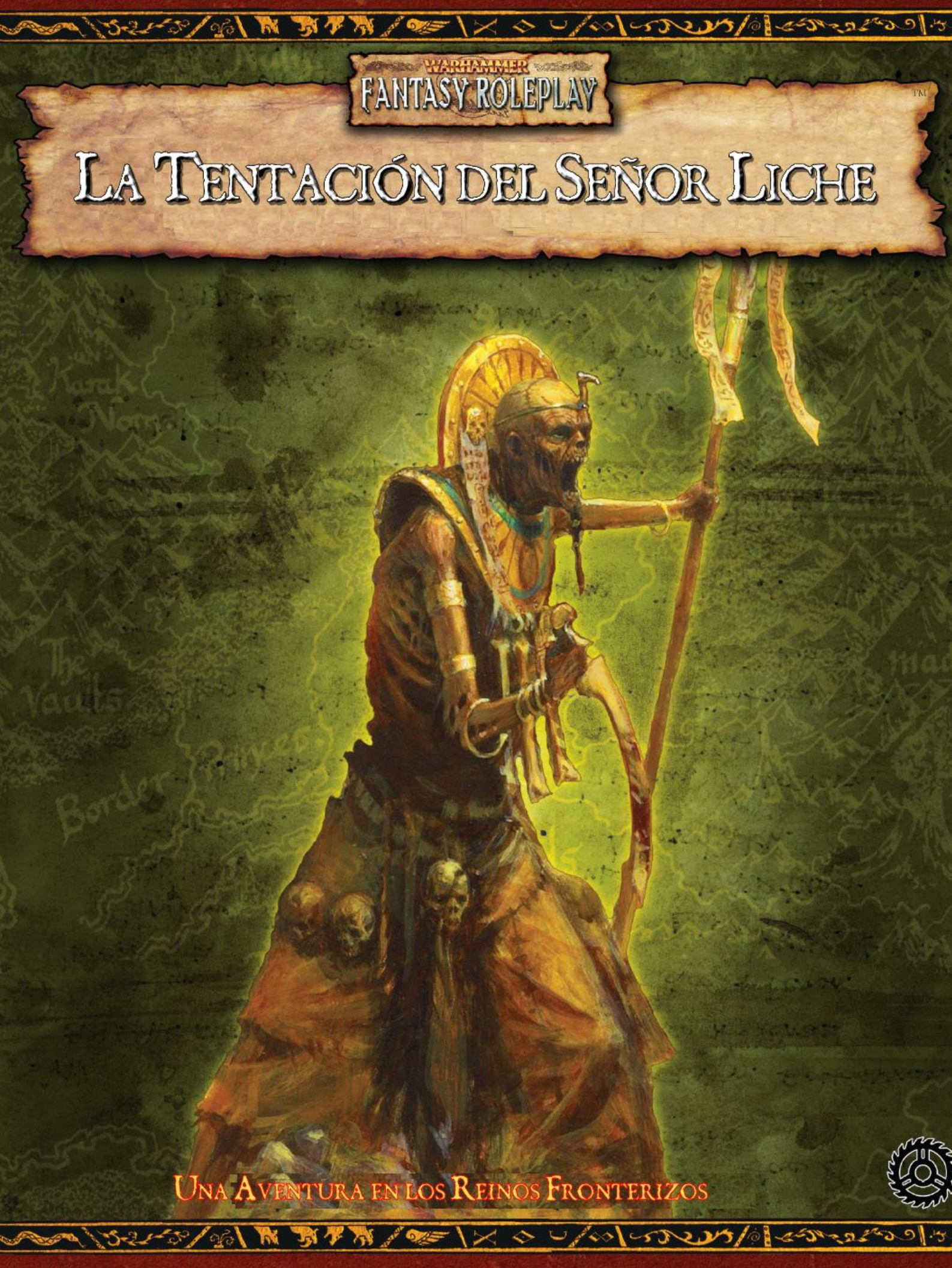
WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY™

La Tentación del Señor Liche



Una Aventura en los Reinos Fronterizos

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Warhammer Fantasy Roleplay
Lure of the Liche Lord

Escrito y Diseñado por: Aaron Rosenberg

Diseño Adicional: Owen Barnes, Mac Dara, Kate Flack, Brian Kirby, Rick Priestley, Robert J. Schwalb, William Simoni

Desarrollo: Robert J. Schwalb Editing: Kara Hamilton

Diseño Gráfico: Hal Mangold & Marc Schmalz

Dirección Artística: Hal Mangold

Ilustraciones Interiores: John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton, Mike Franchina, Karl Kopinski, Britt Martin, Scott Purdy y Christophe Swal

Ilustración de Cubierta: Paul Dainton & Darius Hinks Cartography: Andrew Law

Directora de Desarrollo de WJdR: Kate Flack Jefe de Desarrollo de WJdR: Owen Barnes

Jefe de Black Industries: Marc Gascoigne

Edición en Castellano: Traducción y Maquetación: Alejandro D.R.M.

A Black Industries Publication
First published in 2007 by Black Industries, an imprint of BL Publishing
BL Publishing

Games Workshop Ltd.
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers.

© Copyright Games Workshop Limited 2007. All Rights Reserved. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, Black Industries, the Black Industries logo, BL Publishing, The BL Publishing logo and all associated races and race insignia, marks, names, characters, illustrations, and images from the Warhammer universe are either , TM, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2007, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved.

Green Ronin and the Green Ronin logo are Trademarks of Green Ronin Publishing, LLC, and are used with permission.

Product Code

ISBN 10
ISBN 13

www.blackindustries.com
www.greenronin.com

- Tabla de contenidos -

Introducción 5
Capítulo I: El Pasado 6
Orígenes 6
Hazañas 6
Gobierno 7
Fallecimiento 9
Sepelio 9
Restauración 10
Regreso 10
Capítulo II: El Presente 12
Los Reinos Fronterizos 12
Artilli Levrellian 13
Fatandira 14
Mir Haflok 15
Agitación Política 17
Strykssen 17
Vientos de Guerra 18
Dominio de la Montaña 18
Muertes Antinaturales 19
Capítulo III: Geografía 21
Montañas del Fin del Mundo 21
El Paso del Perro Loco 21
El Río Aullante 22
Vitrolle 23
Dominios del Escarabajo de la Muerte 25
Capítulo IV: Camino a la Aventura ..29
Exploración 29
Destrucción 30
Rescate 31
Espionaje 31
Sabotaje 31
Demolición 32
Conquista 32
Revelación 32
Limpieza 33
Aventuras 33
Capítulo V: La Tumba del Señor Liche35
Valle Mortuorio 35
Aproximarse 36
Encontrando el Valle Mortuorio 36
Localizaciones Clave 36
Vistazo a la Tumba 41
Evocando la Tumba 41
Decoración 441
Defensas 44
Trampas Aleatorias 45
Entradas 49
Pasillos 49
Escaleras 49
Capítulo VI: Tumba Nivel Uno 50
Capítulo VII: Tumba Nivel Dos 58
Capítulo VIII: Tumba Nivel Tres 63
Capítulo IX: Tumba Nivel Cuatro ... 69
Capítulo X: Tumba Nivel Cinco 76
Capítulo XI: Tumba Nivel Seis 83
Capítulo XII: Tumba Nivel Siete 89
Poderes 92
Posesiones 93
Usando a Karitamen 95
Capítulo XIII: Desenlaces 98
Apéndice I: Nuevas Criaturas 105
Nuevas Criaturas 100
Bastethi 100
Gran Bastethi 100
Esqueletos Soldados 101
Guardias Funerarios 102
Ushabti 103
Recopilación de Perfiles 103
Momias 103
Zombis Momificados 103
Corcel Esquelético 104
Enanos No Muertos 104
Generales Tumularios 104
Apéndice II: Peligros de la Tumba 105
Maldiciones 105
Pestes 108
Trampas 109
Guardianes de Tumbas 114
Elfo Tumulario 114
Recluso 115
Residuo 116
Guardianes Rúnicos 117
Sacrificado 118
Garrapatos de Tumba 119
Apéndice III: Personajes Pre generados 120
Índice 126

Anotación de Diario, Día 41

Ha pasado más de una semana desde que entré en estas malditas montañas. En ese tiempo, he sido atacado tres veces, me han robado dos, ofrecido alianzas cuatro veces, e ignorado por los soldados dos veces. También me he escondido de tropas en seis ocasiones, Humanos y de otro tipo, y huido de los que me harían daño más veces de las que puedo contar. Ni una sola vez he conocido a alguien que me ofreciera una sonrisa y una palabra amable sin un motivo oculto. Aquí todos tienen su propio plan y felizmente mentirán, engañarán, robarán, adularán, engatusarán y asesinarán para conseguirlo.

¿Cómo se vive así?

Cuando no me las veía con otras personas he encontrado las montañas sombrías pero no del todo desagradable. Los picos son austeros, desprovistos de plantas y suciedad por el siempre presente viento, y la roca es granito del bueno, fuerte, robusta y afilada. El cielo está claro casi todos los días, de un azul penetrante roto sólo por el sol, y estaría sofocándome en mis pieles si no fuera por el viento vigorizante. La base es firme, los acantilados y cornisas sólidos, y existen muchos claros pequeños para el fuego nocturno que debo tener para ahuyentar el frío que se instala una vez que el sol cae por debajo del horizonte. Un hombre podría estar contento de caminar estas montañas toda su vida, admirando la belleza agreste de la tierra aquí y la amplia extensión que se despliega debajo.

Sin embargo, no estoy aquí para ser influido por el paisaje, ni aislarme del mundo. Estoy aquí en busca de tesoros, y mi satisfacción o frustración sólo puede medirse por mi éxito en ese empeño.

Y hasta el momento, estoy muy frustrado.

No he visto una sola edificación desde que escalé el paso - no hay ruinas, ni piedras talladas, ni restos puertas, paredes ni techos. Más allá del propio paso no he encontrado ningún rastro que la gente haya recorrido estos picos.

¡Sin embargo, sé que debe estar aquí!

Mi fuente afirmó que la tumba estaba dentro de estas montañas. Eso es por lo que nunca había sido saqueada, dijo, ya que está muy por encima del alcance de la mayoría de los ladrones. Ellos cavan a través de las fronteras, desenterrando túmulos menores y criptas, pero las tumbas más grandes fueron forjadas aquí, entre los acantilados, donde podrían descansar en paz durante toda la eternidad.

Bueno, no pretendo molestarles mucho.

Anotación de Diario, Día 50

Cuando me desperté esta mañana fue con toda la intención de rendirme. Después de más de dos semanas aquí, escalando como una cabra tonta de pico a pico, no he descubierto nada más valioso que unos trozos de granito. Mi fuente estaba equivocada o era deliberadamente falsa, y he perdido tiempo y recursos valiosos en una misión imposible. No voy a complicar mi error más. En su lugar, emprenderé hacia el paso de nuevo y descenderé desde allí a lo que los lugareños ridículamente llama civilización. Desde allí puedo tomar un barco de vuelta río arriba y dejar esta tierra desolada tras de mí una vez por todas.

Tal fue mi intención. Pero los planes nunca salen según lo previsto, y a menudo es para mejor.

Mientras escalaba aún otro pico, buscando una vista del paso que me permitiera orientarme, me fijé en algo en vez de en eso. Un destello blanco pálido, casi cegador por el resplandor del sol naciente y claramente visible contra el oscuro granito. ¿Qué podría ser eso? Me pregunté. Ignorando las precauciones, después de haberme salvado tantas veces por los pelos he desarrollado casi insensatamente la noción de peligro, me deslicé por el pico y me moví tan rápido como era posible a lo largo de una cornisa.

Diez minutos más tarde, estaba mirando hacia abajo hacia un pequeño valle, poco más que un corte en la roca. Y me alegré de no haber cedido a mi primer impulso de deslizarse por allí sin primero estudiar lo que podría esperar abajo.

Lo que vi cuajó mi sangre y congeló mis pies en el sitio. Sentía mis piernas pesadas, mi aliento caliente y podía sentir surgir el sudor de mi frente correr sobre sobre mis ojos imperturbables. Podía haber gritado si mi lengua no se hubiera convertido en piedra y mi boca llenado de polvo.

Bajo mi se encontraban hombres.

Al menos, habían sido una vez hombres.

Ahora eran poco más que huesos, unidos por algún tipo de arte arcano, pero aún se movían. Había sido uno de esos huesos, sin carne desde hacía mucho tiempo, el que había visto desde mi anterior posición. Eran meros Esqueletos, pero caminaban, -no, desfilaban- como había visto hacer a los soldados hacía muy poco.

