de la ciudad ofreciéndoles una buena cantidad de dinero por encontrarlo. Otra opción es que pase la noche y los personajes decidan realizar la búsqueda de la casa abandonada ellos mismos, la encuentren, descubran el disco nebular y lo activen por accidente. De todas maneras, esto son sólo ideas y, llegado el caso, el narrador encontrará una fórmula ideal para su grupo de jugadores.

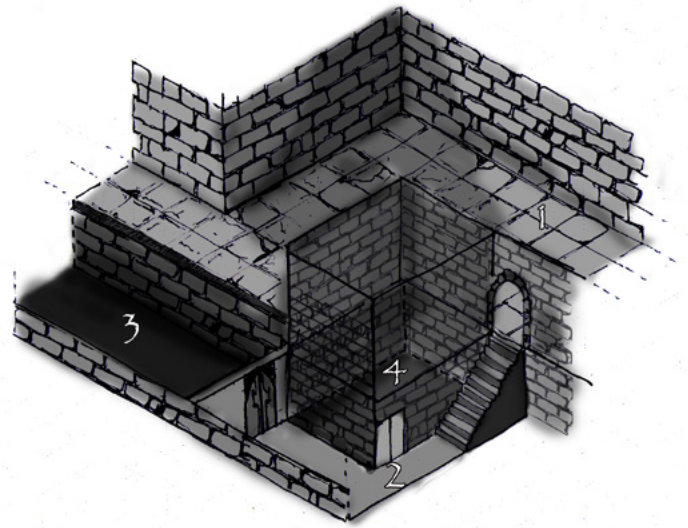
MISIÓN DE ESCOLTA POR SEMERKHET

- 1 – Nivel de la calle. Puerta de acceso al pasillo del semisótano.
- 2 – Pasillo del semisótano.
- 3 – Puerta de acceso a la continuación del pasillo bajo tierra.
- 4 – Semisótano del edificio donde Sinuhé ha escondido el disco nebular.

Lee o parafrasea el siguiente recuadro a los jugadores cuando haya comenzado la misión de escolta:

Las calles son estrechas, poco iluminadas y muy silenciosas. Sinuhé camina delante de vosotros pausadamente. Os percatáis de que el joven es extremadamente cauto y que deliberadamente está dando varias vueltas por la misma zona con la intención de asegurarse de que nadie os sigue, o tal vez con la idea de desorientaros. Lo que es sin duda un paseo lento y monótono llega a su fin cuando Sinuhé comunica en un susurro que han llegado.

Sinuhé llevará a los personajes a la puerta de un edificio que, una vez abierta, da acceso a unas escaleras que descienden al sótano de la casa. Al bajar se llega a un pasillo oscuro, seco y maloliente, sin duda un lugar al



que nadie querría entrar sin una buena razón. El joven aprendiz los guía hasta una sala oscura llena de trastos. Llegados a este punto, les pide que aguarden allí y vigilen el pasillo al tiempo que comienza a entonar una salmodia, disponiéndose a activar el disco nebular.

El pasillo gira a la derecha y continúa hasta una puerta cerrada. Si se abre, se podrá intuir que el corredor prosigue varios metros hacia delante pero no se podrá ver el final salvo que los personajes deseen avanzar para investigar.

Tras un minuto de absoluto silencio, los personajes que estén vigilando la continuación del pasillo (3) podrán percibir que alguien se acerca. Se trata de cuatro guardias armados que estaban esperando la llegada de Sinuhé. Los guardias atacarán sin cuartel al instante. Un asalto después, otros cuatro guardias atacarán por la puerta principal (1), encerrando a los personajes en el pasillo del sótano (2). Tras dos asaltos de combate, sea cual fuere el resultado, Sinuhé activará el disco nebular y tanto él como los personajes y los guardias supervivientes serán teletransportados a una oscura cripta de un antiguo, olvidado y maldito zigurat.

NOTA: Inadvertidamente, no sólo para Sinuhé sino incluso para los propios aventureros, la guardia de la ciudad andaba detrás del joven mago neferita, vigilando sus andanzas. Así que no ha supuesto mucho trabajo localizar el edificio, y mantener algunos hombres cerca apostados, a la espera de acontecimientos.

GUARDIAS (8)

Clase de armadura: 4 (armadura de varillas)

Dados de golpe: 2 (11 PG)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 arma, khopesh o lanza

Daño: 1d6

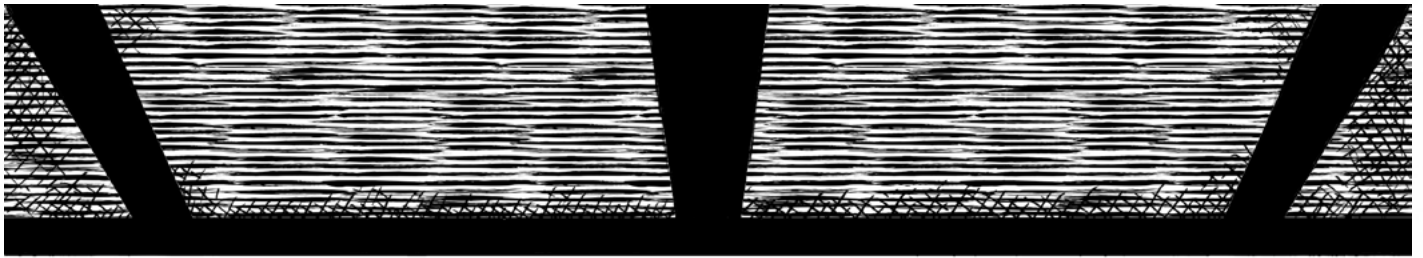
Salvación: G2

Moral: 9

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 25



EL ZIGURAT DE SEJEMIB

NIVEL 1

Antes de comenzar con la descripción de las criptas, debemos tener en cuenta estas características generales del zigurat:

- Todas las puertas son de bronce, las cuales están descritas un poco más abajo.
- Los pasillos son estrechos y muy altos, de unos seis metros. Los personajes sólo podrán moverse con facilidad en las zonas centrales de las criptas.
- La numeración de los mapas hace referencia a una zona del zigurat que contiene varias criptas. La mayor parte de ellas, aunque pueden observarse diferencias, presentan una decoración y construcción semejante, destacando las pinturas murales en el clásico estilo de Neferu.
- En esta necrópolis no hay tumbas, hay sarcófagos y dentro de cada sarcófago hay un cuerpo embalsamado. Sólo las criptas que tienen un nombre escrito (en jeroglífico) pueden tener un tesoro escondido.
- Los jeroglíficos que se encuentren son importantes para el final de la partida. Al principio serán traducidos por Sinuhé, pero a partir del segundo nivel, éste intentará escapar de los personajes a la primera oportunidad. Anima a los jugadores a hacer las traducciones premiándolos con puntos de experiencia por ello.

- En las paredes de algunas criptas hay nichos donde se pueden ver cuerpos envueltos en telas.
- En los muros también hay antorchas, por lo que los personajes podrán encenderlas para iluminar la sala. Antes de encender nada la oscuridad es absoluta.
- Y por último y más importante, el zigurat está enterrado bajo la arena del desierto. Es imposible salir al exterior, sólo los hechizos del Orbe impiden que la arena entre en su interior. Esta circunstancia hace que el oxígeno sea escaso y los personajes no podrán estar más de una hora en la misma zona sin tener sensación de asfixia. Además, si un combate dura más de tres asaltos, los personajes comenzaran a sufrir penalizaciones: un -1 al ataque en los turnos 4 y 5 y un -2 a partir del turno 6.

1. ANTECÁMARA INICIAL

Una vez que los personajes sean teletransportados a esta habitación lee o parafrasea lo siguiente:

Tras un breve periodo de aturdimiento os encontráis tumbados sobre el suelo de rugosa piedra de una estancia oscura y caldeada de aire viciado y espeso. Al encender una de vuestras antorchas podéis contemplar mejor el lugar. Se trata de una cámara de piedra de techos altos (unos seis metros), rodeada por varias puertas de bronce. En una de ellas se observa una inscripción en un tipo de escritura que desconocéis. A izquierda y derecha de la estancia se abren dos pasillos que se dirigen a sendas puertas de bronce. Tanto el silencio como la oscuridad os hacen pensar que os encontráis dentro de una tumba.

La inscripción que hay en una de las puertas de la estancia corresponde al nombre de Abubaka.



Nota para el narrador

En este momento de la historia los personajes sólo podrán traducir los jeroglíficos si tienen conocimiento del lenguaje, o disponen de un hechizo u objeto que les permita leer lenguajes.

Los personajes se encuentran en el piso inferior del zigurat, que es donde los ha trasladado el Orbe al permitir el acceso a través de uno de los discos nebulares. Si los personajes acceden a la cripta de Abubaka, se toparán con un sarcófago de arenisca. Si tienen éxito en un chequeo de Sabiduría (SAB), encontrarán un objeto mágico dentro del mismo, amén de un cadáver cuidadosamente momificado. Los objetos que pueden encontrar los personajes están descritos en la tabla que incluimos al final de esta aventura. Además, hallarán una gema valorada entre 10 y 50 piezas de oro.

En el momento que deseen abandonar la antecámara, tendrán que enfrentarse a una peligrosa amenaza. En cualquiera de los dos pasillos, si los personajes no la

detectan, activarán una baldosa-trampa de presión, accionando el siguiente mecanismo:

Trampa de inundación: El pasillo se cierra herméticamente con una puerta corrediza, aislando a los personajes que allí se encuentren. El corredor comienza a descender, quedando anegado de agua y barro en 4 asaltos, momento en el que los aventureros comenzarán a ahogarse. Desactivarla es automático si se encuentra el nicho secreto (tirada de encontrar puertas secretas) en la estancia principal, dentro del cual hay dos palancas. Bajar una de las palancas devuelve a la posición inicial el pasillo, abriendo la puerta. Bajar las dos palancas desactiva por completo la trampa. La trampa no se puede desactivar desde el pasillo. Dentro, los aventureros sólo podrán intentar forzar las puertas de bronce con una prueba de abrir cerraduras o echándolas directamente abajo.

PUERTAS DE BRONCE

Clase de armadura: 2

Puntos de golpe 48

2. ESQUELETOS CUSTODIOS

Cuando los personajes salgan de la antecámara, lee o parafrasea lo siguiente:

Escucháis gritos de auxilio y ruido de combate en una sala cercana.



En el momento que los personajes abran la puerta y vean el interior de la habitación, lee o parafrasea el siguiente párrafo:

Arrinconado en una esquina, al fondo de la sala y rodeado por al menos una decena de esqueletos, veis a Sinuhé, el joven que os había contratado. Su situación es dramática, lucha por su vida agitando frenéticamente su bastón ahora iluminado por la piedra que hay en su parte superior. Sin vuestra intervención, el joven perecerá en pocos minutos.

Los personajes son totalmente libres de ayudar a Sinuhé o no (de hecho, no se encontrarían en esta situación si no es por su culpa). Sin embargo, sus conocimientos sobre la historia del Orbe y del zigurat son útiles para poder escapar de allí. La presencia de Sinuhé para salir vivos de la tumba no es estrictamente necesaria pero, además de aportar tensión a la aventura ya que los personajes no sabrán en ningún momento cuáles son las verdaderas intenciones del joven acólito (en cierta manera ni siquiera él sabe cuáles son), su apoyo como traductor de jeroglíficos es inestimable.

ESQUELETOS (10)

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 1 (6 PG)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 arma, khopesh o lanza

Daño: 1d6

Salvación: G1

Moral: 12

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 10

Los esqueletos son muertos vivientes compuestos por huesos roídos y restos de sus antiguas posesiones herrumbrosas. Normalmente son animados por conjuradores de nivel elevado con el fin de servirles a modo de esclavos o como guardianes de criptas y tesoros. Un esqueleto hace siempre lo que se le ordena, reacciona ante órdenes sencillas y no puede razonar ni tomar la iniciativa. Al carecer de vida, no se ven afectados por conjuros de *dormir* o *hechizar monstruo*, ni por cualquier otra forma de lectura mental.

Tras el combate, si los personajes interrogan a Sinuhé, contará lo siguiente sobre lo que está pasando:

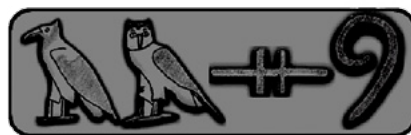
- Han sido trasladados allí mediante un disco nebular. El joven piensa que para poder salir de allí es necesario encontrar otro disco similar.
- Sabe que existe un artefacto llamado Orbe de Amonhotep, el cual controla todo lo que ocurre en el edificio y probablemente los esté observando en este momento. El Orbe bloquea con energía mágica todas las salidas del zigurat e impide que se realice cualquier hechizo de teleportación, salvo si se utiliza uno de los discos nebulares.

- Es probable que el Orbe pueda controlar las trampas de todo el edificio.

- El último faraón enterrado en aquel zigurat se llamaba Sejemib y Amonhotep fue su sumo sacerdote.

Sinuhé se guardará para sí algo que intuye pero que no quiere compartir: que el Orbe puede elegir entre los presentes a un nuevo amo. Para que esto ocurra, el Orbe debe considerar al aspirante un hechicero competente que pueda ofrecerle poderosos hechizos. En ese caso, el Orbe podría teletransportar a una sola persona fuera del zigurat. Por desgracia para Sinuhé, no tiene suficiente poder para ser elegido. En términos de juego, el Orbe sólo elegirá como nuevo amo a un lanzador de conjuros de nivel 7 o superior. También hay otra manera de conseguir ser elegido, pero se explicará más adelante.

Aparte, dentro de cada cripta encontrarán uno o más sarcófagos. En esta sala se puede contemplar la siguiente inscripción, mostrando el nombre de Amsu.



Si los personajes buscan en esta cripta y tienen éxito en un chequeo de Sabiduría (SAB), podrán encontrar uno de los objetos mágicos aleatorios de la tabla de tesoros. Además, encontrarán una gema valorada entre 10 y 50 piezas de oro.

3. LA SALA DE LOS ELEMENTALES

En esta sala el olor a ceniza es muy intenso. Al iluminar el pasillo de entrada contempláis claramente que las paredes están manchadas de hollín. Al avanzar unos pasos veis cómo vuestras pisadas se marcan sobre un suelo cubierto de ceniza, hasta que pisáis lo que claramente son restos humanos calcinados.

A pesar de lo que pueda parecer en un principio, no hay trampas en esta cámara; sin embargo, si los personajes deciden adentrarse en ella, el Orbe activará un hechizo que convocará a dos elementales de fuego que en su día sirvieran a Darisi, la hechicera que se encuentra sepultada en una de las criptas cercanas. Primero aparecerá uno de ellos, trabando combate con los personajes durante el primer asalto (salvo que huyan), y el otro se materializará al segundo o tercer asalto y atacará por la espalda a los personajes que no superen una prueba de Inteligencia (INT).

ELEMENTAL DE FUEGO (2)

Clase de armadura: 2

Dados de golpe: 8 (40 PG)

Movimiento: 20 metros

Ataque: 2 zarpazos flamígeros (1d8 más daño por fuego 1d6)

Daño: 1d8+1d6/1d8+1d6

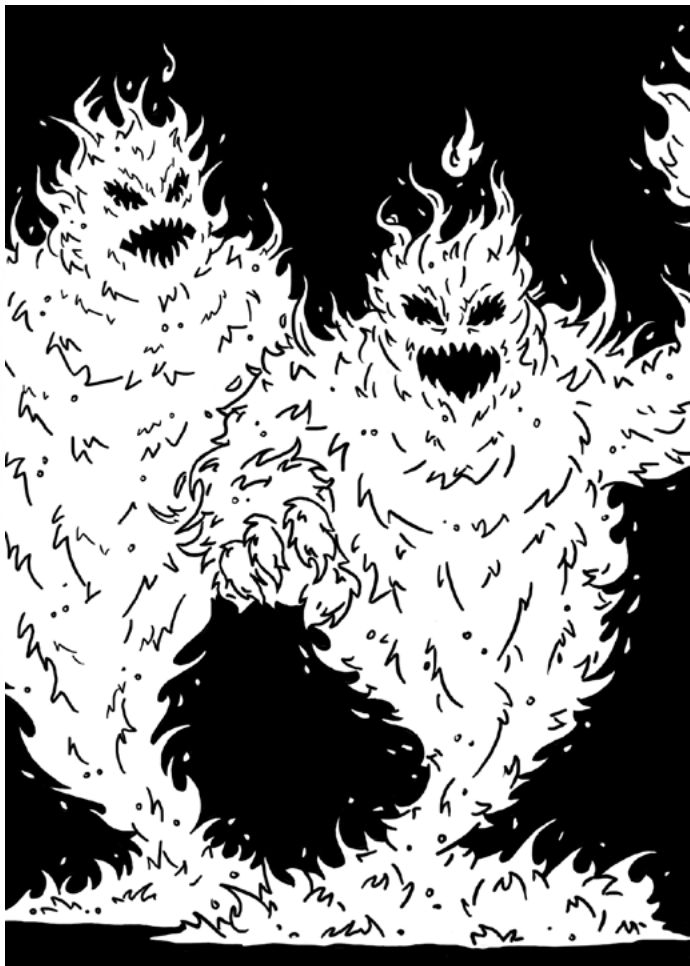
Salvación: G8

Moral: 12

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 1.200



4. LA SALA POLICROMADA

El silencio os envuelve según avanzáis. Os encontráis en una sala extrañamente colorida, tanto el suelo como las paredes están pintadas con tonos rojizos, amarillos y verdosos.

El motivo de la policromía de esta sala no es casual. Una de cada tres baldosas es una trampa de presión que acciona un mecanismo de disparo de dardos en paredes y techo. Cada una de las baldosas ha sido pintada con un color diferente. Esta variedad cromática hace más complicado recordar qué baldosas son las que ocultan la trampa y cuáles no.

En los pasillos de entrada a la sala se encuentra un compartimento escondido (tirada de encontrar puertas secretas) similar al que hay en la sala inicial. En este caso, para desactivar las trampas hay que bajar las dos palancas de forma simultánea. Si únicamente se baja una de ellas, provocará que se disparen todas las trampas a la vez, produciendo 1D6 ataques a cada aventurero que se encuentre en la zona central de la estancia.

Si los aventureros caminan por el centro de la sala sin detectar trampas, deberemos lanzar 1D6 por asalto y por cada héroe que se encuentre allí. Por cada resultado de 5-6 en el dado, el personaje jugador recibirá un ataque a distancia como si fuese realizado por un monstruo de 7 DG (daño 1D8 más 2D6 de veneno); con una TS exitosa, el veneno sólo producirá mitad de daño.

En esta sala se puede contemplar la siguiente inscripción, es el nombre de Edfu.



Su aspecto es el de una columna de fuego de la que saltan llamaradas. Es incapaz de cruzar el agua y todos los ataques que reciba basados en agua le causarán el doble de daño. A su vez, el elemental de fuego inflige 1d8 de daño adicional a toda criatura cuya naturaleza sea fría o acuática.

En esta sala se puede contemplar la siguiente inscripción, es el nombre de Darisi.



Si los personajes buscan en la cripta y consiguen un chequeo de Sabiduría (SAB) con éxito, encontrarán el bastón de fuego que se describe en la tabla de objetos aleatorios del final de la aventura. Si los personajes ya han encontrado este objeto, podremos elegir cualquier otro presente en la tabla. Además, encontrarán un rubí valorado entre 100 y 200 piezas de oro.

Si los personajes buscan en esta cripta y tienen éxito en un chequeo de Sabiduría (SAB), encontrarán el cetro prolongador que se describe en la tabla de objetos mágicos. Si este objeto ya ha sido encontrado, podremos elegir cualquier otro objeto de la tabla. Además, encontrarán una amatista valorada entre 10 y 50 piezas de oro.

5. TRAMPA DE FOSO CON ESTACAS

Típica trampa de foso que se activa al pisar una zona del pasillo. No se puede desactivar pero se puede saltar si se detecta. Si alguno de los personajes cae en la trampa, el suelo se abrirá bajo sus pies y caerá en un pozo de cuatro metros de profundidad con estacas en el fondo. Como es habitual, insertados en las estacas hay un par de cadáveres reducidos a su osamenta. Si se registran estos esqueletos, se hallarán armas oxidadas y 25 piezas de oro. Daño 2D6 de caída más 1D4+4 por las estacas. Se puede permitir una tirada de salvación para evitarla.



sin duda, a las damas de los reyes que allí moran. Sinuhé reconocerá el nombre de la reina Nabirye en el siguiente jeroglífico.



Cuando los personajes entren en la cripta central (7), el Orbe lanzará un hechizo sobre los cuerpos depositados en los nichos que los alzarán como zombis. Además, una gran losa de piedra caerá estrepitosamente en la puerta de entrada al pasillo (7A), lo que impedirá a los personajes escapar por donde han venido. El encuentro no es demasiado complicado, pero al tercer asalto los aventureros empezarán a notar la falta de aire sufriendo un penalizador de -1 a sus tiradas. Cada dos asaltos que se alargue el combate recibirán otro -1 acumulativo con el anterior.

Por su parte, Sinuhé aprovechará la confusión para huir hacia la sala siguiente donde encontrará la puerta secreta (8) y escapará por ella dejando completamente encerrados a los personajes. No irá muy lejos, no obstante, pues quedará atrapado en una trampa de la que hablaremos más adelante en la aventura.

Tras el combate, la falta de aire obligará a los personajes a buscar una salida para no asfixiarse; para ello deberán descubrir la puerta secreta que hay en la tercera de las salas (8).

Tesoro: En el sarcófago de la reina Nabirye encontrarán uno de los objetos mágicos descritos en la tabla del final de la aventura. Además, hallarán un diamante valorado entre 200 y 300 piezas de oro.