Y cada Esqueleto llevaba armas, espadas y lanzas, con perversas hojas de filos inmaculados. Varios de los huesos andantes también llevaban yelmos, corazas, brazales e incluso grebas. Era como si una patrulla militar hubiera sido despojada de la carne sin darse cuenta, y por tanto desfilaran inconscientes de su propia muerte.

Habría corrido, si pudiera. Tendría que haber retrocedido sobre esa cornisa, hasta estar fuera de la vista, y luego huir de aquella horrible visión, yendo a cualquier parte siempre que fuera lejos. Podía sentir mi cordura deslizándose mientras miraba de nuevo a esas criaturas, esas burlas de la vida. Sin embargo, el miedo me paralizó, y no podía apartar la vista.

Y por eso estoy eternamente agradecido.

Ya que mientras miraba, noté algo que se me había escapado a mi terror inicial. Las armas, armaduras, llevaban marcas que había visto antes. El estilo de las armas, los materiales usados, la forma de las hebillas colgando de grebas, brazales y corazas en su sitio, me eran todas familiares. Las había visto en pinturas y pergaminos.

Eran el equipo de soldados Nehekharianos.

Y si esas monstruosidades eran Nehekharianos, solo podía significar una cosa.

La tumba que buscaba estaba cerca.

Introducción

Hace mucho tiempo, siglos antes de que Sigmar levantara por primera vez su martillo en batalla, existía el Imperio Nehekhariano. Esta poderosa nación lo conquistaba todo al paso de sus legiones, y sus estandartes de guerra cubrían gran parte del Viejo Mundo. Poderosos generales y señores de la guerra recorrían las tierras forjando territorios y reclamándolos bajo el título de rey. Todos estos reyes pagan tributo a un único jefe supremo, el rey del antiguo Khemri, cuyos reinos aún contenían dichos reinos supremos.

Luego vino la caída. El Nigromante Nagash traicionó a su hermano y señor, ansioso de poder. La guerra se extendió por todo Nehekhara, lacrando la tierra y diezmando a su gente. Desesperado por aguantar frente a la fuerza combinada de los otros reyes, Nagash usó sus poderes impíos para convocar a los muertos, alzando cadáveres para formar un gran ejército de No Muertos. A pesar de sus poderes Nagash fue derrotado, pero escapó con vida de los otros reyes y una poderosa sed de venganza. Años más tarde apagó su sed envenenando el gran río Vitae y consumiendo cada vestigio de vida de las propias tierras. Khemri fue destruida por completo. Los reyes distantes fueron aislados de sus hogares, y muchos fueron derrocados. El Imperio Khemri se derrumbó, desvaneciéndose en la historia.

Pero los vestigios de esa gran nación permanecieron. En muchos lugares, como los Reinos Fronterizos (también conocidos como las Fronteras), sobrevivieron toques culturales Nehekharianos, así como historias de los antiguos gobernantes de la tierra. Y las ruinas de esa época permanecieron, fragmentos de los Templos, palacios y otras grandes edificaciones forjadas por los Nehekharianos y sus reyes.

Y de todas esas edificaciones, algunas de las más magníficas eran las tumbas. Los Nehekharianos veneraban la muerte como el gran viaje y pagaban respecto a su caída erigiendo magníficas tumbas para sus restos, llenas con bienes y tesoros e incluso sirvientes. Incluso ahora, algunas de esas tumbas aguardan impecables sin descubrir.

Pero algunas se han deteriorado de otra manera. Han sido contaminadas por dentro y sus ocupantes corruptos por la maldición de Nagash. Los antiguos grandes gobernantes han despertado de su sueño eterno en la no vida, convirtiéndose en retorcidas burlas de lo que eran sin remordimiento o compasión, llenos solo por el ansia de poder, el odio a la vida y el deseo de venganza.

Son los No Muertos. Y los más grandes entre ellos son los Reyes Funerarios. Quizás el mayor de ellos es Karitamen, otrora un gran caudillo, ahora un poderoso Liche. Su tumba ha permanecido sellada desde el momento de su muerte, pero dentro espera Karitamen, planeando y observando, y maquinando su venganza.

¡Escucha La Tentación del Señor Liche!

La Tentación del Señor Liche es un libro de campaña, en el que los Personajes Jugadores son atraídos hacia una peligrosa trama que involucra Caos, asesinato, mutilación, corrupción y por encima de todo, un antiguo Rey Funerario que planea su glorioso regrese a su antiguo renio. Para ello, el Señor Liche influye en las tierras cercanas, manipula los sueños y pesadillas de los príncipes que han reclamado sus tierras. Los Personajes, que deberían estar cerca de terminar su segunda profesión o acabar de empezar la tercera, podrían tropezar con esta trama, ser atraídos por sus sueños, o ser contratados, pero a pesar de todo, la tumba de Karitamen espera, -un enorme complejo lleno de retorcidas trampas, horribles monstruos, terribles maldiciones y fabulosos tesoros. Lo que ocurra luego depende de los Jugadores, pero no importa qué acciones elijan, los sucesos serán emocionantes y terribles.

Capítulo I: El Pasado

Para entender las motivaciones de un hombre antes debemos estudiar su pasado. No es menos cierto para un No Muerto, pues su pasado aún delata su presente. En el caso de los Reyes Funerarios el dicho es incluso más apropiado, pues aún poseen recuerdos y pensamientos y pueden conservar muchas actitudes y metas que tenían en vida.

El Señor Liche no es una excepción. Lo que es ahora y lo que hace se tomó directamente de su antigua vida y la experiencia que le moldeó luego aún le controla ahora.

Orígenes

El hombre que se convirtió en Señor Liche nació como Karitamen. Su padre era primo de la familia real de Khemri, lo que no le daba al joven Karitamen rango específico, dinero ni tierras pero sí derecho a la educación, entrenamiento y acomodo propio de un joven noble.

Karitamen no era un chico estúpido, pero tampoco muy inteligente. No le gustaba leer y aborrecía escribir, su letra era tan ilegible por falta de práctica que era poco más que un garabato. Aprendió suficientes maneras de comportarse en compañía educada, pero prefería la rudeza y la conducta agresiva de guerreros y trabajadores. Karitamen destacó en un estudio: tácticas. Demostró una comprensión temprana e intuitiva para la estrategia y pulió rápidamente sus habilidades, descubriendo el amor por la competición y el ansia de ganar que definiría el resto de su vida.

Karitamen también resulto mucho mejor en actividades físicas que académicas. Ágil, robusto y con buen ojo, dominó todo deporte y competencia física que se le enseñó y se volvió un experto corredor, nadador y luchador.

Cuando tuvo edad suficiente, sus instructores le dieron una espada corta y empezaron a instruirle en el arte del combate. Era un estudiante rápido y en semanas pudo derrotar a estudiantes varios años mayores. Tras entrenar un año, Karitamen podía derrotar también a la mayoría de sus maestros. Había llegado a lo más alto, así que se unió al ejército Nehekhariano. Como noble, se le ofreció elegir entre varios puestos, incluyendo algunas funciones de oficial menor o cerca de Khemri. Pero Karitamen era joven e inquieto y quería pulir sus habilidades en batalla. También quería escapar de sus protectores y bien intencionados padres y la espada de doble filo que era su parentesco y linaje. Se ofreció voluntario para tareas en las Fronteras, un territorio salvaje que los Nehekharianos aún se esforzaban en conquistar.

Hazañas

Karitamen llegó a las Fronteras como soldado novato, entrenado pero no probado, destinado a un puesto de mando menor pero decidido a no aceptar el rango sin ganárselo primero. Una tropa Orca les atacó a él y a los otros reclutas antes de alcanzar al resto de las fuerzas Nehekharianas, y una lanza certera mató al guerrero veterano que iba con ellos antes de que los atacantes redujeran distancia.

La mayoría de soldados nuevos murieron en su primera batalla, incapaces de superar la ola de miedo que los paralizaba mientras los Pieles verdes cargaban, gritando y maldiciendo con espumarajos de rabia. Karitamen también se congeló, pero mientras uno de los corredores de delante le alcanzaba y embestía con una tosca hacha, Karitamen salió de su aturdimiento. Se apartó, el hacha le dio en el pecho pero solo le dejó un delgado surco. Luego movió sus manos, y alzó su propia hoja para eliminar tanto el hacha como las manos

antes de bajarla para cortar la garganta del atacante. Más Orcos tomaron el lugar del caído pero Karitamen ya estaba preparado, agarrando su arma con las dos manos, totalmente calmado. Él solo mató a más de una docena de Orcos antes de que algunos de sus compañeros encontraran su valor y sus armas y se le unieran para rechazar a los atacantes.

Lo que habían sido quinientos reclutas en bruto llegaron las filas del ejército como cien veteranos curtidos. Y Karitamen era su líder indiscutible. Aceptó entonces sin reparo su puesto asignado, seguro de haber demostrado su valía, y solo pidió que los otros reclutas también estuvieran bajo su mando. Los superiores de Karitamen consideraron su petición y decidieron honrarla, así como el valor de Karitamen, trasladando la cuestión a los propios reclutas. A cada uno de los otros noventa y nueve se le ofreció la posibilidad de servir bajo Karitamen. Ni uno solo rehusó. Estos hombres, unidos por esa primera batalla, se convirtieron en el núcleo de las fuerzas de Karitamen, hombres intensamente leales a él y dispuestos a seguirles a cualquier lugar.

A medida que la guerra se prolongaba, Karitamen demostraba de nuevo sus habilidades para las tácticas y la carnicería. Su mera visión dejaba a muchos salvajes temblando en sus botas de piel y Orcos balbuceando de terror, y otros soldados Nehekharianos empezaron a cuchichear rumores de que Karitamen tenía más que mera habilidad y fuerza. Los soldados creían que podía hacer magia. Decían que podía matar con la mirada, que su simple presencia provocaba la muerte. Alguien se refirió a él como el escarabajo de la muerte, su toque en batalla marcaba a los enemigos que ya estaban muertos pero no lo sabían, y se quedó con el nombre. Pronto, Karitamen, el Escarabajo de la Muerte estuvo al cargo de su propia unidad, luego sus propias tropas y finalmente su propia división. Amenemhetum el Grande quería reclamar todas las Fronteras entre las montañas y el Golfo Negro, y Karitamen, quizás más que cualquier otro, era fundamental para ese objetivo.

Fue en esa época que Karitamen conoció por primera vez al joven Sacerdote llamado Tetrahon. Aunque la Nigromancia estaba mal vista en Khemri, aún no se había prohibido, y Tetrahon practicaba las artes oscuras abiertamente pero con la reverencia propia de un Sacerdote. Karitamen estaba fascinado –había un arma que no conocía, un modo de dominar a otros y ganar fuerza y poder sin la fuerza de las armas. Pidió a Tetrahon que le enseñara, y a cambio, Karitamen ofreció proteger al esbelto Sacerdote y recompensarle con riquezas y prestigio. Se asociaron. La magia de Tetrahon y sus sabios consejos aumentaron los ya formidables sentidos tácticos y poderes físicos de Karitamen. El Escarabajo de la Muerte se volvió incluso más poderoso, y fue fundamental en la destrucción de los últimos grupos de guerra bárbaros y los restos de las tropas Orcas, y purgar la tierra para el gobernante Nehekhariano.

Gobierno

Amenemhetum estaba contento con el servicio de Karitamen, y concedió al joven líder de la guerra dominio sobre la mitad occidental de sus conquistas. Estas llegaron a ser el propio reino del Escarabajo de la Muerte, su ciudad-estado y se volvió rey bajo el gobierno de Amenemhetum, quien a su vez rendía tributo a Khemri.

Nehekhara, Mito vs Realidad

Se puede decir que el Imperio Nehekhariano fue la fuerza más poderosa que agraciara al globo, rivalizando y quizás superando a la Tormenta del Caos por pura cantidad y destreza militar. Pero los Nehekharianos vivieron hace siglos, y hace milenios de la cima de su poder. Y gracias a Nagash, su caída fue rápida, repentina y total. Nehekhara ahora no es más que un desierto, carente totalmente de vida. No hay linaje de reyes, ni familias nobles. Hasta en los reinos periféricos, como el de Amenemhetum el Grande, queda poco para indicar que los Nehekharianos existieron, y menos aún, gobernaron.

Por ello, pocos han oído hablar del poderoso Imperio Nehekhariano. Y muchos lo han descartado como simple mito. Las historias de antiguos Reyes-Sacerdotes se cuentan antes de dormir, o se transmiten como cuentos por veteranos de tabernas. Incluso entonces, los nombres son insólitos, y la mayoría simplemente se refieren un gran imperio de guerreros y Sacerdotes que sucumbió a la magia negra.