ZOMBIS

(20 en total, 12 en habitación inicial y 8 en la posterior)

Clase de armadura: 8

Dados de golpe: 2 (12 PG)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 golpetazo

Daño: 1d8

Salvación: G1

Moral: 12

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 20

Un zombi es un muerto viviente que se tambalea en una vaga imitación de lo que fue en vida. Generalmente son animados por nigromantes poderosos para que sirvan a sus oscuros propósitos. Los zombis carecen de voluntad propia, así que no se ven afectados por los conjuros de dormir o hechizar monstruo. Los clérigos pueden invocar a sus dioses para expulsarlos o controlarlos. A los zombis les afectan las armas convencionales y, como son criaturas torpes, siempre pierden la iniciativa durante un enfrentamiento.

NIVEL 2

6. TRAMPA DE FOSO COMBINADA

Tras subir las escaleras, los personajes se encuentran con un estrecho pasadizo que gira a la izquierda y que termina en una puerta.

Hay una trampa de foso similar a la anterior, pero en este caso se cae sobre la otra trampa, es decir, el suelo cede bajo los pies del aventurero, precipitándose al vacío y activando a su vez la trampa del piso de abajo. El daño se contabiliza de la siguiente manera: 2D6 por la primera caída más 2D6 por la segunda... Más 1D4+4 por las estacas del fondo. Se puede permitir una tirada de salvación para evitarla. ¿Quién dijo que la vida del aventurero fuera fácil? No en la Marca del Este, desde luego.

7. LA TUMBA DE LA REINA NABIRYE

Os encontraréis en una sala cuadrada con un gran sarcófago en el centro, nichos a los lados y una nueva puerta de bronce frente a vosotros. Al aproximarnos a los nichos, contempláis asombrados cómo sus cadáveres no se han podrido con el paso del tiempo y la carne cuelga aún de sus huesos.

Estas estancias son distintas a las de la planta inferior. Los sarcófagos son mucho más coloridos y de mayor calidad. Si alguno de los personajes está relacionado con la cultura de Neferu, se percatará de que pertenecen,



8. LA PUERTA SECRETA

En esta sala, tras un sarcófago, hay oculta una pequeña puerta secreta por la que es posible acceder a un corredor. Es necesario superar una tirada de encontrar puertas secretas para descubrirla.

Al mover el sarcófago, el aire respirable del pasillo entrará en la sala, aliviando momentáneamente a los aventureros.

9. CÁRCELES DEL SILENCIO ETERNO

Atención, este lugar puede ser muy peligroso para los personajes y pueden acabar sus días en él de forma cruel y artera. Si se nos antojara demasiado para los jugadores, recomendamos proveer una escapatoria o salida, siempre y cuando estén todos atrapados y sin ninguna posibilidad de salvación. Dicho de otra manera: ¡hagámoslos sufrir antes de que puedan escabullirse!

Lee o parafrasea a los jugadores el siguiente texto cuando abran la puerta que los lleva desde el pasillo a estas estancias:

Al abrir la puerta os encontraréis ante un pasillo estrecho, oscuro y silencioso. Una extraña sensación de abandono y decadencia os asalta según avanzáis.

Toda esta zona está protegida por un potente y despiadado hechizo. Cada vez que un personaje intente abrir una puerta (incluida la puerta de salida de

esta zona) con cualquier parte de su cuerpo, es decir, si por ejemplo toca la puerta, tendrá que superar una TS contra conjuros como si hubiese sido lanzado por un mago de nivel 7°. Si el personaje falla la tirada, será teletransportado aleatoriamente (lanza 1D6) a una de las criptas de la estancia, las cuales poseen un hechizo constante de silencio y oscuridad. Una vez aparte con el jugador que haya caído en la trampa, lee o parafrasea el siguiente recuadro:

Te encuentras en un lugar donde ni ves ni oyes nada. Tu ritmo cardíaco aumenta cuando te das cuenta de que no sientes ni tu propia respiración. Te arrastras por el suelo hasta que encuentras una pared. A su lado hay una puerta de bronce y tras ella oyes a tus compañeros en el pasillo. Gritas pero ningún sonido sale de tu boca, gritas más fuerte y te desquicias al darte cuenta de que ni siquiera escuchas tus puños golpeando la puerta. Durante los siguientes minutos gritas y aporreas la puerta inútilmente hasta que te das cuenta, de nuevo, que empieza a faltarte el aire.

Es totalmente imposible abrir las puertas desde dentro porque están cerradas mágicamente, aunque un hechizo de *disipar magia* sí que podría eliminar todos los hechizos de la cripta y salvar así la vida del personaje. Si se supera la TS, se podrá abrir la puerta sin problemas, aunque los hechizos de silencio y de oscuridad seguirán estando activos en el interior de la cripta.

Los personajes que estén en el pasillo no tienen medio de saber que sus compañeros están encerrados dentro

de una de las criptas, mientras que los personajes que estén encerrados deberían hacerse una idea de lo que está ocurriendo. El narrador debería aprovechar estas circunstancias para crear tensión entre los jugadores.

Hay una manera de abrir la puerta y evitar ser teletransportado, que no es otra que tirar la puerta abajo. Los personajes podrán aporrear la puerta con sus martillos y sus mazas hasta destrozarla, aunque con ello no desharán los hechizos de oscuridad y de silencio que hay en cada cripta.

Debemos tener en cuenta que si alguno de los personajes ya ha conseguido abrir una de las puertas, ésta quedará abierta. Si ese u otro aventurero intentara abrir otra puerta y no superara la TS, es posible que sea teletransportado a la cripta con la puerta abierta, permitiéndole salir de nuevo al pasillo y, probablemente, desvelando el mecanismo de la trampa.

Por último, recordar que Sinuhé se encuentra encerrado en una de estas criptas. El narrador elegirá aleatoriamente en cuál de ellas. Sinuhé podrá salir si uno de los personajes abre la puerta de su cripta; también podrá encontrarse en la misma cripta que uno de los personajes teletransportados, lo que crearía una situación de absoluto pánico tanto para el aventurero como para Sinuhé. Por último, Sinuhé podría perecer aquí si los personajes no abren su cripta. Si lo salvan de esta trampa se convertirá en un fiel aliado; por el contrario, si deciden dejarlo encerrado aquí conscientemente, Sinuhé encontrará una manera de salir de allí con la venganza como idea dominante. El papel de

Sinuhé en la resolución de la historia no es obligatorio, aunque sí que ayudará en la traducción de jeroglíficos hasta que vea la oportunidad de hacerse con el Orbe, momento en el cual intentará escapar en solitario abandonando a su suerte a los demás.

Si los personajes desean entrar en esta cripta a ciegas podrían dar con el sarcófago de Nefertiti. Si lo encontraran, palpando hallarán la gema de visión verdadera que se describe en la tabla de objetos mágicos aleatorios. Además, descubrirán una pulsera de topacios valorada entre 200 y 300 piezas de oro.

Si los personajes tienen conocimientos sobre jeroglíficos o Sinuhé está en el grupo, podrán traducir el nombre de la reina que está aquí enterrada, Nefertiti.



10. EL GOLEM PROTECTOR

Cuando los personajes abran la puerta 10A, lee o parafrasea lo siguiente:

Contempláis un pasillo mejor cuidado que el resto de esta planta: suelo perfectamente limpio, paredes cuidadas y antorchas colocadas en sus soportes esperando ser encendidas. El techo está policromado, adornado con preciosos frescos murales mostrando mujeres coronadas, reinas y princesas de antaño.



Estas estancias están cuidadas debido al golem que se encarga de mantener el lugar, aparte de proteger a la reina que se encuentra en la cripta final de esta área. El golem tiene el encargo de defender la estancia. Si los personajes son listos, podrán solventar esta situación con facilidad; por el contrario, si desean robar objetos y enfrentarse al golem, puede resultar un encuentro trágico. En la cripta marcada con el número 10 se encuentra el golem que custodia la puerta secreta que hay justo tras él. En el sarcófago de esta sala hay un objeto mágico (podremos descubrir cuál usando la tabla de objetos al final de la aventura). Si los personajes recogen el objeto, activarán al guardián. Esto también ocurrirá si los personajes descubren la puerta secreta, aunque dispondrán de un asalto para franquearla antes de ser atacados, resolviendo la escena con facilidad. En caso contrario, el golem luchará hasta su destrucción protegiendo las pertenencias de la reina.

Cuando los personajes entren en la cripta marcada con el 10, lee o parafrasea lo siguiente:

Al iluminar esta cripta veis un hermoso espacio policromado con un sarcófago en el centro y una estatua de piedra de unos 4 metros de altura que sujeta una espada en posición de guardia. El sarcófago permanece en perfectas condiciones y el espacio está tan limpio que invitaría a relajarse si no fuera por la siniestra estatua que parece fijar sus ojos muertos en vosotros con atención.

Tesoro: además del objeto mágico, los personajes encontrarán una diadema de platino con aguamarinas engarzadas valorada entre 400 y 600 piezas de oro.

Si los personajes tienen conocimientos sobre jeroglíficos o Sinuhé está en el grupo, podrán traducir el nombre de la reina que está aquí sepultada, Kleopatra.



GOLEM DE PIEDRA

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 19 (80 PG)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 2 golpetazos

Daño: 1d8/1d8

Salvación: G19

Moral: 12

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 6.500

Los golems son creaciones monstruosas, insufladas con vida preternatural gracias a poderosos hechizos. Estos constructos sólo resultarán afectados por armas mágicas y conjuros. No obstante, son inmunes a los conjuros de *dormir* y *hechizar monstruo*, así como a los efectos de ataques basados en gases y otras sustancias tóxicas como venenos.

Este golem neferita ha sido construido en piedra para asemejarse al dios Anubis, destacando su cabeza de chacal.

11. LAS TRES PIEDRAS

Tras la cripta del golem hay un pasillo con una sola puerta; al intentar abrirla os dais cuenta de que está sellada. Tras el esfuerzo de tirarla abajo notáis que os falta el aire, el pasillo es muy estrecho y parece llevar cerrado mucho tiempo.

Tras la puerta secreta de la sala anterior hay un pasillo con una puerta a la izquierda que está totalmente sellada. A la derecha también hay otro pasillo, pero acaba al poco, y justo enfrente hay otra puerta secreta. Los personajes deberán encontrarla o morirán asfixiados en 30 minutos, el oxígeno es escaso en el estrecho pasadizo.

Tras la puerta secreta hay una cripta con un sarcófago en el centro, sin ningún tipo de tesoro reseñable. Lo que sí es de interés en este lugar es un panel oculto desde donde se activa o desactiva la trampa que hay en la siguiente cripta. Es necesario realizar una tirada de encontrar puertas secretas para dar con ella.

El panel consta de tres cavidades circulares a la izquierda, unos jeroglíficos a la derecha y tres piedras de colores en el centro en una especie de cesta. Para poder desactivar la trampa hay que colocar en orden las piedras en las cavidades. Colocarlas de modo incorrecto hará que se active la trampa de forma irreversible. El orden está descrito en los jeroglíficos. Si los personajes han mantenido a Sinuhé con vida hasta ahora, éste descifrará el acertijo sin problemas. En caso contrario, los personajes deberán enfrentarse a los jeroglíficos por su cuenta.

Los personajes pueden disponer del resto de jeroglíficos traducidos por Sinuhé en un principio para ayudarse en esta traducción (los jeroglíficos se corresponden con su palabra en castellano, no con la palabra en egipcio antiguo; sin embargo, seguro que es divertido para los jugadores interpretarlo). Si los personajes consiguen traducir los jeroglíficos habiendo hecho copia de los anteriormente encontrados, habría que premiarlos con puntos de experiencia.