Por supuesto, arqueólogos, cazadores de reliquias y saqueadores de tumbas, -algunos dirían que las mismas profesiones con diferentes nombres y patrocinios- la conocen bien. Han estudiado Nehekhara, una de las tierras más ricas que jamás existiera, y han visto bocetos de sus fabulosas edificaciones. Los que asisten a alguna universidad del Imperio reciben clases de Nehekhara, aunque los profesores se basan en suposiciones más que en hechos. Incluso entre entendidos y anticuarios, Nehekhara es más inspiración que comprobación.

Las historias afirman que aún existen muchas edificaciones en Nehekhara, ahora conocida como La Tierra de los Muertos, pero nadie se aventura lejos en este vasto desierto y regresa para contarlo. Existen ruinas, sobre todo en antiguos territorios Nehekharianos como las Fronteras, pero la mayoría han sido asoladas por el tiempo y saqueadas por aquellos poco interesados por la erudición. Todas esas pocas tumbas ya descubiertas han sido vaciadas de objetos de valor; incluso se han arrancado pinturas y esculturas de las paredes. Los ladrones de tumbas rara vez se preocupan por cerrar las puertas tras ellos, por lo que las tumbas han quedado abiertas a los elementos por décadas o más, permitiendo al viento y la lluvia acabar con cualquier detalle dejado atrás.

Por ello un edificio Nehekhariano en buen estado sería un hallazgo increíble por razones monetarias y eruditas. También sería un gran avance hacia la demostración al resto del mundo de que ese imperio existió más allá de la imaginación de viejos y de sabios ociosos.

Karitamen se deleitó con su buena suerte. Nunca había soñado alcanzar tal rango, riqueza y poder. Esperaba, a lo sumo, convertirse en un guerrero honrado y quizás un alto oficial del ejército –en su lugar se había hecho rey. Sus padres murieron años atrás, víctimas de una de las muchas enfermedades que limpiaba toda Khemri de vez en cuando, pero él quemó ofrendas a sus espíritus esperando que estuvieran orgullosos de ver lo que su hijo había logrado. ¡Ya no era solo un pariente lejano de la realeza, sino la propia realeza!

Tampoco olvidó su promesa a Tetrahon. Karitamen nombró al Sacerdote su principal consejero, y juntos, volvieron su atención a la conquista de la tierra para mantenerla.

Aunque irritado por la ausencia de batalla, Karitamen se sintió fascinado por los retos de dirigir incluso una pequeña nación. Estudió el arte de gobernar, tal como era entonces, y leyó todo pergamino que pudo encontrar sobre gobernantes y gobierno. Escuchaba no solo a Tetrahon sino también a varios oficiales e incluso algunos plebeyos, decidido a oirá los problemas y hechos desde toda perspectiva. Las tácticas le fueron tan útiles planificando cultivos y comercio como en la guerra, y su reino floreció. Su pueblo estaba bien alimentado y sano, y surgieron pequeños pueblos aquí y allá por toda la tierra. Mientras aumentaba su riqueza y población, también crecía la reputación de Karitamen como gobernante, y su pueblo se sentía afortunado de tener un rey tan noble, poderoso y protector.

Por desgracia, tal prosperidad no podía durar. Ni el mayor gobernante podía evitar los estragos del destino, y un reino rico llamaba la atención de carroñeros de todo tipo, incluso Humanos. Se perdieron cosechas, murió gente, se propagaron enfermedades y Karitamen fue incapaz de pararlo. Entonces surgieron incursores decididos a despojar la tierra de su botín. Al menos eso era una amenaza que entendía y podía combatir; el Escarabajo de la Muerte tomó las armas de nuevo, esta vez para proteger su tierra y su gente.

Aunque triunfó contra los incursores, Karitamen entendió finalmente que sucumbiría a la edad y la enfermedad, dejando esta vida para la siguiente y a su pueblo sin gobernante. Era un padre sin hijos que sobrevivieran a la madurez y no confiaba en ningún consejero ni noble para que cuidara por él a su pueblo. Consultó con Tetrahon y decidió que la única solución era vivir eternamente. Como rey de Nehekhara, Karitamen era miembro del Culto Mortuorio, una organización de reyes dedicada a preservar sus cuerpos tras morir para poder ser restaurados algún día. Sin embargo, no confiaba en ese plan, ya que una vez muerto ¿quién iba a decir que los dioses le permitirían regresar? No morir nunca parecía una ruta más segura y fiable. Tetrahon no conocía ningún método para lograr algo así, pero estaba seguro de que esos métodos existían. Juntos, los dos empezaron a estudiar a fondo viejos tomos buscando los hechizos apropiados.

A medida que pasaba más tiempo estudiando magia, Karitamen tuvo menos tiempo para los demás aspectos de gobierno de sus tierras. Se volvió enojadizo, ansioso por resolver los problemas deprisa para poder volver a su investigación. En su preocupación por todo su pueblo, y su impaciencia por encontrar una solución al cada vez más acuciante problema de la edad y la muerte, Karitamen se volvió menos considerado, tomando decisiones sin considerar los sentimientos ni el bienestar de los implicados. Sus súbditos le habían venerado al principio, el poderoso guerrero vuelto un gobernante benevolente, y habían cantado sus alabanzas. Ahora se quejaban e irritaban bajo su gobierno y protestaban sus decisiones.

El descontento del pueblo irritó a Karitamen aún más, ya que su distracción surgió del deseo de ayudarles, y se volvió incluso más cruel por ello. Pronto su pueblo le tachó de monstruo –una criatura insensible e inhumana más bestia que hombre. Y con cada protesta crecía su ira y se incrementaba su venganza. El Escarabajo de la Muerte se había vuelto un déspota. Por desgracia, Amenemhetum tenía sus propias preocupaciones y se negó a intervenir en pequeñas disputas caseras. Quería orden y sumisión más que amor y felicidad, y los diezmos de Karitamen aún se pagaban oportunamente. Al ser presionado por varios nobles furiosos, Amenemhetum finalmente

declaró que Karitamen era libre de actuar como quisiera en su propio dominio, siempre que los problemas no se desbordaran y afectaran también a sus tierras.

Con el paso del tiempo, bien por sus experimentos o simplemente por fatiga e ira, Karitamen perdió casi toda su humanidad, su cuerpo se sustentaba más y más por la magia y el deseo del éxito.

Fallecimiento

Durante su reinado, los plebeyos, con sus vidas destrozadas o cruelmente destruidas por las decisiones irreflexivas de Karitamen, intentaron derrocarle varias veces. Todas fallaron. Por lo general sus guardias detenían cualquier ataque antes de alcanzarle. Incluso en las raras ocasiones donde el atacante superaba a los guardias –o como ocurrió dos veces, cuando uno o más guardias eran parte de la rebelión- Karitamen corría poco peligro real. Su magia se había fortalecido en los últimos años, lo suficiente para proteger su cuerpo de simple armas mortales. Había logrado al menos en parte su objetivo original, ser casi inmortal y así asegurar una larga vida y gobierno. Aunque irónicamente, al hacerlo, había perdido el gran amor de su pueblo que le había llevado a tales extremos.

Loa súbditos plebeyos del Escarabajo de la Muerte no eran los únicos disgustados con su gobernante y asustados de lo que aconteciera. Muchos nobles de Karitamen también sentían que debía ser destituido del trono. Sin embargo, los nobles eran lo bastante sabios para saber que no debían actuar hasta encontrar la forma de penetrar las defensas del Escarabajo de la Muerte y acabar con su vida. Llevó varios años, pero al final los nobles obtuvieron una daga con una runa grabada, la *Daga Atrapa Almas*, que se decía contenía poderosos encantamientos. El Nigromante creador del arma aseguró que podía matar a cualquiera, incluso a un hombre protegido por su poderosa magia. El arma también unía el espíritu de la víctima al cuerpo evitando que siguiera su viaje, pero creyeron que era un precio pequeño a pagar por librar su tierra de un tirano.

Cuando todo estuvo listo, los nobles atacaron. Habían atraído a su causa no solo a la mayoría de plebeyos sino también a muchos soldados, y Karitamen se vio acosado por sus propios hombres. Se defendió, tanto con magia con acero, y muchos murieron, pero al final, uno de los nobles, un hombre llamado Hiratemet, logró meterse tras Karitamen y hundir la daga encantada en la espalda del Escarabajo de la muerte. La hoja perforó cada encantamiento protector, rasgando capas de hechizos en un instante y penetrando profundamente en el corazón de Karitamen. La fuerza de tal poder mágico desgarrándose sacudió las propias montañas, agrietando picos y acantilados. Sin embargo, Karitamen no supo nada de esos cambios, pues cayó de rodillas, apagándose sus sentidos mientras la sangre brotaba de su cuerpo y alimentaba el sediento suelo bajo él.

Así encontró su final Karitamen, el Escarabajo de la Muerte.

Sepelio

Pese a sus estudios, Karitamen sospechaba que la muerte era inevitable –halló la forma de alargar su vida, pero nada que la pudiera mantener por siempre. También atribuyó por las creencias de su pueblo del más allá, que su alma seguía por el inframundo

en un viaje que ningún ser vivo podía entender. Por ello, aceptando lo inevitable, o al menos preparando esa posibilidad, Karitamen ordenó a sus súbditos hacerle una poderosa tumba. Escogió un lugar en las montañas al este de sus tierras donde poder vigilar a sus súbditos incluso muerto. La tumba fue construida según pautas tradicionales Nehekharianas, hecha a escala digna de un rey. El proyecto había empezado mientras Karitamen aún era amado por sus súbditos, y por ello los maestros artesanos trabajaron de forma voluntaria como esclavos por la tumba, ofreciendo lo mejor para honrar a su gobernante y protector.

Tras su muerte, el resto de seguidores leales rogaron a los nobles victoriosos sepultar a su antiguo señor según correspondía a su rango. Los nobles accedieron, reconociendo que su reino no hubiera existido nunca sin Karitamen y admitiendo incluso que, al principio, había sido un buen rey, paternal y protector. Así Karitamen fue enterrado en lo profundo de su tumba y conforme a una elaborada ceremonia fúnebre. También colocaron bienes y tesoros en la tumba, para proveer riqueza material cuando comenzara el resto de su viaje. Se mataron esclavos y se pusieron en la tumba según la tradición Nehekhariana, para que pudiera tener sirvientes adecuados en el otro mundo.

Sin saberlo la mayoría, los reyes Nehekharianos de generaciones anteriores habían creado el Culto Mortuorio. El Culto estaba dedicado a preservar sus cuerpos tras la muerte, para poder restaurarlos algún día a plena fuerza y vigor. Karitamen no dio mucha importancia a la idea, aunque no obstante participó, creyendo que era al menos otra opción si sus propios estudios fallaban. Así, tras morir, su cuerpo fue preparado por Sacerdotes Mortuorios, incluyendo Tetrahon, y envuelto en vendas cubiertas de runas con intención de protegerlo y preservarlo hasta que

pudiera ser despertado. Solo los reyes y sus Sacerdotes sabían el propósito de esas runas y rituales, por tanto los nobles no supieron intervenir, como podían hacer si hubieran sabido que el gobernante que habían matado pudiera algún día regresar para buscar venganza.

Los nobles asistieron a la ceremonia del entierro, y una vez terminada y todo se hubo colocado según las propias instrucciones de Karitamen, la entrada de la tumba fue cerrada y sellada.

Restauración

Karitamen tenía la esperanza de que a través de su magia, pudiera ser devuelto a la vida una vez muriera. Por desgracia, las runas de la daga evitaban tal restauración en circunstancias normales. El arma encantada también unió su espíritu a su carne muerta, evitando que continuara por el ciclo natural, aunque el rey muerto no sabía nada de eso.

Karitamen fue restaurado varios años después, aunque no del modo que esperaba.

Cuando el Rey-Sacerdote Nagash levantó los muertos para ayudarle a expandir Nehekhara, todo muerto Nehekhariano oyó la llamada embrujada. Ninguno pudo resistirse, ni siquiera los de rango noble –de hecho, en muchos aspectos, nobles y gobernantes se mostraron más susceptibles a la magia de Nagash, pues estaban obligados por juramentos sagrados a servir al Rey de Khemri, y Nagash tenía, aunque injustamente, ese título. Así Karitamen y sus reyes compañeros se volvieron Liches, animados pero esqueléticos. Se volvieron las criaturas conocidas más tarde como Reyes Funerarios. Al principio Karitamen estaba emocionado por su reanimación, pero el placer cambió rápidamente al horror cuando vio su cuerpo descompuesto y momificado y entendió lo que ocurría. ¡Había fallado toda su planificación! ¿Cómo podía esperar gobernar a su pueblo por siempre si no podían soportar su visión? ¡Esto no era vida eterna, sino más bien un horroroso despertar sin fin!