Sangre -> Piedra roja



Yerba -> Piedra verde



Agua -> Piedra Azul

12. LA CÁMARA DE GAS

Al llegar los personajes al centro de esta sala el Orbe activará la trampa: las puertas se sellarán y se esparcirá un gas por toda la cámara. Todos los personajes deberán realizar una TS contra veneno. Si resultara exitosa, los personajes recibirán sólo 1 punto de daño; en caso contrario, recibirán 1D6. La TS se repite por cada asalto que permanezcan en la sala.

No se puede salir de esta estancia una vez se ha activado la trampa, aunque se puede desactivar desde la sala anterior colocando correctamente las gemas en los agujeros. Lo único que pueden hacer los personajes atrapados es derribar una de las puertas, cuya resistencia es similar a la de las puertas de la primera sala.

Puertas de Bronce: **Clase de armadura:** 2; Puntos de golpe 48.

En caso de desactivar la trampa y poder registrar las criptas, es posible que encuentren uno de los objetos de la tabla de objetos mágicos. Además descubrirán una gargantilla de rubíes engarzados en oro valorada entre 300 y 500 piezas de oro. Si los personajes tienen conocimientos sobre jeroglíficos o Sinuhé acompaña al grupo, podrán traducir el nombre de la reina que allí descansa, Subira.



NIVEL 3

13. TUMBA DE TUTMOSE

Todas las criptas están selladas mágicamente por lo que no se puede acceder a ninguna de ellas. En esta cripta hay una momia real, que será despertada por el Orbe cuando lo considere oportuno. Saldrá de su cripta y buscará activamente a los personajes.

Si los aventureros tienen conocimientos sobre jeroglíficos o Sinuhé está en el grupo, podrán traducir el nombre del faraón que aquí yace (se puede ver desde el pasillo), Tutmose.



MOMIA DE TUTMOSE

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 6 (32 PG)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 2 golpetazos (más enfermedad pudridora)

Daño: 1d12/1d12 (más enfermedad pudridora)

Salvación: G5

Moral: 12

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 600

Las momias son muertos vivientes que deambulan entre mausoleos y catacumbas en ruinas. Toda criatura que se encuentre con uno de estos seres deberá superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará tan aterrada por su presencia que no se podrá mover hasta que la momia desaparezca de su campo de visión o muera. Las momias no suelen transportar armas, pero un simple roce de su dedo putrefacto causa, además del daño, una horrible enfermedad en su víctima sin tirada de salvación posible. Mientras la víctima esté bajo los efectos de esta maldición, no podrá sanarse por medio de conjuros mágicos ni de otros intentos de curación. Sólo el conjuro *quitar maldición* puede eliminar la enfermedad. Como otras criaturas no muertas, las momias sólo pueden ser dañadas por medio de armas mágicas, conjuros y fuego, aunque sólo con la mitad de daño. Asimismo, son inmunes a los conjuros de *dormir* y *hechizar monstruo*.

Es muy habitual encontrar en Neferu a estas criaturas dentro de oscuras y olvidadas catacumbas hipogeas.

14. TUMBA DE SEJEMIB

En esta cripta aguarda otra momia real, que será animada por el Orbe una vez los aventureros se acerquen a la sala donde el artefacto aguarda la llegada de los personajes jugadores. La momia abandonará su cripta en busca de los héroes.

La momia de Sejemib porta una túnica neferita nigromántica también conocida como túnica de huesos, aunque no hará uso de ella.

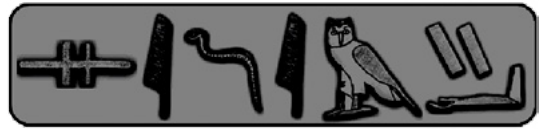
Túnica de huesos: Esta túnica de color negro parece totalmente normal y sólo el portador se percatará de las figuras que lleva bordadas y que representan a varios muertos vivientes. Cada asalto el portador podrá despegar uno de los bordados y lanzarlo contra el suelo. Automáticamente, éste se transformará en el muerto viviente que representa, actuando bajo las órdenes del portador. Cuando la túnica se quede sin bordados, pasará a ser una túnica normal. El narrador decidirá la cantidad y tipo de muertos vivientes bordados. Es posible recargar la túnica con nuevos bordados, pero sólo podrá hacerlo un nigromante de poder considerable.

Los muertos vivientes que lleva bordados la túnica son los siguientes (ver sus características en el manual básico de Aventuras en la Marca del Este):

- Esqueleto.
- Zombi.
- Fantasma.
- Sombra.
- Momia



Si los personajes tienen conocimientos sobre jeroglíficos o Sinuhé permanece en el grupo, podrán traducir el nombre del faraón (se puede leer desde el pasillo: Sejemib, el último de los reyes de la ciudad, del cual Sinuhé les habló anteriormente). Este jeroglífico es importante porque es la primera vez que podrán ver el símbolo correspondiente a la “j”, necesario para traducir el jeroglífico final.



MOMIA DE SEJEMIB

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 6 (42 PG)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 2 zarpazos (1d12 de daño más enfermedad pudradora)

Daño: 1d8/1d8

Salvación: G6

Moral: 12

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 700

15. SALA DEL ORBE

En el centro de esta sala se encuentra el Orbe de Amonhotep colocado sobre un pedestal a metro y medio de altura. De su interior emana una luz intensa que se proyecta sobre el suelo en forma de cono, aumentando y disminuyendo su tamaño de manera intermitente, como si palpitará. Cuando uno de los personajes entre en la sala, el Orbe lo recibirá con estas palabras:

“¿Quién se considera digno de presentarse ante mí?”

El Orbe hablará con los personajes sólo para ganar tiempo, pues habrá despertado a las dos momias y esperará que ataquen a los personajes por sorpresa, lo que ocurrirá 4 asaltos después de que los personajes accedan a la cripta del Orbe. Si los personajes le piden al Orbe que los saque de allí, él les contestará que sólo los dignos pueden salir de allí. Si quieren demostrar que lo son, tendrán que enfrentarse al Orbe.

Hay dos maneras de salir del zigurat. La primera de ellas es convenciendo al Orbe de que son dignos, en cuyo caso el Orbe se podrá a su servicio, eligiéndolos como su nuevo amo.

HECHIZOS DE PROTECCIÓN DEL ORBE

- Glifo de protección. Todo el que atraviese el cono iluminado por el Orbe sufrirá 7D4 de daño eléctrico, quedando cegado durante 1D6 asaltos. Si se supera una TS contra conjuros, únicamente se sufrirá la mitad de daño, conservando la visión.

- Golpe flamígero. Todo aventurero que siga adelante será golpeado por una columna flamígera que caerá sobre él, sufriendo 6D8 de daño de fuego. Una TS contra conjuros con éxito hará que sólo reciba la mitad de daño.

- Causar heridas graves. Si un personaje consigue tocar el Orbe, sufrirá 2D8+2 de daño por electricidad sin ningún tipo de salvación. Si el aventurero permaneciera consciente, el Orbe lo elegirá como su nuevo amo y señor y se pondrá a su servicio.
- Los personajes podrán atacar al Orbe. En este caso, el artefacto tiene una armadura de 4 y 27 puntos de golpe. Si el Orbe es destruido, lee o parafrasea el siguiente párrafo a los jugadores.

La única opción de los personajes es encerrarse en la cripta donde estaba el Orbe y bloquear la puerta para

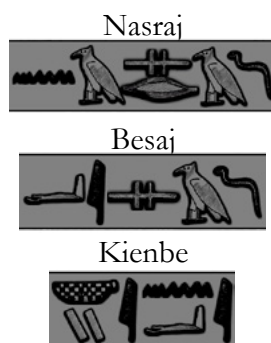
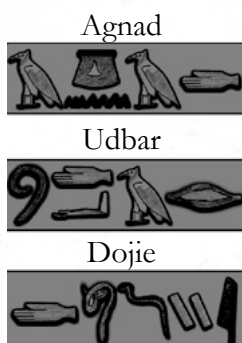
El Orbe estalla en una explosión de luz cegadora, quedando la cámara sumida en la oscuridad total. Tras unos instantes, encendéis una luz para comprobar que el Orbe ha desaparecido, consumido en la explosión, mientras que las momias han caído al suelo, inertes. Tras unos instantes de confusión, empezáis a notar un leve temblor que va en aumento. Las paredes crepitan y las puertas de bronce vibran emitiendo un zumbido ensordecedor hasta que, de repente, las puertas alrededor estallan dejando paso a una ola de arena que se adentra por el pasillo hacia vosotros.

evitar ser sepultados por la arena. Si consiguen refugiarse a tiempo, estarán encerrados en ella y sólo podrán salir de allí pronunciando correctamente el hechizo de teletransportación del disco nebular.

¿Cómo actuará Sinuhé en esta escena? Buena pregunta. Sinuhé conoce el gran poder del Orbe y aguardará el momento oportuno para intentar apoderarse del mismo. Esperará dentro de la cripta del Orbe a que alguno de los personajes supere las dos primeras protecciones para abalanzarse sobre el artefacto y tocarlo, sufriendo los 2D8+2 de daño. Si Sinuhé sobreviviera, se convertirá en su nuevo amo y tendrá el destino de los personajes en sus manos.

Puede ocurrir que uno o varios personajes toquen el Orbe a la vez que Sinuhé; en ese caso, el Orbe elegirá como amo a un personaje caótico (Sinuhé lo es). Si uno de los personajes es caótico, eres libre de elegir a quién escogerá el Orbe como su nuevo señor, preferiblemente el más vil y cruel de todos ellos.

El disco nebular: Ante el Orbe, en el suelo, se puede observar un disco negro con círculos concéntricos vaporosos formando el dibujo de una nebulosa. Si los personajes lo miran fijamente durante unos segundos, tendrán la sensación de que la nebulosa comienza a girar en un movimiento hipnótico y fascinante. En el círculo exterior del disco se ve la siguiente inscripción.



Éstas son las palabras que aquél que sostenga el disco entre sus manos debe pronunciar para teletransportar a todas las personas en un radio de 2 metros del portador al lugar donde se encuentre el otro disco nebular, en este caso el edificio abandonado desde el que partieron los personajes junto con Sinuhé.