Peor aún, Karitamen descubrió que algunos de sus propios seguidores no le fueron leales en mantener su promesa en la próxima vida. Lo más probable es que fueran los nobles que lideraron el golpe contra él, preocupados de que si Karitamen lograba sus planes, podría regresar para vengarse por su traición. Para evitarlo, habían colocado marcas similares a la daga que acabó con su vida rodeando la cámara interior de su tumba. Las guardas probaron ser muy efectivas, conteniendo a Karitamen igual que la hoja había hecho con su espíritu. La cámara funeraria era ahora todo el mundo del Escarabajo de la Muerte. Estaba atrapado dentro para siempre.

Karitamen se encolerizó en su prisión, pero ni toda la fuerza de su poder mágico pudo violar las guardas. Furioso, desvió su atención al mundo exterior. No podía abandonar la cámara funeraria, pero descubrió que sus poderes aún podían quebrantar paredes y montañas. Su magia había crecido, uno de los pocos beneficios del hechizo de Nagash, y Karitamen fue capaz de enfocar su odio y rabia mediante la magia, vertiéndola sobre la gente de las tierras de abajo. Usó su magia para influenciar la cábala y a los que les rodeaban, manipulando individuos y hechos hasta que todos los descendientes de los conspiradores tuvieron una muerte horrible. Sin embargo, hacerlo agotó la mayoría de energía de Karitamen, y la recién creada Tumba del Rey se derrumbó en su sarcófago, apenas consciente de la condenación eterna que se había convertido su existencia.

Regreso

Durante siglos, Karitamen yació latente y sus sirvientes dormitaron alrededor. Pasó el tiempo, y todo vestigio de su antiguo reino desapareció, dejando solo oscuras leyendas. Su tumba se olvidó, e incluso su nombre se desvaneció de los labios y mentes de la gente, hasta que fue poco más que una historia de miedo contada de vez en cuando por viejos del lugar para asustar a los niños.

Luego, hace unos años, algo cambió. De algún modo, Karitamen despertó por segunda vez con poder restituido. Aún atrapado y furioso, Karitamen estaba a la vez triste y contento de no ver nada reconocible en la tierra de abajo. Sería más fácil limpiar del mundo estos incipientes reinos y recomenzar que tener que recuperar el poder de un fuerte líder central. Karitamen preparó a sus seguidores, envió sus esbirros por el mundo y comenzó el largo y lento proceso de liberarse de su tumba y asegurar de nuevo el control sobre las tierras que había gobernado hacía mucho tiempo.

Ahora sus criaturas recorren la tierra, aterrorizando a todo el que se acerque demasiado a la tumba. La tumba está abierta, y de alguna forma sus riquezas atraen, convocando a los que quieren saquearla y que por contra caen bajo sus trampas y residentes, uniéndose a ellos. Karitamen manipula los visitantes y espera que uno de ellos destroce su prisión y le libere. Al mismo tiempo, influye a los príncipes de abajo, llevándoles a acciones que al final afecten la liberación de Karitamen y su regreso al poder.

Saga del Escarabajo Muerte

Al Exaltado al Señor Ptra, el que camina por el cielo y cuyos ojos habitan en las estrellas de la noche. A su gran gloria YO: Karitamen, Déspota de las tierras conquistadas, destructor de Orcos, gobernante en justica y maestro en la guerra, me encomiendo. Al divino dios Usirian, a quién todos adoramos, también me encomiendo. Por el fiable trazo de su estilo es posible disponer de muchos días en los asuntos venideros; ojalá mis pies envejezcan caminando por su divina presencia.

Yo, afirmo descender de sangre real, escupido de la divina materia del altísimo dios Ptra. Por su inefable voluntad, he sido cepillado por las plumas plateadas del sabio Tahoth. Yo, que aprendí bien los caminos del estilo, sí, y los pergaminos de mis antepasados, sirvo y serviré siempre al invencible Rey de Reyes Amenemhetum, llamado "El Grande".

Por su voluntad tengo esto, mi reino, tallado en rojo de las manos de las razas verdes. Pues, desde mi primera etapa por mis tierras, les he doblegado con mi propia espada, cuando todos los demás huyeron de miedo, yo entré en batalla. Un total de 10.000 maté con mi propia hoja. Yo, que no conocí la derrota he empujado a los Orcos delante de mi carro de guerra. Yo que he alimentado a Djaf, Maestro de Chacales, con un total de 250.000 orejas cuenta esto la menor de mis obras; Pues no lo hace Usirian, a quién todos adoramos, ¿no recoge tantas con una sola respiración de sus divinos pulmones?

Con mi segunda etapa, lleno de la fuerza de los sabuesos de Geheb, mi legión, avanzando con gran estruendo, cargó y mató a un total de 20.000 bárbaros. Yo, que desollé sus pálidas pieles obteniendo el amor de Amenemhetum con esta victoria, y él me alzó. Así, me convertí en Rey, y las espaldas de un total de 100 salvajes no eran suficientes para albergar el mapa de mis posesiones.

Así, con mi tercera etapa, los pueblos de mi Reino me amaron y me llamaron liberación y justicia. Sí, y el espíritu de Basth ojos-amarillos se movió dentro de ellos, y gritaron que si gobernaba por un total de 1000 años sería demasiado poco tiempo. Me llamaron Karitamen, el Rey que no podía ser destruido, el que devana la victoria delante de él como los escarabajos del desierto.

Mirad ahora las crónicas del Escarabajo de la Muerte y conoced bien, o dioses, cómo amamos a nuestro rey. Pues por la gracia de Ptra, con su primera etapa, mató a los orcos y con la segunda, los pueblos salvajes, y con su tercera, trajo gran gozo a sus tierras. Sin embargo, con su cuarta, se salió del camino correcto.

El que se llamó el Escarabajo de la Muerte se llenó del veneno de Sokth, el dios de ojos muertos de los escorpiones. Había malicia en su corazón –inapropiadamente hecho manipuló los ritos del culto de Djaf, y los conocimientos secretos de los sabios, y puso por escrito las formas de aquél cuya cara nunca se muestra, el gran dios Usirian, al que todos adoramos. Durante su reinado, hizo falsas estelas, escritos insolentes, en relación a los ritos de purificación del gran viaje, y los dejó para la posteridad. Los ojos dorados de Phakth cabeza de halcón, el que pone sus manos sobre la balanza de la justicia, se acercaron a nosotros.

Nosotros, los nobles de este reino, cuyas decisiones son venerables, le miramos con ira y conocimos sus graves faltas. Nosotros que sumábamos un total de 7.000 nos alzamos sobre las alas de Phakth para sacar el veneno del corazón de Karitamen, quién nos amó una vez, sí, y como el halcón espía a la serpiente dentro de los distritos de los lugares sagrados, así vimos uno que se deslizó a la manera de Qu'aph y vertió veneno en el hígado del rey. Ese Tetrahon, cuya alama alimente por siempre a los sirvientes de Valatp- cayó ante el descenso de nuestras hojas. Sí, y aunque con amor abrimos las entrañas de Karitamen a la luz sanadora de Ptra, el mal era demasiado grande para ser limpiado por el aro del sol.

Así acabamos esta crónica del que una vez fue rey, el que es llamado el Escarabajo de la Muerte, a quién pedimos que Asaph abrace en su encantador seno. Os pedimos Aspah, Ptra y el gran dios Usirian, a quién adoramos, aquí le guarden, que pueda avanzar de su cuarta a su séptima etapa, la primera del gran viaje que todos debemos realizar.

Capítulo II: El Presente

Los años no han sido amables. El tiempo y los elementos han hecho su trabajo borrando las tierras del Escarabajo de la Muerte, su civilización y su pueblo. En ese tiempo, han ido y venido nuevos "príncipes", sus pequeños reinos se olvidaron en la interminable marcha de la guerra, la plaga y la contienda. Y ahora, siglos después, esas tierras se parecen más a como las encontró Karitamen: estériles, baldías y llena e villanos, compitiendo sobre un trozo sin valor de llanura de maleza. Este es un lugar de cambio. Los pueblos surgen y desaparecen, mientras incursores Pieles verdes peinan el campo, castigando con dolor y muerte a su paso. Los sueños chocan con la cruda realidad en estas tierras: la vida vale poco.

Aquí, todos están decididos coger y guardar cualquier cosa posible, sin importar las consecuencias. Los viajeros deben aprender –y rápido- que todo el que vive en las tierras de los Reinos Fronterizos es un granuja egoísta, cruel, codicioso y por encima de todo, traicionero despiadado. Los que muestran piedad, indecisión o bondad, desaparecen bajo una lluvia de cuchillos, en el mercado de la carne o algo peor. Los hombres se matan entre sí por una jarra de cerveza o un trozo de carne, y las mujeres les incitan y adulan al vencedor, solo para robar sus ganancias tras envenenarles o apuñalar a su amante durante la noche. Así era el destino del reino de Karitamen.

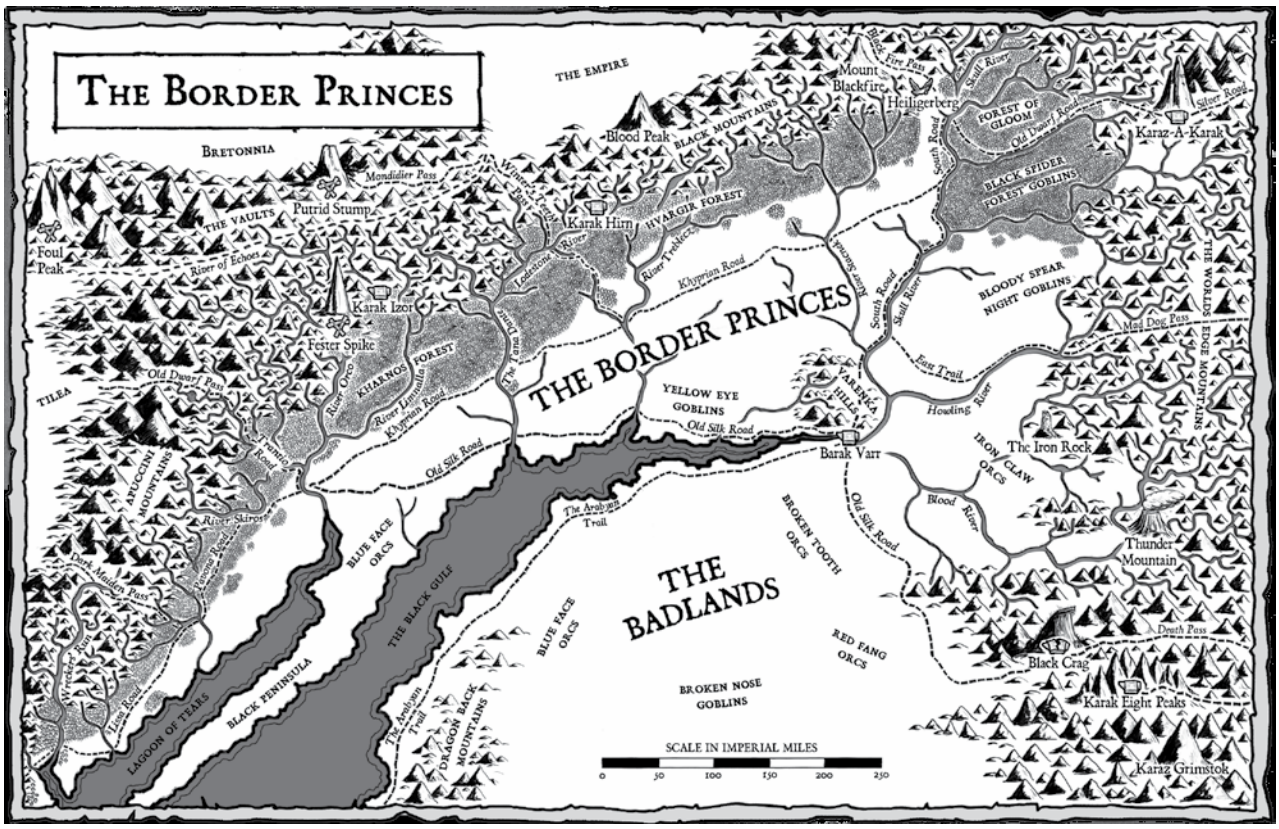
La zona que rodea la tumba de Karitamen parece peor que cualquier otro lugar. Quizás es la influencia del Liche, pervirtiendo los hombres y mueres de lo que fueron antes sus tierras y distorsionándolos para servir a sus propios fines. Quizás es la presencia de Piedra de Disformidad, extendiendo una sutil capa de Caos por la tierra y contaminando mentes y corazones para crear aún más agitación y desorden. Quizás es la proximidad de las montañas, y las Tierras Oscuras tras ellas, y el constante conocimiento de que sanguinarias criaturas podrían atacar en cualquier momento no de uno, sino de dos lados –el otro sería de Las Tierras Yermas al sur. Sea la razón que sea, la gente aquí parece más codiciosa, perversa, solapada y por encima de todo, más violenta que en cualquier otro lugar.

- Los Reinos Fronterizos -

La extensión del reino de Karitamen solo puede suponerse. Los eruditos conservadores creen que era pequeño, insignificante, una simple nota en la historia, pero se comenta que una vez aseguró toda la tierra lo largo de las Montañas del Fin del Mundo, desde las Montañas Negras en el norte, hasta el Mar Agrio al este. Aunque nadie puede decirlo con autoridad, pues no queda nada –o casi nada-.

A la sombra de su antigua tumba, donde una vez gobernó a su pueblo desde un enorme palacio con vistas a una impresionante ciudad, hay ahora una tierra destrozada, reclamada por tres señores menores. Extrañamente, han gobernado esas tierras durante años, un hecho sorprendente, y han mantenido sus fronteras con pocos cambios, lo que es más impresionante aún. Desde luego, hay algunas escaramuzas, pero ninguno de estos príncipes ha sufrido una gran derrota –o ganado una gran victoria si vamos al caso. Se las han arreglado para mantener a raya a los Pieles verdes, repeler invasores y nuevos rivales, y destruir las bandas ocasionales de Goblins Nocturnos empeñadas en artimañas. En muchos sentidos, esta región ha mostrado más estabilidad de lo que cualquiera hubiera esperado.

Pero todo esto está a punto de cambiar.



Artilli Levrellian

El primer príncipe es Artilli Levrellian. Hijo de un antiguo soldado y una tabernera, heredó la espada de su padre, y la escasa complexión y aptitud de hablar para librarse de problemas de su madre. Nacido para una vida como mercenario no era sino otro espada a sueldo más en busca de una guerra.

Más por suerte que por habilidad, Levrellian se unió a una banda de matones y pasó los años siguientes luchando, matando y gastando. Siempre ambicioso, quería algo más que luchar en las guerras de otros y gastar su oro. Anhelaba controlar su propia vida, ser el que contratara mercenarios.

Su suerte cambió cuanto convenció a varios compañeros para que le ayudaran a apoderarse de un pequeño pueblo. Sin importancia por sí misma, la misión era una prueba para ver si él y sus hombres podían coger el pueblo y mantenerlo. Estarían por tres meses, dejando que los habitantes se acostumbraran a su presencia y aprendiendo los métodos de mandamases y políticos.

Con su confianza creciendo, reunió más hombres e invadió el pueblo de Zenres, situado entre el lejano Río de la Calavera y las Montañas del Fin del Mundo. Levrellian y sus hombres avanzaron, dejando que todos vieran su número y fuerza, y luego buscó a los ancianos del pueblo para discutir una alianza que lo pondría realmente bajo su control. Los ancianos poco podían hacer salvo acceder, y Levrellian usó su anterior experiencia para hacer una suave transición de abusón y conquistador a gobernante legítimo.

Una vez hubo consolidado su control sobre Zenres, envió a sus hombres círculos cada vez más amplios, conquistando todos los demás pueblos y villas a su alcance. Pronto ocupó toda la tierra hasta las Montañas del Fin del Mundo. Poco después Levrellian se auto apodó príncipe de la zona, designado Zenres como su capital y se dispuso a gobernar.

Objetivos

A Levrellian le impulse la necesidad de control. Ya controla una gran cantidad de tierra en las proximidades de la montaña y a lo largo del Río Aullante, pero no es suficiente. Sueña con conquistar toda la tierra hasta el Río de la Sangre y posiblemente más allá, a pesar de saber que tomar Las Tierras Yermas requeriría más guerra que está dispuesta a afrontar. Por lo que parece contento de encontrar algún medio de anexar las tierras de sus dos vecinos y estabilizar su creciente reino.

Personalidad

Levrellian es un hombre inteligente que gobierna más por la estrategia que por la fuerza bruta. Es astuto y sin escrúpulos, habiendo aprendido el valor y poder de los tratados –y como aprovecharlos para su propia ventaja. Aunque no es un mal hombre, ni siquiera un mal gobernante, el primer interés de Levrellian siempre ha sido él mismo. A menudo hace una demostración de ser cruel y sanguinario, pero la violencia es realmente un medio para un fin –prefiere más bien alcanzar sus objetivos mediante amenazas más que por una matanza real.

Sin embargo, recientemente los intereses de Levrellian han cambiado. Los que están bajo su mando sospechan que este cambio puede ser debido a su nuevo consejero, un extraño hombre encapuchado llamado Strykssen. Realmente no tiene sentido. Levrellian se ha vuelto violento, más desesperado y descuidado, y

con poca influencia. No ha incrementado sus propiedades y su gente empieza a temerle.

Un vil Sectario, Strykssen infla el ego de Levrellian, aprovechándose de su imagen y animándole a que toma ahora las otras dos tierras. Con Strykssen susurrando a su lado, Levrellian está perdiendo su cautela y sus preocupaciones. Su obsesión de reclamar la región entera como su propiedad está creciendo. Strykssen le remarca que podría ser más que un simple príncipe. ¡Podría ser un rey! Y Levrellian le cree.

Apariencia

Levrellian es esbelto y de altura medio, con cabello graso y piel oscura. Sus rasgos son simples y con un toque astuto, y viste para impresionar con vistosas ropas y capas, abundante joyería y una imponente corona.

Artilli Levrellian

Profesión: Político (ex Capitán, ex Sargento, ex Mercenario)

Raza: Humano

Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
61%	52%	53%	54%	52%	51%	44%	60%
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	18	5	5	4	0	0	1

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia y tácticas) +10%, Criar animales, Charlatanería, Carisma, Mando +20%, Sabiduría popular (Reinos Fronterizos +10%, El Imperio, Tilea +10%), Esquivar +20%, Tasar, Jugar, Cotilleo +10%, Regatear, Intimidar, Percepción +10%, Leer/Escribir, Montar +10%, Lengua secreta (Jerga militar) +10%, Hablar idioma (Reikspiel, Tileano) +10%, Nadar

Talentos: Oído aguzado, Desarmar, Etiqueta, Parada veloz, Suerte, Orador experto, Don de gentes, Desenvainado rápido, Intrigante, Viajero curtido, Especialista en armas (Parada, A dos manos), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe conmocionador

Armadura: Armadura media (Armadura de cota de mallas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Ballesta con 10 Virotes, Arma de mano de la mejor calidad (Espada), Escudo, Rompeespadas

Enseres: Cinto con eslabones de oro, Botas forradas en piel, Capa con cuello forrado, Corona onerosa, Destrero con silla y arreos, Poción de curación, Pendiente oneroso, Anillos enjoyados, Túnica de armiño, Cetro adornado en oro, Principado, Unidad de tropas, 50 *co.*

Desarrollos

A Levrellian no le gustan sus dos vecinos, Fatandira y Haflok, pero le resulta más fácil tratar con ellos que eliminarlos y poner a alguien en su lugar. Siempre ha planeado absorber sus territorios algún día y solo espera ese momento. Pero hasta que sienta que sus hombres están preparados y sus propias tierras son suficientemente seguras y estables para soportar la repentina expansión, se contenta con hacer poco más que tratos y escaramuzas ocasionales.

Fatandira

Durante generaciones, los nómadas de Arabia han deambulado por las Fronteras, incluso dese el Imperio Nehekhariano. De ellos viene el segundo príncipe, Fatandira. Nacida de una familia de vendedores ambulantes y artistas, ella y su hermano gemelo Parandir viajaron con sus padres en su juventud, yendo de un lado a otro en el carro comunitario de su amplia familia. Paraban en cada pueblo, acampaban, actuaban, ganaban algunas monedas, compraban suministros y luego continuaban antes de que los habitantes inevitablemente se volvieran suspicaces. Fatandira se esforzó por aprender el oficio de su madre pero carecía de la gracia necesaria para ser bailarina y la sutileza para ser adivina. Finalmente sus padres se dieron por vencidos y la pusieron a atender los caballos y el ganado –probablemente la única razón por la que sobrevivió.

Todo cambió después de que una aldea sin nombre acusara a su familia de robar. Ya había ocurrido antes, y ella y su familia sabían que ocurriría de nuevo. Esto simplemente indicaba que era el momento de continuar. Mientras su familia se preparaba para salir, Fatandira atendió a los caballos, colocándolos de vuelta a la parte delantera del carro, pero saliendo de la nada, los aldeanos atacaron. Superaron a su familia a pesar de valiente intento de rechazarlos. Fatandira tuvo la claridad mental para saltar sobre uno de los caballos y huir más allá de los enloquecidos aldeanos, aunque no sin antes recibir graves heridas sobre sí. Cabalgó hasta que se derrumbó por la pérdida de sangre, la fatiga y el dolor.

Dos días después, un familiar la encontró delirando en el desierto. La noticia del ataque se había extendido y se supo que los aldeanos torturaron a la madre y el hermano de Fatandira, obligándoles a confesar por brujería y quemándoles en la hoguera por ello. Fatandira juró vengarse, y cuando pudo, se fue en busca de un mentor que la entrenara. Le llevó meses, pero finalmente encontró un hombre que lo haría.

Durante los siguientes tres años trabajó incansablemente. Cuando estuvo preparada, salió y se dirigió a la aldea que arruinó su vida. Acechó entre los edificios en la oscuridad de la noche, moviéndose silenciosamente de casa en casa. Cuando salió el sol, solo quedaban cadáveres, ya que había sido tan silenciosa que nadie había tenido oportunidad de dar la alarma.

Tomada la venganza, estaba vacía, sin propósito. No había disfrutado matando, aunque tampoco se arrepentía de ello. Su antigua vida era ceniza: nunca podría regresar. Pero tampoco quería ser un guerrero, a pesar de su gran habilidad. Tras pensarlo mucho, decidió que era su deber, su destino, sacar a la gente de su ignorancia, para evitarles que se volvieran tan paranoicos y despiadados como los aldeanos que mataron a su familia. Para hacerlo, tendría que gobernarles.

En el año que siguió, Fatandira sirvió como soldado y mercenario, siempre vigilante, siempre buscando soldados con sentido común y talento. Invitaría a unirse a ella a los que satisficieran sus normas. Lo que empezó como un goteo se convirtió en un diluvio, y finalmente amasó un pequeño ejército de leales y peligrosos guerreros.

Para completar su misión se dispuso a conquistar la tierra. Seleccionó un territorio a lo largo de las Montañas del Fin del Mundo, suponiendo que ahí al menos solo podía ser atacada por tres lados. Se asentó en un espacio entre las secciones del Río Aullante, un trozo de tierra que conducía directamente al Paso del Perro Loco. Era un lugar conveniente, particularmente protegido por ríos y montañas y con una valiosa ruta comercial. Condujo a sus hombres en asaltos sobre cada aldea conquistándolas una por una hasta que finalmente todas se rindieron. Se auto nombró príncipe y ha gobernado desde entonces. Aunque muchos han tratado de aplastar su pequeño principado, su coraje y determinación junto con las espadas de sus seguidores han rechazado todos los intentos.

Objetivos

Fatandira se ve como un monarca ilustrado. Aunque forja sus tierras a sangre y fuego, busca crear una tierra libre de la intolerancia y odio que aprisiona las mentes de los Fronterizos. Tiene poca ambición por extender su territorio, al menos por ahora, y parece contenta de mantener lo que ha tomado.

Personalidad

Fatandira es una mujer astuta, con buen ojo y voluntad de hierro. Puede ser tímida y sutil si es necesario pero prefiere la franqueza. No aprueba mentir, engañar, robar o cualquier otra falta que a menudo se supone de su pueblo. No tiene reparos en luchar por el control pero también acepta tratos y otros acuerdos. Sin embargo, si alguien rompe un juramento con ella una vez, nunca confiará de nuevo en esa persona. Se enfada mucho cuando alguien la infravalora, especialmente uno de sus compañeros príncipes. En el fondo, Fatandira anhela el amor, y es susceptible a la adulación, en especial de los hombres guapos.