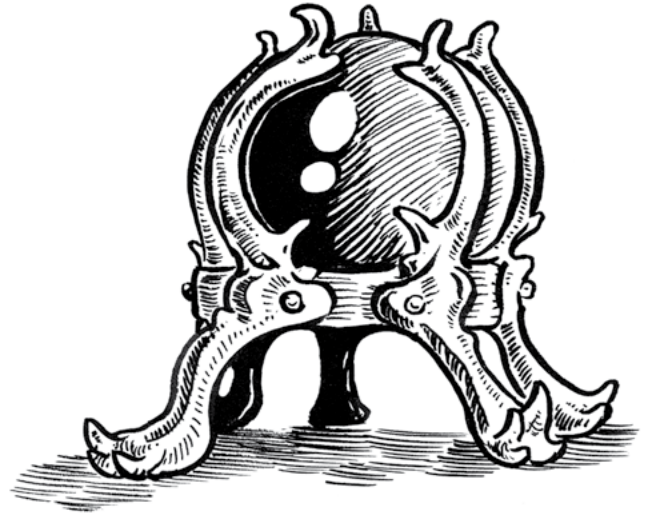
EL ORBE DE AMONHOTEP

Artefacto inteligente

Clase de armadura: 4

Puntos de golpe: 27

Hechizos de protección diarios: *glifo custodio*, *golpe flamígero* y *causar heridas graves* (contacto)



Poderes especiales: La finalidad del Orbe de Amonhotep es proteger un lugar concreto, en este caso el zigurat. En términos de juego, el Orbe es capaz de almacenar hasta 10 conjuros asociados a una zona en concreto y a un evento, igual que si fuera una trampa mágica. Por ejemplo, si cualquier persona entra en una zona sin decir la contraseña correcta, el Orbe lanzará el hechizo *convocar elemental de fuego*. El Orbe es un ojo que todo lo ve que puede asociarse a un lugar concreto. El Orbe podrá vigilar 10 espacios a la vez, con una distancia límite de 200 metros de radio. Una vez que el hechizo sea activado, el Orbe podrá ver y oír todo lo que ocurra en esa localización, por lo que podría servir perfectamente como un ojo espía, dotado de visión verdadera.

Para activarlo, el señor del Orbe debe comparecer en la localización encomendada a la vigilancia del artefacto y activar el mismo usando la palabra de mando. Una vez realizado este paso, el Orbe vigilará la estancia sin descanso hasta que alguien lo desactive pronunciando la clave correspondiente. Cualquier hechizo almacenado en el artefacto, aparte de aquéllos que automáticamente se renuevan a diario (*glifo custodio*, *golpe flamígero* y *causar heridas graves*), deberá ser recargado por un hechicero una vez el Orbe haga uso del mismo. El narrador es libre de almacenar cualquier otro conjuro en el artefacto a efectos de la aventura.

Personalidad: El Orbe de Amonhotep es consciente de su existencia, tiene personalidad propia y un ego inmenso. Su verdadero nombre es también palabra de mando que

activa sus poderes y permiten su control: *Menkbtu-Menna Mermeshab*. Su objetivo en la vida es acaparar el máximo poder mágico posible, lo que implicaría que un hechicero almacenara 10 conjuros en su interior de nivel superior. El Orbe se unirá al hechicero que pueda ofrecerle los conjuros más poderosos y se planteará traicionar a su poseedor si con ello consigue que un hechicero de mayor nivel pueda convertirse en su nuevo amo. El Orbe se comunicará con su poseedor siempre que lo desee, momento en el que el Orbe aprovechará para solicitar nuevos y mejorados conjuros, o simplemente parlotear de cosas livianas o de poca entidad.

Epílogo

En el caso de que los personajes consigan regresar vivos a Semerkhet, probablemente lo harán con varios objetos mágicos y un buen puñado de piezas de oro, suficiente como para considerar la aventura rentable. Si vuelven con el Orbe, dispondrán además de un objeto harto poderoso que muchos querrían para sí, y Sinuhé más que ningún otro siempre que haya sobrevivido. Su deseo de poseer el Orbe es tan intenso que incluso seguirá al grupo de personajes allá donde vaya para poder aprovechar el mínimo descuido y arrebatarlo. Por último, hay que tener en cuenta que el zigurat sigue enterrado en algún lugar del desierto y puede que aún queden tesoros en él; además, a su alrededor existía una ciudad enterrada, ¿quién sabe qué misterios pueden seguir ocultos en ese lugar maldito?

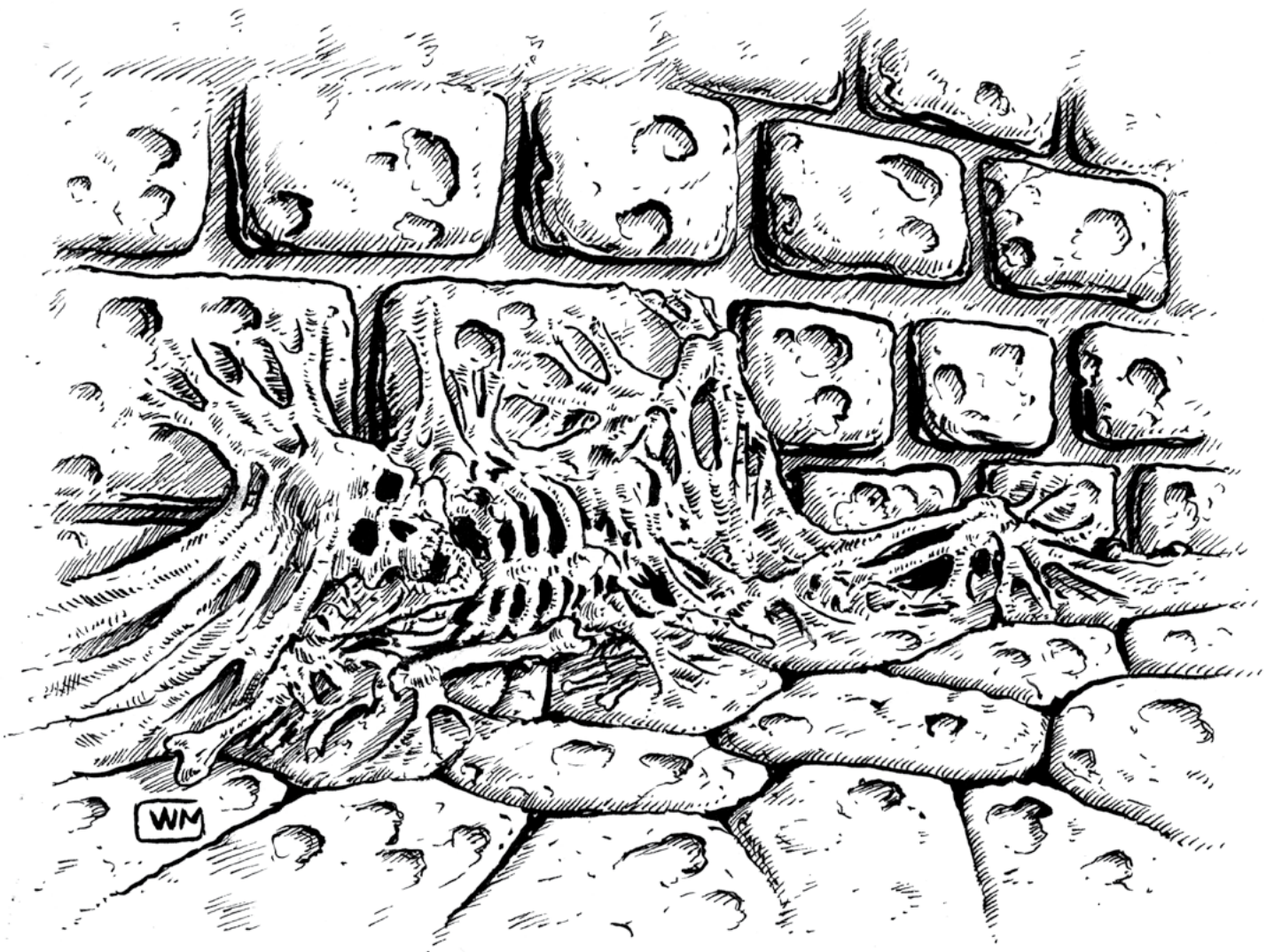


TABLA DE OBJETOS MÁGICOS ALEATORIOS

En la siguiente tabla se listan varios objetos mágicos que los personajes pueden encontrar en las criptas con nombre. Alguno de los objetos aquí listados se pueden encontrar directamente, como la gema de visión verdadera o el cetro prolongador. Si alguno de estos objetos ha sido encontrado antes, entonces se podrá realizar una tirada para elegir un objeto aleatorio o directamente seleccionar otro de los objetos listados, cuando no sustituir cualquiera de ellos por los nuevos objetos mágicos propuestos al final del módulo o ideados por el narrador.

TIRADA	OBJETO	PODER	BONIF.	ESPECIAL
1-10	Gran hacha	Hendiente	+1 al ataque	+1 ataque si mata
11-20	Espada corta	Almacena conjuros	+1 al ataque	Almacena un conjuro
21-30	Estoque		+1 al ataque	
31-40	Espada bastarda	Afilada	+1 al ataque	Dobla el rango por crítico
41-45	Ballesta ligera	Sacrílega	+2 al ataque	+2D6 de daño contra Legales
46-50	Arco compuesto	Sagrado	+2 al ataque	+2D6 de daño contra Caóticos
51-55	Cimitarra	Explosiva ígnea	+2 al ataque	+1D6 de daño de fuego +1D10 cuando se produce un crítico
56-60	Lanza corta	Hiriente	+2 al ataque	Reduce en 1 la CON de la víctima cuando daña
61-70	Arco Corto	Sagrado	+2 al ataque	+2D6 de daño contra Caóticos
71-80	Anillo	Escudo	+2 CA	Laza hechizo Escudo
81-90	Bastón	De fuego	-	Bola de fuego (1 carga), manos ardientes (1 carga), muro de fuego (2 cargas)
91-95	Cetro	Prolongador	-	multiplica x2 la duración de los hechizos. 3 veces al día.
96-100	Gema de Visión	Visión verdadera	-	30 minutos al día de Visión verdadera, detectando trampas y puertas secretas. Se puede usar durante un minuto y guardar el resto del tiempo para otro momento.

RESUMEN DE JEROGLÍFICOS USADOS EN LA AVENTURA

Abubaka



Amsu



Darisi



Edfu



Nabirye



Nefertiti



Kleopatra



Sangre -> Piedra roja



Yerba -> piedra verde



Agua -> Piedra azul



Subira



Tutmose



Sejemib



Agnad



Nasraj



Udbar



Besaj



Dojie



Kienbe



NUEVOS CONJUROS

Los siguientes conjuros son típicos del país de Neferu y pueden ser incorporados a sus campañas de juego.

FUNDIRSE CON LA ARENA (clérigo/ druida nivel 3º)

Alcance: El propio lanzador

Duración: 10 minutos/nivel

Una vez lanzado este hechizo, y siempre que el conjurador se halle sobre una superficie arenosa como un desierto, playa o similar, el lanzador podrá tornar su cuerpo, y todo el equipo que lleve consigo, en arena, fundiéndose con el entorno arenoso y desapareciendo de la vista. Una vez transformado, el lanzador continuará siendo consciente de lo que pasa alrededor y podrá ver y escuchar con normalidad; aunque no podrá moverse, sí podrá lanzar nuevos sortilegios.

OASIS INSTANTÁNEO DE NEFERURA (clérigo/ druida nivel 6º)

Alcance: 6 metros + 3 metros por nivel

Duración: 1 hora por nivel

Este poderoso conjuro creará de la nada un oasis de agua pura, rodeado de palmeras rebosantes de dulces dátiles y otros árboles frutales que crecen en la ribera herbosa y fresca alrededor del agua. Durante el tiempo que dure este sortilegio, podrán retirarse hasta 10 litros de agua por nivel del lanzador del oasis, así como varias raciones de fruta fresca de árboles y palmeras.