Apariencia

Fatandira es una mujer baja y gruesa, de piel oscura, pelo negro, ojos grandes y cara marcada y hermosa pero masculina. Está muy en forma y no tiene ni una pizca de grasa, lo que disminuya aún más cualquier curva que de otra forma podría tener. Fatandira viste ropa sencilla y práctica y prefiere pantalones a vestidos.

Fatandira

Profesión: Jefe de Forajidos (ex Veterano, ex Mercenario, ex Vagabundo)

Raza: Humana

Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
51%	65%	47%	60%	46%	43%	47%	51%

Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	17	4	6	5	0	0	1

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Mando, Sabiduría popular (Reinos Fronterizos +10%, El Imperio, Tilea), Consumir alcohol, Esquivar +10%, Jugar, Cotilleo +10%, Regatear, Intimidar, Orientación, Supervivencia, Percepción +10%, Actuar (Bailarina), Montar, Buscar, Lengua secreta (Jerga militar + 10%, Jerga montaraz), Hablar idioma (Arábico, Tileano), Código secreto (Montaraz), Movimiento silencioso

Talentos: Desarmar, Pies ligeros, Parada veloz, Disparo infalible, Orientación, Desenvainado rápido, Recarga rápida, Errante, Viajero curtido, Certero, Especialista en armas (Ballesta, Arrojadiza), Golpe poderoso, Golpe letal, Disparo certero, Muy resistente, Muy fuerte

Armadura: Armadura media (Armadura de cota de mallas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Arma de mano (Espada), Lanza, Ballesta de repetición con 10 Virotes, Escudo

Enseres: Mochila, Banda de forajidos, Botella de licor bueno, Poción de curación, Caballo con silla y arreos, Principado, Raciones (1 semana), Tienda, Odre

Desarrollos

A Fatandira no le gusta Levrellian –él se burla de ella por ser mujer- ni Haflok porque la mira con aires de superioridad tanto por su sexo como por herencia y hace comentarios velados sobre que los nómadas son poco más que animales. Le encantaría ver muertos a ambos pero sabe que no es lo suficientemente fuerte para enfrentarse aún. También reconoce que Haflok es escudo excelente contra los Orcos de la Garra de Hierro del Sur, mientras que Levrellian obstruye la invasión de otros aspirantes a gobernantes desde el norte o el este. Puede negociar con ambos hombres, y ninguno ha hecho todavía una jugada por sus tierras. Por ahora está contenta.

Mir Haflok

Hijo de un granjero pobre, Mir Haflok nació en el Imperio. Como muchos de su edad, estaba desesperado por escapar de una vida de trabajo pesado por lo que se escapó de casa con diez años. Desprevenido de las realidades del desierto, pudo haber muerto de no ser por un monje viajero. Encontrando al chico medio congelado, hambriento y asustado, el monje llevó al muchacho a su monasterio, donde le asistió para recuperarse. Cuando estuvo bien, descubrió que estaba entre Sigmaritas y aprendió de sus vidas, sus entrenamientos y sus viajes. Impresionado, aceptó su oferta para unirse a ellos, y así dio su vida a Sigmar.

En los seis años que estudió con los Sigmaritas se entrenó para ser guerrero, pero también aprendió mucho más. Estudió historia,

estrategia, teología e incontables otros temas por largo tiempo. Mientras su cuerpo crecía se volvió una figura imponente, y así también lo hizo su mente. Pensó en dejar la espada y coger el pincel, pero su talento en la esgrima, su gran tamaño y su ferocidad le llevó al servicio marcial de su dios y el Imperio.

Durante un año, Haflok luchó en diversas escaramuzas en el Imperio, y extendió la noticia de su poder y valor. Pronto, un grupo de leales guerreros le prometían su servicio y esperaban aprender de su sabiduría, clamando su bandera. Pero Haflok estaba frustrado. A pesar de sus mejores esfuerzos, la guerra era interminable. Luchar en el Imperio no lograba nada. Para detener a sus enemigos, tendría que viajar a las entrañas de la corrupción y llevar la guerra a sus enemigos. Y así, Haflok y sus hombres pasaron por el Paso del Fuego Negro hacia los Reinos Fronterizos.

En ese miserable lugar, Haflok encontró lo que había sospechado, un flujo constante de Orcos y canallas infiltrándose hacia el Imperio para sembrar el caos y saquear. Haflok y sus hombres expulsaron a los bandidos y las tropas, dispersando o aplastando cada ataque, marchando siempre hacia el sur, hasta alcanzar la sombra de La Roca de Hierro. La enorme fortaleza de Pieles verdes era hogar de más Goblins y Orcos de que los que Haflok podría combatir, por lo que se asentó en el lado norte de un afluente del Río de la Sangre y les desafío a que lo cruzaran contra él.

Tras un mes, Haflok y sus hombres, se cansaron de acampar en la orilla y erigieron algunos burdos edificios tras ellos para servir como albergues, comedores y lugar de reunión. Luego, algunas personas que vivían cerca se acercaron y preguntaron y podían trasladar sus casas cerca de los guerreros por protección. Haflok accedió. Aparecieron más lugareños en los siguientes meses, reubicándose al lado, y pronto surgió un pueblo alrededor de los hombres de Haflok. Todos en el pueblo trataron a Haflok como su líder.

Al principio Haflok consideró alejar a la gente, diciéndoles que él no era su líder. Pero luego lo reconsideró. La gente estaba a salvo con él y ¿quién era él para negarles ese consuelo? Tal vez este era el propósito que Sigmar había elegido para él, resistir contra los Pieles verdes y proteger a la gente a lo largo de esta frontera. En tal caso, solo podía hacer lo mejor para servir. Así Haflok se volvió un gobernante, primero de ese pueblo y luego del tramo entero entre el afluente del Río de la Sangre y el Río Aullante.

Objetivos

En su tiempo aquí, se ha enfrentado a la creciente violencia no solo desde el sur, sino también de sus vecinos del norte y el oeste, que parecen amenazarle tanto por su piedad como por sus fuerzas armadas. Lo que no ven es que Haflok no tiene intención de expandir su reino. Todo lo que quiere es mantener su frontera sur contra los Pieles verdes de La Roca de Hierro y las Tierras Yermas de más allá, y mantener a su gente a salvo. Sin embargo, es un guerrero, y usará la fuerza contra sus vecinos si es necesario.

Personalidad

Haflok es un hombre devoto, y sus creencias le hacen honesto y directo, aunque abrupto. A pesar de su apariencia, Haflok en el fondo es un poeta y pintor. Sus grandes amores son la belleza y el arte, y quiere desesperadamente dejar a un lado su imagen de caudillo y llenar su tierra con belleza, sofisticación y cultura.

Apariencia

Haflok es un hombre alto, fornido, de rasgos fuertes casi hermosos y manos de dedos largos sorprendentemente delicadas. Viste ropas sencillas cuando no lleva armadura, camisa blanca y pantalón marrón con una túnica que lleva el símbolo del Martillo de Sigmar. En batalla Haflok viste armadura completa, claramente muy usada pero también bien cuidada, y el símbolo del martillo está grabado tanto en la coraza como en el escudo.

Mir Haflok

Profesión: Señor Noble (ex Caballero, ex Escudero, ex Iniciado)

Raza: Humano

Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
53%	32%	52%	50%	51%	52%	49%	58%
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	5	5	4	0	0	2

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Historia, Estrategia y tácticas, Teología +10%), Criar animales, Adiestrar animales, Carisma +10%, Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar +10%, Cotilleo, Sanar, Percepción + 10%, Leer/Escribir, Montar +10%, Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel +20%, Tileano)

Talentos: Etiqueta, Reflejos rápidos, Don de gentes, Especialista en armas (Caballería, Mangual, A dos manos), Golpe poderoso, Cortés, Muy fuerte, Guerrero nato

Armadura: Armadura pesada (Armadura de placas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5

Armas: Mangual, Lanza de caballería, Escudo

Enseres: Destrero con silla y arreos, Principado, Símbolo religioso de Sigmar, Túnicas, 25 *co*

Desarrollos

El fanatismo de Haflok proviene de su creencia de que Sigmar le habla directamente. Cuando sueña, cree que su dios le visita. En verdad, no es Sigmar sino el Liche, que intenta controlar al Templario y su gente.

Haflok ve a Levrellian como una comadreja de poca confianza y a Fatandira como su inferior. Sin embargo, eso importa poco. Ninguna ha mostrado signo de mutación del Caos, u otra mancha y tampoco han hecho más que intentos nominales de invadir sus tierras. Su principal preocupación sigue siendo proteger su gente, y el resto del mundo tras ellos, de cualquier incursión de Orcos. Mientras no le obliguen los otros dos príncipes está dispuesto a dejarles en paz.

- Agitación Política -

La frágil paz está a punto de hacerse añicos. Se puede considerar a un hombre responsable del inminente altercado –Strykssen.

Strykssen

Nacido de un carretero pobre en Stirland, Strykssen creció como aprendiz de su padre y aguardaba una vida como simple artesano. Pero de alguna manera eso no parecía suficiente. Lo bastante brillante para percatarse de que había más en la vida y lo bastante codicioso para quererlo, a menudo vigilaba a otros niños jugando y codiciaba su riqueza, su libertad y su felicidad. *"Si tan solo tuviera el dinero"* pensaba a menudo, *"Si tan solo mi familia fuera rica como ellos, también sería feliz"*.

Cuando tenía diez años, Strykssen caminaba de regreso de la entrega de una nueva rueda a un mercader cuando otro chico pasó empujándole. "¡Fuera de mi camino, campesino!" le gritó el otro chico mientras era empujado. Strykssen, ya cansado y de mal humor de la larga y cansada caminata, se indignó por el insulto y por las lujosas ropas del extraño. Montó en cólera, agarrando al otro chico por su delicada capa y lanzándolo contra una pared cercana. Hubo un chasquido y el chico se desplomó, muerto. Strykssen descubrió que no sentía remordimientos mientras despojaba al joven muerto de sus ropas, dinero y una hermosa daga. Pero cuando regresó a su casa sus padres se enteraron de lo que había hecho, y se horrorizaron. El padre de Strykssen quería llevar al chico a las autoridades de inmediato, pero su madre intervino. Ella dio a Strykssen el dinero que pudo, y algo de comida, y le dijo que corriera muy lejos antes de que la guardia viniera a por él. Entre el dolor y la euforia, Strykssen obedeció. Se fue y nunca miró atrás.

Los siguientes años, Strykssen sobrevivió trabajando cuando tuvo que hacerlo y robando o matando cuando podía. Aprendió a hacerse pasar por el caballero que sus ropas robadas sugerían y usó ese disfraz para acercarse a la mayoría de sus víctimas. Finalmente, se encontró en Middenheim y se instaló en el papel de un noble menor de la corte. Cuando la Tormenta del Caos golpeó, Strykssen usó el tumulto para eliminar algunos rivales y consolidar su riqueza robada, asegurando su posición allí.

Tras la guerra, uno de los conocidos de Strykssen se le acercó. El hombre se puso a conversar sobre el poder y el privilegio y el derecho de algunos hombres a hacer lo que quisieran, y Strykssen descubrió que tenían ideas similares sobre el mundo y su legítimo lugar en él. Tras varias conversaciones similares, el hombre reveló que era un devoto de Khorne, el dios del Caos, e invitó a Strykssen a unirse a él y los otros en la alabanza. Strykssen accedió y en la primera ceremonia descubrió un compañerismo que nunca había conocido antes. Cuando miró a lo alto de la estatua de Khorne y sintió los pensamientos del dios inundándole, Strykssen sintió como si finalmente hubiera vuelto a casa.

Strykssen se volvió un devote seguidor de Khorne, y el dios le recompensó por su fanatismo, otorgándole mayor riqueza y algún poder menor sobre los hombres. Su líder ideó un plan para crear portales enmascarados como ídolos, que permitirían a los esbirros de Khorne entrar al mundo en carne, y Strykssen participó con entusiasmo. Pero sus planes fueron descubiertos por intrusos que destruyeron todos los ídolos. Atacaron al último ídolo en la sala principal de adoración en Middenheim, justo mientras el Demonio de Khorne se encarnaba. Strykssen fue testigo de la llegada de un semidiós pero huyó sabiamente durante la batalla, evitando la muerte y que le descubrieran.

Después, Strykssen sintió los pensamientos del Demonio en su mente. El Demonio estaba furioso, furioso con los intrusos y furioso con los seguidores que le abandonaron en un momento de necesidad. Strykssen se comprometió a expiar su error, y el Demonio tomó ventaja inmediata de ese juramento. Se vinculó a Strykssen y le encargó encontrar una manera de encarnarse por completo. Khorne conocía un poderoso artefacto, un guantelete dejado por otro Demonio que caminó una vez por la tierra, y el Demonio habló a Strykssen del objeto. El poder del guantelete podía ser suficiente para hacer nacer al Demonio. Sin embargo, el objeto se encontraba en los Reinos Fronterizos, por lo que Strykssen se deslizó por las montañas hacia ese territorio, buscando su ubicación. También se enteró de una Secta del Caos cercana, aunque ellos adoraban a un dios rival, y sintió el poder del objeto que poseían, el Cetro de Jade. Pero estaba fuertemente protegido contra su Demonio y Strykssen supo que necesitaría sirvientes e incautos para alcanzarlo.

Buscó al príncipe más fuerte de la zona. Artilli Levrellian, y se presentó como consejero. Usando el poder dado por el Demonio y sus bien afinadas habilidades en subterfugio y adulación, Strykssen se ganó rápidamente un lugar en el consejo de Levrellian y ascendió desde allí a consejero principal del príncipe.

Objetivos

No obstante, el puesto de Strykssen junto a Levrellian es más que un medio para un fin. A Strykssen no le importa Levrellian ni los otros pequeños políticos de los Reinos Fronterizos. Su única meta es obtener el guantelete de la tumba de Karitamen y las Piedras de Disformidad del Cetro de Jade. Con ellos, puede liberar el Demonio que encadenó a su alma y permitir que la criatura cause estragos por el mundo.

Personalidad

Strykssen es muy tranquilo y tiene gran experiencia hablando de su trayectoria anterior a nobles y plebeyos por igual. Sus modales son impecables excepto cuando se enfada; ahí, se revelan sus orígenes humildes. Strykssen es un verdadero seguidor del Caos y se deleita con la violencia y la sangre. Es un experto asesino y disfruta viendo sufrir a sus víctimas antes de su muerte final.

También es completamente despiadado y mata y mutila sin escrúpulos ni vacilación, sacrificando incluso aquellos más cercanos para lograr sus objetivos.

Apariencia

Strykssen, hombre alto y estrecho de ojos penetrantes, tiene la brillante mirada del fanático, y aunque pretende ser tolerante y paciente, sus ojos se iluminan al ver sangre. Viste muy bien y lleva una magnífica espada pero prefiere usar la delgada daga de su lateral y el cuchillo con púas escondido en su bota. Por desgracia, la carne humana nunca estuvo destinada a albergar un Demonio. Su contacto ha empezado a deformar a Strykssen, y está mutando sin control. Si no encuentra pronto una manera de liberar al demonio, las mutaciones le matarán más temprano que tarde, y el Demonio perderá su acceso al Viejo Mundo.

Strykssen

Profesión: Acólito sectario de Khorne* (ex Charlatán, ex Ladrón)

*Esta profesión se describe en el *Tomo de Corrupción*

Raza: Mutante

Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
52%	39%	48%	49%	52%	43%	46%	54%
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	4	0	4	2

Habilidades: Sabiduría académica (Demonología), Charlatanería, Carisma, Sabiduría popular (Reinos Fronterizos, Tilea, El Imperio), Esconderse, Disfraz +10%, Esquivar, Tasar, Jugar, Cotilleo +10%, Regatear, Intimidar, Percepción +10%, Escalar, Buscar, Lengua secreta (Jerga de ladrones) +10%, Código secreto (Ladrón), Movimiento silencioso, Prestidigitación, Hablar idioma (Reikspiel +10%, Tileano)

Talentos: Oído aguzado, Gato callejero, ¡A correr!, Frenesí, Recio, Acostumbrado al Caos, Reflejos rápidos, Imitador, Don de gentes, Intrigante, Viajero curtido, Especialista en armas (Mangual), Golpe poderoso, Golpe letal, Genio aritmético, Muy fuerte, Guerrero nato

Reglas Especiales:

- *Mutaciones del Caos:*

Sed de Sangre: Cuando entra en Frenesí, Strykssen ataca a la criatura viva más cercana. Debe tener éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Voluntad** para salir del Frenesí.

Oreja adicional: Adquiere el talento Oído Aguzado.

Licántropo: Strykssen puede cambiar de forma y convertirse en un híbrido de humano y bestia. Cada vez que entra en Frenesí cambia sus Característica como sigue: +10%HA, +10% F, +10%R, +20% Ag, -10% Int, -10% V, -20% Emp, +1 A, +5 H, +1 M. Además gana un +10% de bonificación a las tiradas de Esconderse, Percepción y Movimiento silencioso, y gana las habilidades de Rastrear y Nadar y los talentos de Sentidos desarrollados, Armas naturales y Visión nocturna.

Armadura: Armadura media (Camisa de mallas, Justillo de cuero)
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 3, Piernas 0
Armas: Daga, Arma de mano (Espada)
Enseres: 4 Juegos de la mejor Ropa, 6 Juegos de Ropa común, Documentos falsos, 10 Metros de cuerda, Saco, Odre de sangre, Símbolo religioso de Khorne, Vestiduras de la secta

Nuevo Talento: Acostumbrado al Caos

Si ya tienes una mutación, recibes una bonificación de +10% a todas las tiradas que dabas realizara para evitar sufrir mutaciones adicionales.

Vientos de Guerra

En los últimos meses, han aumentado en cantidad, tamaño y gravedad las incursiones contra Haflok y Fatandira. Se ha impedido por la fuerza a los comerciantes entrar en sus territorios. Los exploradores son asesinados y sus cuerpos arrojados a las fronteras como advertencias. La gente de Haflok y Fatandira están cada vez más asustados, ya que cada ataque llega más lejos y cada incursión se parece cada vez más al primer detonante de una guerra abierta.

Fatandira se está preocupando. Sabe que Levrellian se impacienta, y se da cuenta de que golpeará a plena fuerza y pronto. No está segura de que pueda resistir cuando lo haga. Ha insinuado a Haflok una alianza, pero el Sigmarita se niega a tratar con ella porque Levrellian no es el único que tiene guía. Haflok tiene su propio consejero: Sigmar. La deidad habla a Haflok en sueños, diciéndole que haga retroceder a los otros príncipes y reclame la región en su nombre. Sigmar también ha advertido a Haflok que Levrellian ha sucumbido al Caos y debe ser detenido. Haflok lo cree totalmente. Su dios ha hablado y debe ser obedecido.

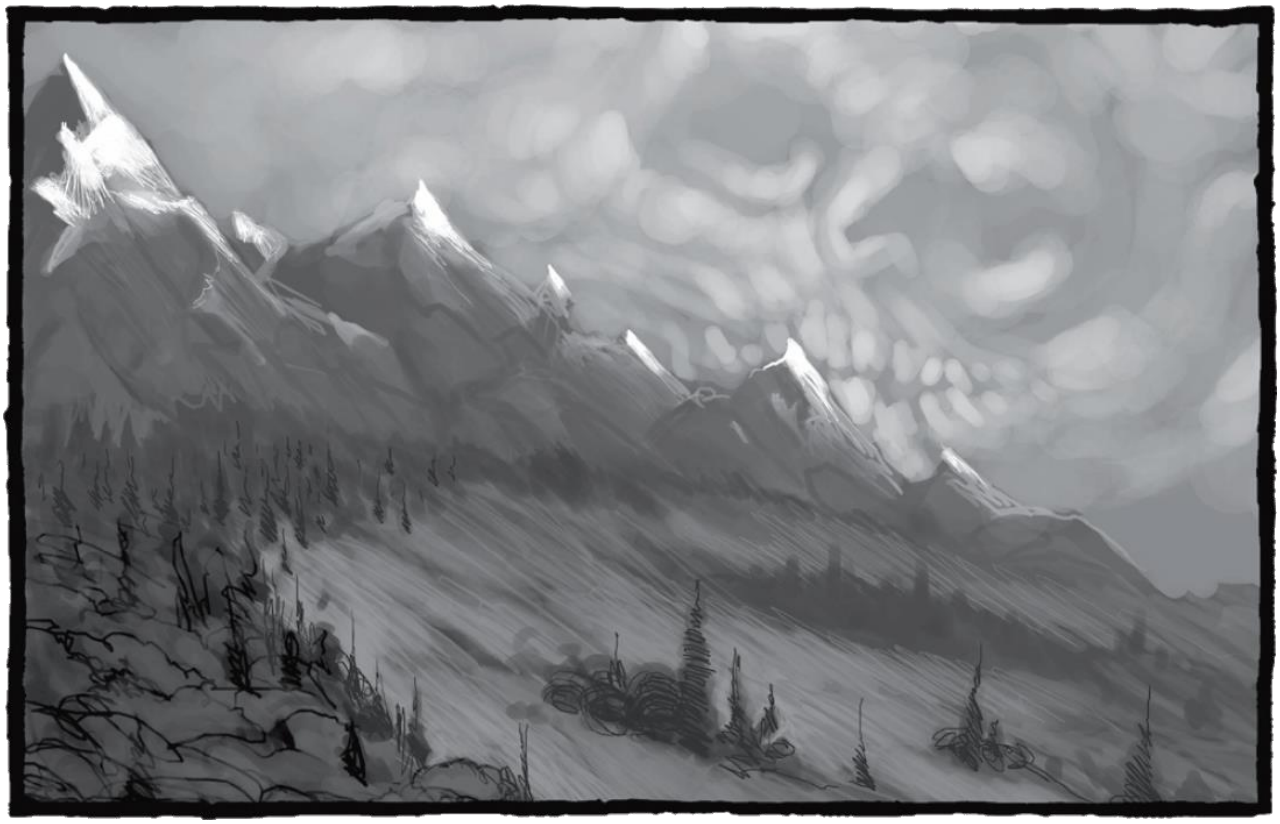
Que desafortunado, pues, que no sea su dios quién le hable.

Alguien está enviando instrucciones a Haflok, pero no es Sigmar. Es Karitamen, alcanzando desde su tumba al más susceptible de los tres príncipes. Bajo el aspecto de Sigmar, Karitamen se ha ganado la lealtad de Haflok y usa al Sigmarita para consolidar de nuevo su antiguo reino.

Con un Rey Funerario en un lado y un Sectario al otro, Haflok y Levrellian están destinados a colisionar. Fatandira puede quedar atrapada en medio, o podría ser capaz de evitar el conflicto y esperar que termine. De cualquier modo, la región se encamina a la guerra.

Dominio de la Montaña

Los tres príncipes quieren controlar el Paso del Perro Loco y a través de él, las Montañas del Fin del Mundo que se ciernen sobre sus tierras. Hasta ahora ninguno ha tenido el suficiente poder para mantener el paso y seguir defendiéndose de los ataques de sus vecinos. Cada gobernante tiene patrullas deambulando por el paso



de manera regular, y dichos grupos armados a menudo luchan cuando se encuentran, pero entre ellos también mantienen el paso relativamente seguro para los viajeros. Mientras el paso permaneció abierto, ninguno de ellos sintió que era una prioridad reclamarlo por completo.

Ahora los tres reconsideran sus posturas. Strykssen ha estado diciendo a Levrellian que mantener el paso es crucial para dominar la región. De lo contrario, los otros príncipes podrían pedir refuerzos por la montaña y contener la demanda de poder de Levrellian. No importa que las Tierras Oscuras se encuentren al otro lado del paso, ni que sea improbable que Fatandira o Haflok encuentren muchos aliados allí fuera. Es suficiente que Strykssen haya plantado esa preocupación. Levrellian está ahora convencido de que debe poseer el Paso del Perro Loco antes de poder ser rey. Ha incrementado el número de soldados patrullando allí y dado órdenes de atacar nada más ver a los hombres de los otros príncipes.

Haflok también está convencido de que debe controlar el paso. Sigmar se lo ha dicho. En sueños, Sigmar le ha explicado que el paso conduce a las tierras del mal y debe ser sellado y guardado antes de que los monstruos puedan emanar desde los Reinos Fronterizos y desde allí al Imperio. Haflok tiene el sagrado deber de proteger al mundo de este tipo de ataques, por lo que debe mantener el paso, incluso contra sus vecinos más débiles y fácilmente corruptibles.

Fatandira no tiene ningún extraño que la inste, pero sabe que necesita el paso por una simple razón: escapar. Sus tierras están entre los ríos y las montañas lo que significa que Haflok y Levrellian le impiden dirigirse hacia el oeste. Si alguno de ellos toma el paso, estará encajonada y será fácilmente aplastada.

Sin embargo, si ella puede tomar el paso, tendrá ventaja para usarlo contra ellos, y una forma de escapar cuando ellos ataquen.

Levrellian y Haflok también han comenzado a enviar exploradores a las montañas alrededor del paso, aparentemente para encontrar caminos más pequeños y asegurarse de que el paso no puede ser atacado por los flancos. Fatandira no se ha molestado con esto porque está centrando sus esfuerzos en asegurar la entrada del paso y luego moverse al interior.