CONSAGRACIÓN PODEROSA DE ANUBIS (clérigo/ druida nivel 7º)

Alcance: Lugar elegido por el lanzador

Duración: Ver descripción del conjuro

Éste es un poderoso conjuro sólo al alcance de los más formidables clérigos neferitas de Anubis. Desarrollado en la Casa de la Vida de Semerkhet, su propósito no es otro que proteger las tumbas reales contra los saqueadores y ladrones. Para que surta efecto, un clérigo debe lanzarlo en algún lugar dentro del hipogeo, pirámide, zigurat, mastaba o tumba que se desee proteger. Una vez lanzado, el conjuro protegerá el área confinada de la tumba, sea cual sea su extensión, proporcionando los siguientes efectos:

- Todas las tiradas de buscar trampas y puertas secretas se verán afectados por un -25 de penalización.
- Todos los conjuros de buscar trampas o similares dejarán de surtir efecto.
- Los conjuros de disipar magia o identificar tienen un 50% de posibilidades de resultar ineficaces una vez lanzados.
- Los conjuros de teletransporte, abrir portal, salto dimensional y parecidos, dejarán de surtir efecto dentro de la tumba.

- Todas las criaturas guardianas presentes en el interior de la tumba lucharán con un +2 de bonificación a sus tiradas de ataque y tiradas de salvación.

- Cualquier momia real presente en una tumba protegida con la consagración poderosa de Anubis, ganará 2 dados de golpe, incrementando su poder y puntos de vida.

OJO DE ISIS (mago/ elfo nivel 1º)

Alcance: El conjurador

Duración: 1 minuto/nivel

Este sortilegio permitirá al mago descubrir el conjuro que ha lanzado o está preparando otro hechicero.

OJO DE RA (mago/ elfo nivel 3º)

Alcance: Ver conjuro

Duración: 1 minuto/nivel

Este conjuro permite al lanzador ver todo a su alrededor en un radio de 3 metros/nivel desde una perspectiva elevada, como si fuera el mismo Ra observando desde el firmamento. Gracias a este hechizo, el conjurador podrá ver a través de muros y todo tipo de objetos sin impedimento. Adicionalmente, esta visión celestial está dotada de la cualidad de la "visión verdadera", es decir, el lanzador distinguirá cualquier tipo de engaño mágico, como las ilusiones. El hechizo es muy útil en espacios cerrados, como pirámides o tumbas hipogeas, ya que permitirá descubrir qué está ocurriendo en cámaras aledañas.

RAYO DE SED (mago/ elfo nivel 3º)

Alcance: 6 metros por cada dos niveles

Duración: Instantáneo

El lanzador debe tener éxito en una tirada de ataque a distancia para alcanzar con este hechizo a su objetivo. Se trata de un rayo de energía de color blanquecino que brota de la mano extendida del hechicero con celeridad extraordinaria en dirección a la víctima. Una vez golpeada, el rayo causará 1d12 puntos de daño. Además, la criatura alcanzada deberá realizar una tirada de salvación contra conjuros para no resultar deshidratada, perdiendo 1d6 puntos de Constitución (CON). Adicionalmente, y si la criatura ha fallado la tirada de salvación, dejará todo lo que esté haciendo para beber agua de inmediato, pues una tremenda sensación de sed se abatirá sobre ella.

PIEL BRONCÍNEA (mago/ elfo nivel 6º)

Alcance: Criatura tocada

Duración: 10 minutos por nivel

La piel de la criatura afectada por este conjuro adquirirá un tono dorado oscuro, tornándose en bronce, con la

misma consistencia que este metal. De esta manera, la criatura conseguirá una resistencia al daño de 15 puntos mientras duren los efectos, es decir, será capaz de restar 15 puntos a toda tirada de daño que reciba, ya sea por medios mágicos o convencionales, hasta un total de 225 puntos de daño.

TOQUE ABRASADOR DE AMÓN-RA (mago/elfo nivel 1º; clérigo/druida nivel 1º)

Alcance: Criatura tocada

Duración: Instantáneo

A una orden del conjurador, su mano desnuda comenzará a calentarse hasta brillar incandescente como si se tratara de metal ardiente extraído de la misma forja. Cualquier tirada de ataque exitosa por parte del conjurador supondrá 1d6 de daño por nivel del lanzador a la criatura tocada (hasta un máximo de 5d6). Además, hay una posibilidad de un 35% de que cualquier ropa o equipo que pueda inflamarse arda, provocando 1d6 de daño adicional hasta que el fuego se extinga.

NUEVOS OBJETOS MÁGICOS

A continuación ofrecemos nuevos objetos mágicos con sabor y ambiente característicos de Neferu que se pueden usar a voluntad, incluso en sustitución de alguno de los presentados en la tabla anterior.

AMULETO DE AMÓN

Cuando se coloca entre las vendas de una momia o dentro de la mortaja de un muerto reciente, esta pequeña joya con la forma del dios neferita Amón evitará que pueda ser animado por un nigromante o cualquier otro tipo de hechizo nigromántico.

Precio: 5.000 monedas de oro.

AMULETO DE VIDA DE ISIS

Este amuleto tiene la forma del tradicional ankh neferita. Su portador se verá protegido contra todo efecto de muerte mágica provocada por conjuros o muertos vivientes poderosos.

Precio: 30.000 monedas de oro.

ARMADURA DE UADYET

Esta armadura de varillas mágica +1 (CA 3), confeccionada con piel de hipopótamo y varillas de cobre rojo, posee facultades mágicas que permitirán al portador de la misma ignorar los efectos del calor extremo del desierto. Además, se mantendrá hidratado y no necesitará beber mientras vista la misma.

Precio: 9.000 de oro.

BASTÓN DE APOFIS

Se trata de un bastón de madera nudosa mágico +2, con la habilidad extraordinaria de transformarse en una serpiente cuando el portador pronuncie la palabra de mando. La serpiente obedecerá las órdenes del dueño del bastón durante 2 turnos, transcurridos los cuales el ofidio volverá a transformarse en bastón. Si la criatura resultara muerta, volverá a transformarse en bastón. El amo del bastón es capaz de ver a través de los ojos de la serpiente, aunque será incapaz de captar sonidos.

Las características de la serpiente son las siguientes:

Clase de armadura: 8

Dados de golpe: 4 (22 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 mordisco más veneno.

Daño: 1d8 + veneno (1d8 de daño adicional, más una tirada de salvación contra veneno para no caer inconsciente y morir en 1d4 turnos)

Salvación: G4

Moral: 12

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

Valor PX: -

El precio de este objeto mágico, que únicamente puede encontrarse en Neferu, es de 10.000 monedas de oro.

ESCARABEO DE KHEPRI

Este amuleto con la forma de un escarabajo de oro protege a su portador del fuego, restando hasta 20 puntos de daño por fuego en cada ataque dirigido que emplee dicho elemento. Además, el portador no quedará nunca cegado por efecto de ataques de luz o luz directa intensa, como la luz solar u otros tipos de ataques mágicos lumínicos.

Precio: 15.000 monedas de oro.

FLECHA DE APOFIS

Estas flechas mágicas, una vez lanzadas y siempre que alcancen su objetivo tras una tirada de ataque a distancia exitosa, provocarán el daño habitual (1d8) más daño adicional por veneno (1d8), ya que la flecha, tras impactar, se transforma en una víbora neferita que inoculará su veneno a la víctima. Además del daño adicional, deberá realizar una tirada de salvación contra veneno para no morir en 1d4 turnos. Una vez empleada la flecha tras un ataque con éxito, el animal caerá al suelo y, tras reptar durante unos segundos, quedará reducido a arena del desierto.



Cada una de estas flechas cuesta 1.000 monedas de oro y son muy difíciles de encontrar, pues los faraones neferitas han prohibido bajo pena de muerte su elaboración mágica.

HOJA DE SERKET

La Hoja de Serket o Selkis es un khopesh +2 mágico neferita imbuido de un poder formidable, ya que siempre que golpee con éxito en la tirada de ataque con un crítico natural, además de causar daño normal (1d8+2), el arma envenenará la herida como si la víctima hubiera sido agujoneada por un escorpión gigante de las arenas, provocando 1d12 de daño adicional más una tirada de salvación contra veneno que, en caso de fallar, causará la repentina muerte de la víctima.

Precio: 20.000 monedas de oro.

OJO DE HORUS

Se trata de un broche de oro tachonado de piedras semi preciosas que el aventurero puede prender de un colgante o de su ropa. A una orden del portador, el ojo emitirá una potente luz solar iluminando el área frente al aventurero hasta una distancia de 6 metros. Una vez al día, el Ojo de Horus puede lanzar un rayo de luz celestial solar que causará daño (5d8) a toda criatura muerta viviente maligna. Un Ojo de Horus normalmente posee 50 cargas.

Precio: 10.000 monedas de oro.

SARCÓFAGO DE ANUBIS

Esta sepultura con la forma tradicional neferita ha sido confeccionada en la Casa de la Vida por los más poderosos clérigos de Anubis. Cualquiera sepultado en su interior una vez muerto se mantendrá incorrupto por toda la eternidad. Es tal el poder del artefacto que el muerto parecerá vivo, como si sólo estuviera dormido y desprendiendo un olor perfumado muy agradable. Si se retira el cadáver de su interior, y dependiendo del tiempo que haya transcurrido desde su enterramiento, se descompondrá muy rápidamente ante los ojos de los asombrados espectadores.

Precio: 20.000 monedas de oro.



APÉNDICES

A continuación pueden encontrar las criaturas presentes en el módulo adaptadas a las dos ediciones más significativas del juego de fantasía por antonomasia, es decir: la 3.5 edición, incluyendo los juegos derivados de la misma gracias a la licencia OGL (Pathfinder, por ejemplo) y la última edición, la quinta.

QUINTA EDICIÓN

ELEMENTAL DE FUEGO

Elemental grande, neutral

Clase de armadura: 13

Puntos de golpe: 60 (8d8 + 24)

Velocidad: 50 pies

FUE 10 (+0)

DES 17 (+3)

CON 16 (+3)

INT 6 (-2)

SAB 10 (+0)

CAR 7 (-2)

Resistencia a armas no mágicas contundentes, perforantes y cortantes.

Inmunidad a fuego y veneno.

Condición de inmunidad agotamiento, atacado, paralizado, petrificado, envenenado, propenso, refrenado, inconsciente.

Sentidos: percepción pasiva 10, visión en la oscuridad 60 pies

Lenguajes: Ignan

Valor de desafío: 5 (1.800 px)

Forma de fuego: El elemental puede moverse a través de un espacio estrecho de una pulgada de ancho. Una criatura que toque al elemental o lo golpee con un ataque cuerpo a cuerpo recibe 5 puntos de daño de fuego (1d10). Además, el elemental puede ocupar el mismo espacio que una criatura hostil; en ese caso, durante el primer asalto la criatura recibe 5 puntos de daño de fuego (1d10); hasta que alguien pueda hacer algo para apagar el fuego, la criatura sufre 5 puntos de daño de fuego (1d10) al inicio de su asalto.

Iluminación: La luz de los elementales ilumina un radio de 30 pies y penumbra en 30 pies adicionales.

Susceptible al agua: Por cada 5 pies que un elemental se mueva por el agua, o por cada cuatro litros de agua vertido sobre él, recibe 1 punto de daño de frío.

Acciones:

MultiAtaque: El elemental realiza dos ataques de toque.

Toque: *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Daño:** 10 (2d6 + 3) daño de fuego. Si el blanco es una criatura o un objeto inflamable, se prenderá. Hasta que el fuego pueda ser apagado, el objetivo recibirá 5 (1d10) daño por fuego al inicio de su turno.

ESQUELETOS

No muerto mediano, legal malvado

Clase de armadura: 13 (trozos de armaduras)

Puntos de golpe: 13 (2d8 + 4)

Velocidad: 30 pies

FUE 10 (+0)

DES 14 (+2)

CON 15 (+2)

INT 6 (-2)

SAB 8 (-2)

CAR 5 (-3)

Vulnerable al daño contundente.

Inmune a daño veneno.

Sentidos: percepción pasiva 9, visión en la oscuridad 60 pies

Lenguajes: algunas de estas criaturas son lo suficientemente inteligentes para entender el lenguaje que hablaron en vida, pero no son capaces de articular palabra.

Valor de desafío: 1/4 (50 px)

Acciones:

Espada corta: *Ataque de cuerpo a cuerpo:* +4 a golpear, hasta a 5 pies. **Daño:** 5 (1d6 + 2) perforante.

GOLEM DE PIEDRA

Constructo grande, sin alineamiento

Clase de armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 178 (17d10 + 85)

Velocidad: 30 pies

FUE 22 (+6)

DES 9 (-1)

CON 20 (+5)

INT 3 (-4)

SAB 11 (+0)

CAR 1 (-5)

Inmune a daño por veneno, psíquico, contundente, perforante y cortante de armas no mágicas que no sean de adamantina.

Condición de inmunidad encantada, agotamiento, asustado, paralizado, petrificado, envenenado.

Sentidos: percepción pasiva 10, visión en la oscuridad 120 pies

Lenguajes: comprende los lenguajes que su creador pudiera hablar

Valor de desafío: 10 (5.900 px)

Forma inmutable: El golem es inmune a cualquier hechizo que altere su forma.

Resistencia mágica: El golem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

Armas mágicas: Los ataques del golem son considerados como mágicos.

Acciones:

MultiAtaque: El golem realiza dos ataques de puñetazo.

Puñetazo: *Ataque de cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Daño:** 19 (3d8 + 6) contundente.

Slow (Recarga 5-6): El golem selecciona como objetivo a una o más criaturas que puede ver hasta a 10 pies de él. Cada blanco debe hacer una tirada de salvación de SAB CD 17. Si falla, el objetivo no puede realizar reacciones, se divide en dos su velocidad y no puede hacer más de un ataque por asalto. Además, el objetivo puede realizar una acción o una acción extra en su asalto, no ambas. Estos efectos duran 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus asaltos, terminando el efecto cuando consiga un éxito.

GUARDIAS

Humano medio, cualquier alineamiento

Clase de armadura: 16 (cota de malla, escudo)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 30 pies

FUE 13 (+1)

DES 12 (+1)

CON 12 (+1)

INT 10 (+0)

SAB 11 (+0)

CAR 10 (+0)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Valor de desafío: 1/8 (25 px)

Acciones:

Lanza: *Arma de distancia o cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies o a distancia 20/60 pies de un blanco.

Daño: 4 (1d6 + 1) daño de perforación.

Guardias. Incluye a miembros de un cuartel de ciudad, centinelas en una ciudadela o una ciudad fortificada, y los escoltas de comerciantes y de nobles.

MOMIA

No muerto medio, legal malvado

Clase de armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 20 pies

FUE 16 (+3)

DES 8 (-1)

CON 15 (+2)

INT 6 (-2)

SAB 10 (+0)

CAR 12 (+1)

Tiradas de Salvación: SAB +2

Vulnerable al daño de fuego.

Resistencia al daño contundente, perforante y cortante de armas no mágicas

Inmune a daño necrótico, veneno.

Condición de inmunidad encantado, agotamiento, asustado, paralizado, envenenado.

Sentidos: percepción pasiva 10, visión en la oscuridad 60 pies

Lenguajes: El lenguaje que conociera en vida

Valor de desafío: 3 (700 px)

Acciones:

MultiAtaque: La momia puede usar su Resplandor terrible y hacer un ataque con su Puño de la descomposición.

Puño de la descomposición: *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, rango 5 pies, un objetivo. **Daño:** 10 (2d6 + 3) contundente más 10 (3d6) daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, ésta debe superar una tirada de salvación de CON CD 12 o será maldecida con la putrefacción de la momia. El objetivo maldecido no puede recuperar puntos de golpe y sus puntos de daño máximo disminuirán en 10 (3d6) cada 24 horas. Si la maldición reduce los puntos de daño máximos a 0, el objetivo muere y su cuerpo se convertirá en polvo. La maldición puede ser deshecha por un hechizo de *quitar maldición* u otro hechizo similar.

Resplandor terrible: La momia apunta a una criatura que pueda ver a 60 pies de él. Si el blanco puede ver a la momia, debe tener éxito en una tirada de salvación de SAB CD 11 contra magia o asustarse hasta el próximo turno de la momia. Si el blanco falla la tirada de salvación por 5 o más, quedará paralizado durante el mismo tiempo. Un blanco que tenga éxito en tirada de salvación es inmune al resplandor terrible de todas las momias (pero no de los señores de la momia) durante las próximas 24 horas.

Renacidas por oscuros rituales funerarios y todavía envueltas en las cubiertas de la muerte, las momias caminan con paso torpe fuera de sus tumbas y templos perdidos para acabar con aquéllos que perturben sus restos.

ZOMBI

No muerto mediano, neutral malvado

Clase de armadura: 8

Puntos de golpe: 22 (3d8 + 9)

Velocidad: 20 pies

FUE 13 (+1)

DES 6 (-2)

CON 16 (+3)

INT 3 (-4)

SAB 6 (-2)

CAR 5 (-3)

Tiradas de Salvación: SAB +0

Inmunes a daño de veneno

Condición de inmunidad envenenada

Sentidos: percepción pasiva 8, visión en la oscuridad 60 pies

Valor de desafío: 1/4 (50 px)

Fortaleza de no muerto: Si el daño reduce los puntos de golpe del zombi a 0, éste debe hacer una tirada de salvación de CON con CD +5, a menos que el daño sea radiante o de un golpe crítico. Un éxito permite al zombi recuperar un punto de vida.

Acciones:

Golpe: *Ataque cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Daño:** 4 (1d6 + 1) contundente.

SINUHÉ

Humano medio, Caótico neutral

Clase de armadura: 10

Puntos de golpe: 14 (3d8)

Velocidad: 30 pies

FUE 10 (+0)

DES 16 (+3)

CON 10 (+0)

INT 10 (+0)

SAB 14 (+2)

CAR 12 (+1)

Habilidades: Medicina +4, Religión +2

Sentidos: percepción pasiva 12

Lenguajes: común, jeroglíficos, lengua de Neferu

Valor de desafío: 1/4 (50 px)

Lanzador de conjuros: Puede lanzar hechizos de primer y segundo nivel. Su habilidad de lanzador de hechizos es Sabiduría (Salvación de hechizos DC 12, +2 al daño con ataque de hechizo).

Cantrips (a voluntad): *Luz, llama sagrada, taumaturgia.*

1° Nivel (4 hechizos): *Bendición, curar heridas, santuario.*

2° Nivel (2 hechizos): *Silencio, arma espiritual.*

Acciones:

Bastón: *Arma de cuerpo a cuerpo a dos manos:* +2 al ataque, rango 5 pies, un objetivo. **Daño:** 4 (1d8) contundente.

3.5 / OGL

GUARDIAS (8) (3.5 / OGL)

VD 1/4

PX 25 cada uno (total 200)

Legal neutral, humanos

Iniciativa +1

CA 16, toque 12, desprevenido 14 (+2 armadura, +2 Des, +2 natural)

PG 11 (2d8+2)

Fort +1, **Ref** +1, **Vol** +0

Velocidad 30 pies (9 metros)

Cuerpo a cuerpo: cimitarra +3 (1d6+1)

Fue 13, Des 12, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 10

Ataque base +3

ESQUELETOS (10) (3.5 / OGL)

VD 1/3

PX 50 cada uno (total 500)

Neutral malvado, muerto viviente mediano

Iniciativa +0; **Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies (18 metros); Percepción 0

CA 16, toque 12, desprevenido 14 (+2 armadura, +2 Des, +2 natural)

PG 4 (1d8)

Fort +0, **Ref** +2, **Vol** +2 RD 5/contundente, Inmune al frío, rasgos de muerto viviente.

Velocidad 30 pies (9 metros)

Cuerpo a cuerpo: cimitarra +0 (1d6)

Fue 15, Des 14, Con 0, Int 1, Sab 10, Car 10

Ataque base +0, **BMC** +2, **DMC** 14

ELEMENTALES DE FUEGO (2) (3.5 / OGL)

VD 5

PX 1800 cada uno (total 3600)

Neutral, grande

Iniciativa +9

CA 18, toque 14, desprevenido 13 (+5 Des, +4 natural, -1 tamaño)

PG 60 (8d8+24)

Fort +5, **Ref** +11, **Vol** +2

Velocidad 50 pies

Cuerpo a cuerpo: golpetazo +10. 2D6+6 más 2D6 de fuego

Fue 14, Des 21, Con 16, Int 6, Sab 11, Car 11

Ataque base presa +6 /+12

Invulnerabilidad al fuego, vulnerabilidad al frío, visión en la oscuridad hasta 60 pies

Dotes: Ataque elástico, esquiva, iniciativa mejorada, movilidad, sutileza con las armas.

Habilidades: Avistar +6, escuchar +5

Modificador racial: +8 escapismo

Quemadura: El ataque de golpetazo de un elemental de fuego inflige daño por fuego además de daño contundente debido al cuerpo llameante del elemental. Aquéllos que sean alcanzados por el ataque de golpetazo del elemental de fuego deben tener éxito en una tirada de salvación de Reflejos CD 17 o empezarán a arder. Las llamas durarán 1d4 asaltos. La criatura que esté ardiendo podrá emplear una acción equivalente a moverse para apagar las llamas. La CD de la salvación utiliza el bonif. de Constitución. Las criaturas que golpeen a un elemental de fuego con sus armas naturales o ataques sin armas se quemarán igual que si hubieran sufrido el ataque del elemental y también empezarán a arder si no tienen éxito en una tirada de salvación de Reflejos.

ZOMBIS (20) (3.5 / OGL)

VD 1/2

PX 50 cada uno (total 1000)

Neutral malvado, muerto viviente mediano

Iniciativa -1 **Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies (18 metros); Percepción 0

CA 11 (-1 Des, +2 natural), toque 9, desprevenido 11

PG 16 (2d13+3)

Fort +0, **Ref** -1, **Vol** +3

RD 5 /cortante

Velocidad 30 pies (9 metros) no puede correr

Cuerpo a cuerpo: golpetazo +2 (1d6+1)

Fue 12, Des 8, Con -, Int -, Sab 10, Car 1

Ataque base +1/+2

GOLEM DE PIEDRA (3.5 / OGL)

VD 11

PX 5900

Neutral, grande

Iniciativa -1 **Sentidos:** visión en la oscuridad hasta 60 pies, visión en la penumbra

CA 26 (-1 DES, +18 natural, -1 tamaño); toque 8; desprevenido 26

PG 107 (14d10+30)

Fort +4, **Ref** +3, **Vol** +4

RD 10/adamantita

Velocidad 20 pies

Cuerpo a cuerpo. 2 golpetazos +18. 2D10+9

Fue 29, Des 9, Con -, Int -, Sab 11, Car 1

Ataque base y presa +6 /+12

Inmunidad a la magia, rasgos de constructo.

Inmunidad a la magia: Los golem de piedra son inmunes a cualquier conjuro y aptitud sortiliga que permita RC. Además, algunos conjuros y efectos funcionan de forma diferente contra la criatura, como te describimos a continuación. Un conjuro de transmutar roca en barro ralentizará a un golem (como el conjuro) durante 2d6 asaltos, sin TS, mientras que uno de transmutar barro en roca curará todos los puntos de golpe que haya perdido. El conjuro De piedra a la carne no cambiará realmente su estructura, pero negará su RD y su inmunidad a la magia durante 1 asalto completo.

MOMIAS (2) (3.5 / OGL)

VD 5

PX 700 cada una (total 1400)

Neutral, mediano

Iniciativa +0 **Sentidos:** visión en la oscuridad hasta 60 pies

CA 20 (+10 natural), toque 10, desprevenido 20

PG 52 (8d12+3)

Fort +4, **Ref** +2, **Vol** +8

RD 10/-

Velocidad 20 pies

Cuerpo a cuerpo: golpetazo +11. 1D6+10 + putridéz de momia

Fue 24, Des 10, Con -, Int 6, Sab 14, Car 15

Ataque base/presa +4 /+11

Rasgos de muerto viviente, vulnerabilidad al fuego.

Habilidades: Avistar +8, esconderse +7, escuchar +8, moverse sigilosamente +7

Putridéz de momia: Enfermedad sobrenatural; golpetazo, salvación Fortaleza (CD 16), periodo de incubación 1 minuto; daño 1D6 Constitución y 1D6 Carisma. La CD de la salvación utiliza el bonificador de Carisma. Al contrario que las enfermedades normales, la putridéz de momia continúa hasta que la víctima alcanza Constitución 0 (y muere) o es curada.

Desesperación (Sb): Sólo por el hecho de ver a una momia, todo espectador debe tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 16) o quedará paralizado por el miedo durante 1d4 asaltos. Tanto si la salvación tiene éxito como si no, la víctima no volverá a ser afectada durante 24 horas por la aptitud de desesperación de esa misma momia.

SINUHÉ (3.5 / OGL)

Humano varón, nigromante nivel 3º; caótico neutral

Iniciativa + 0

CA 10, toque 10, Desprevenido 9

PG 9

Fort: +0 = 2 [base] +0 [CON], **Ref:** + 5 = 2 [base] +3 [DES], **Vol:** + 2 = 5 [base] + 2 [SAB]

Velocidad: 30 pies

Ataque: Bastón (melé) +3 = 3 [base] +0 [FUE]

Fue 10 (0); Des 16 (+3); Con 10 (0); Int 10 (0); Sab 14 (+2); Car 12 (+1)

Bastón [1d4, crítico 19-20/x2, más veneno]

Lenguajes: Común, lengua de Neferu, Jeroglíficos

Conjuros nivel 0: 5 (4 + 1) ilimitados

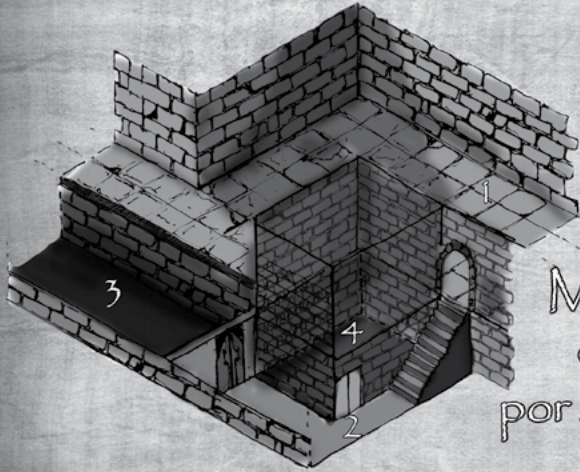
Conjuros nivel 1: 6 (3 + 2 + 1) al día

Conjuros nivel 2: 6 (3 + 2 + 1) al día

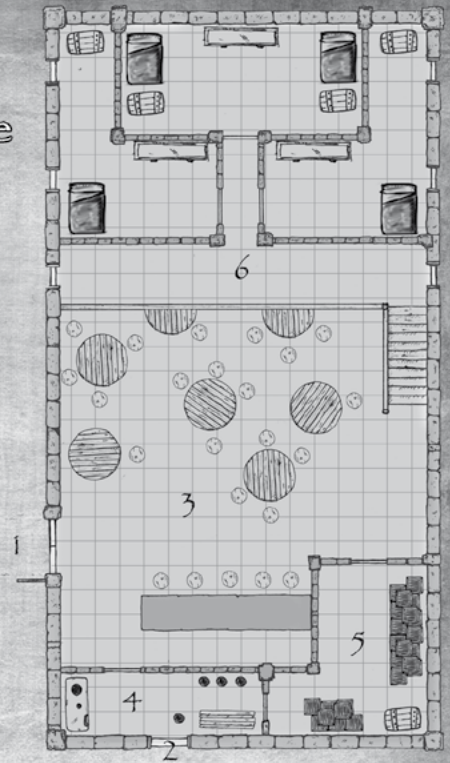


El Orbe de Amonhotep

La Taberna de Eliahab

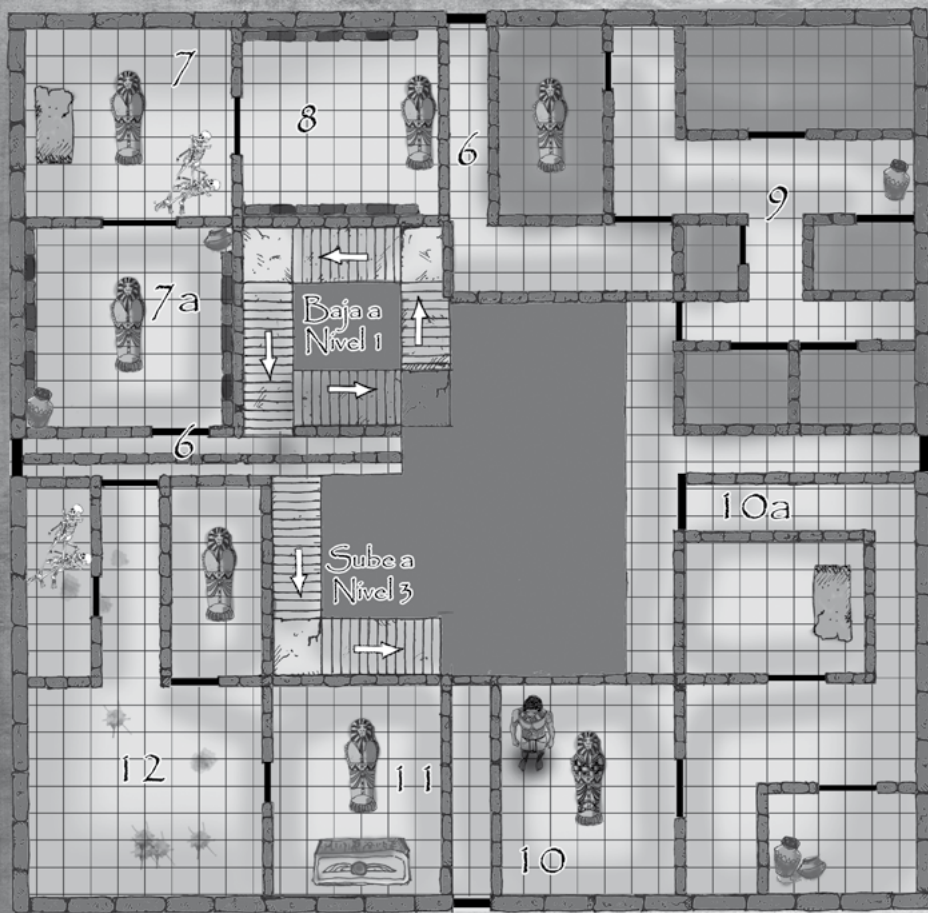


Misión de escolta por Semerkhet



Zigurat - Nivel 1

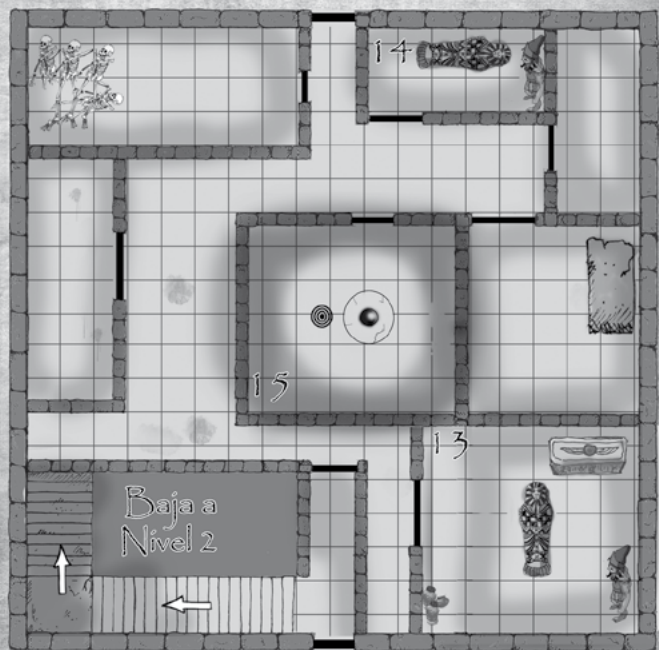




Zigurat - Nivel 2



Zigurat - Nivel 3



THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE.
PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE
BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este* and *Clásicos de la Marca*, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

All text not identified as Product Identity is Open Game Content.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gygax and Dave Arneson.

Egyptian Adventures: Hamunaptra. Copyright 2004, Green Ronin Publishing. Author. C.A. Suleiman.

Aventuras en la Marca del Este. Copyright 2015. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.

EL ORBE DE AMONHOTEP

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 5 - 6

Este módulo ha sido especialmente diseñado para usarse con el reglamento de Aventuras en la Marca del Este. No obstante, podrá ser empleado con otros juegos similares con relativa facilidad y aplicando pocos cambios, incluyendo la quinta edición del juego de rol de fantasía por antonomasia.

Esta aventura trata de emular los viejos módulos que aparecieran en su día para el juego que Aventuras en la Marca del Este clona, como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una no disimulada pretensión de establecer una línea de aventuras clásicas, con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquéllas que jugábamos ya hace más de veinte años.