Muertes Antinaturales

Desde hace varios años, la región ha perdido más que una parte de viajeros y comerciantes. Por lo general, vagabundos solitarios o pequeños grupos han desaparecido mientras que grupos más grandes han sobrevivido ilesos. Nadie sabe qué pasó con los desaparecidos, y no se ha encontrado nunca ningún rastro, pero las desapariciones parecen más frecuentes cerca de la frontera occidental de la región, cerca del Rio Aullante.

En los últimos meses, estos incidentes se han vuelto más frecuentes. Ahora son más de uno, dos o tres individuos los que desaparecen, hace poco desapareció una pequeña caravana, seis hombres, seis mujeres y nueve niños. Se encontró a un décimo niño en los arbustos, ensangrentado pero vivo, y las heridas del niño indicaban instrumentos armados más que garras. Esto confirma lo que los príncipes ya sospechan, los secuestradores son Humanos y no bestias. Pero ¿Quién se está llevando a esta gente y por qué?

Tanto Levrellian como Haflok han encontrado una respuesta, o la han dado: Vitrolle. El pueblo amurallado se encuentra en el centro

La Secta del Cetro de Jade

El Cetro de Jade, antiguamente una de las mayores Sectas de Slaanesh del Imperio, pasa por tiempos difíciles. Llamada así por la vara enjoyada llevaba por Slaanesh, la Secta adoran al dios del Caos y se deleita en el libertinaje y la tortura. Su objetivo es difundir el dolor y el placer todo lo posible, rompiendo las restricciones sociales y permitiendo a la gente deleitarse con la plena expresión de sus cuerpos y sentidos.

Nadie sabe quién fundó la Secta, pero durante muchos años, su núcleo fue un grupo de jóvenes hombres y mujeres ricos conocidos como Pervertidos&Decadentes. Aunque solo eran unos veinte, estos jóvenes nobles poseían suficiente poder y dinero para atraer a otros miembros, y cada uno formo un grupo mayor en su ciudad natal. Los Pervertidos&Decadentes controlaron la Secta, liderando sus rituales y aprobando sus nuevos miembros, y el Culto creció en tamaño y poder hasta que sus tentáculos se instalaron en todas las grandes ciudades y pueblos del país.

La base más fuerte de la Secta estuvo siempre en Middenheim, donde muchos creen que empezó. Una de las nobles involucrados, una joven llamada Anika-Elise Nikse, se trasladó de Nordland a Middenheim y llamó la atención del mismísimo Graft Boris Todbringer. Finalmente se casaron y en su nuevo papel como señora de la ciudad, Nikse fue capaz de elevar la Secta a nuevos niveles.

Por desgracia, su nuevo protagonismo atrajo la atención del Cetro de Jade a varios rivales, incluyendo la Secta de la Mano Púrpura. Nikse fue brutalmente asesinada a la temprana edad de veintitrés años y con su muerte, el Cetro de Jade perdió gran parte de su rumbo. Los miembros más casuales se desvincularon, asustados de que la misma violencia que ellos practicaban con los otros se volviera contra ellos también.

Varios de los miembros principales decidieron que sería una buena idea pasar desapercibidos durante un tiempo. Dejaron que la Secta más grande dispersara y extendiera historias de la destrucción de la organización para evitar nuevos ataques. Pero solo era un ardid. Varios Sectarios clave escaparon de Middenheim, llevándose el tesoro principal de la Secta con ellos. Huyeron por completo del Imperio, dejando solo unos poco antiguos miembros como cebo para sus enemigos.

Queda por ver si la Secta del Cetro de Jade reaparecerá como una potente fuerza por todo el Imperio o continuará sus objetivos en privado.

de las desapariciones y es lo suficientemente cerrado y grande para ocultar cadáveres, carros y otros objetos. Los habitantes siempre han sido autosuficientes, comerciando de vez en cuando con los que pasan pero sin permitir a nadie dentro de sus muros, y en retrospectiva, parece que solo los grupos más grandes han parado para comerciar –o han parado y les han permitido salir de nuevo después. Los que han tratado con ellos saben que los habitantes del pueblo son muy religiosos y adoran todos a la vez –algunos incluso han oído algo sobre un Cetro de Jade, aunque nadie sabe qué significa. Tanto Strykssen como "Sigmar" han advertido que el pueblo es de hecho un bastión del mal, un baluarte de Caos. Es una plaga sobre la tierra y debe ser destruido.

Fatandira también se figura esto, sin ninguna ayuda. Se ha dado cuenta de la ubicación del pueblo en relación con las desapariciones y colocó unos pocos exploradores para vigilarlo a distancia. Vieron cómo desviaban y arrastraban a un par de viajeros hacia el pueblo con todas sus pertenencias y cómo un par de hombres regresaron luego y eliminaron todo rastro del paso de los viajeros. Al oír esto, Fatandira supo que había que pararles. Además, ha oído un rumor de que el Cetro de Jade podría ser un objeto real, una reliquia de inmenso valor que la aldea aprecia por su significado religioso, aunque ella está más interesada en su valor monetario, así como en los hombres, caballos y armas que podría comprar para ella. Ahora los tres príncipes están convergiendo sobre Vitrolle, decididos a arrasarlo hasta los cimientos y detener su maldad para siempre.

Pero los Sectarios del Cetro de Jade no son la única amenaza extraña en la zona. Recientemente, los viajeros y lugareños por igual han contado extraños cuentas, historias que muchos no creen. Hablan de muertos caminando por la tierra, cadáveres poco más que huesos que caminan erguidos y portan armas. Dichas criaturas parecen venir de las montañas, y la mayoría de avistamientos han ocurrido alrededor del Paso del Perro Loco. Pero en las últimas semanas, los Esqueletos han descendido de las montañas y los avistamientos se expanden más adentro en toda la tierra mientras los guerreros No Muertos se expanden, moviéndose hacia los ríos. A veces, esas criaturas pasan justo por delante de la gente sin girarse ni siquiera frenarse. Pero otras veces han atacado, golpeando brutalmente y destrozando miembros hasta que queda poco más que sangre y jirones. Nadie sabe por qué han aparecido estos No Muertos ni lo que buscan, aunque Fatandira recuerda historias de su infancia delos Nehekharianos que gobernaron una vez esta tierra, y de reyes No Muertos ocultos en las profundidades de las montañas. Sigmar ha instruido realmente a Haflok de que no se preocupe por estas criaturas –el dios ha asegurado al Sigmarita que no representan una amenaza para su gente y no son el mal que parecen. Sin embargo, Haflok no está convencido. Sabe que Sigmar no le mentiría pero se pregunta si el dios está pasando por alto de alguna manera los peligros presentados por estas abominaciones sedientas de sangre. Por primera vez, su fe se tambalea, aunque solo en lo que se pregunta si Sigmar le está probando o minimizando el peligro allí para concentrarle en las otras tareas por delante. Lo que los tres príncipes saben es que estos Esqueletos representan una gran amenaza para sus tierras y su gente y que incluso los guerreros aguerridos corren de miedo cuando la muerte marcha hacia ellos con las hojas desenvainadas.

Capítulo III: Geografía

Las tierras en poder de los tres príncipes y codiciadas por Karitamen, son rocosas y accidentadas, situadas bajo la sombra de las Montañas del Fin del Mundo. Las siguientes entradas describen los lugares geográficos más importantes. Siéntete libre de ampliar estos detalles para adaptarlos a las necesidades de tu campaña.

Montañas del Fin del Mundo

Las Montañas del Fin del Mundo son un macizo montañoso que se extiende de norte a sur, dividiendo aproximadamente el continente. El Imperio y los Reinos Fronterizos están íntegramente al oeste de las montañas, mientras que las Tierras Oscuras ocupan el territorio al este de ellas. Las Montañas del Fin del Mundo, llamadas así porque pocos se han atrevido a cruzar sus alturas y explorar más allá de este límite natural, se componen en gran parte de granito. Los picos y acantilados son color gris oscuro con un moteado ocasional de blanco o negro, sus superficies erosionadas por siglos de viento, lluvia y nieve y sus bordes afiladísimos.

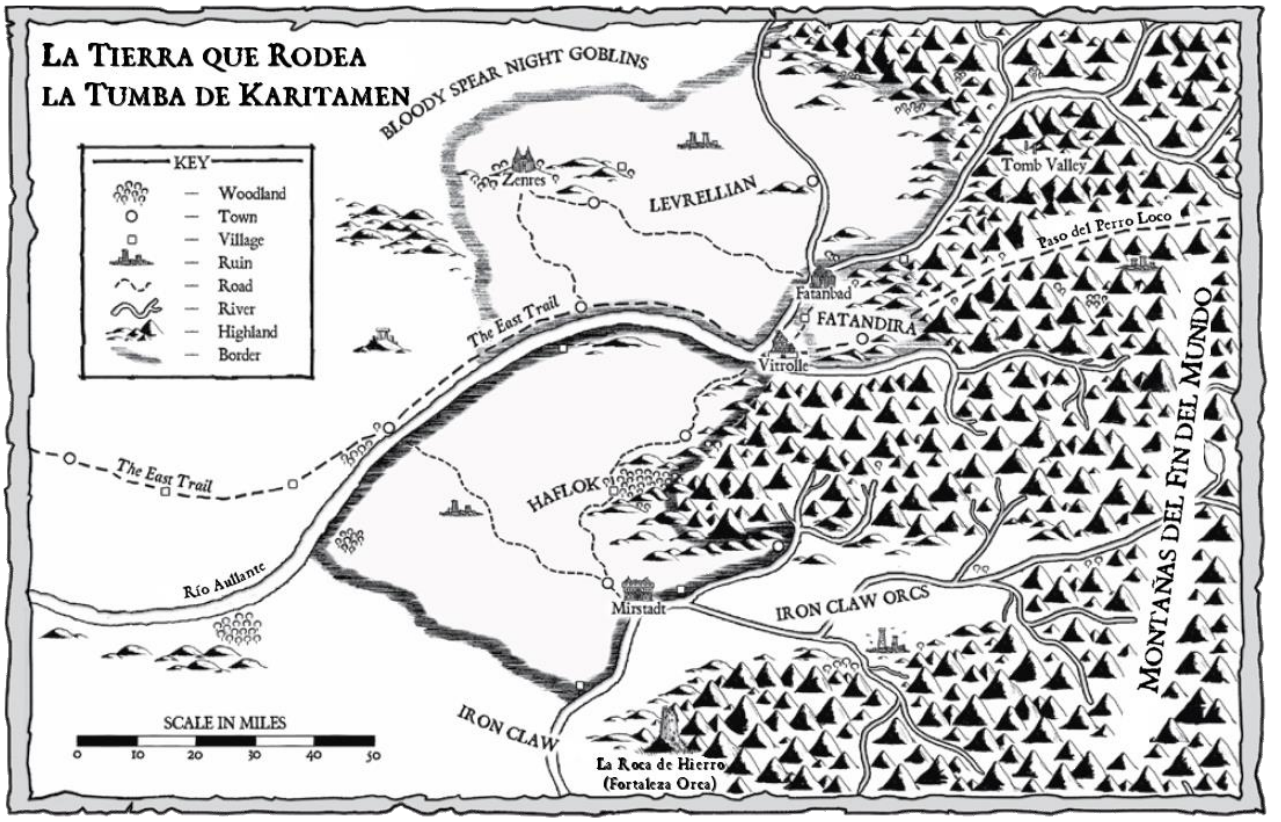
Los Enanos han instalado minas en diversos puntos a lo largo de los picos, generalmente en uno de los pequeños valles escondidos entre acantilados, y excavan y perforan buscando oro, plata y piedras preciosas. Pocos más viven en las montañas, pues aquí no crece nada excepto unos cuantos hongos y manchas de musgo en pequeños huecos o cuevas profundas. La mayoría de criaturas evitan los picos, prefiriendo las tierras más habitables al oeste. El agua también escasea, brotando desde los picos nevados en algunos lugares pero por lo general desaparece en grietas de la roca y luego corre por algún lugar bajo la cordillera.

Por supuesto, aunque aquí solo viven los Enanos y los Goblins Nocturnos, eso no significa que las montañas estén desiertas. Los buscadores de tesoros a menudo se encaraman a las rocas, buscando tesoros ocultos y ruinas antiguas. Las caravanas viajan por los pasos dirigiéndose a pequeños pueblos de ambos lados. Los Orcos y bandidos asaltan las caravanas y también a los buscadores de tesoros. Los soldados de los Reinos Fronterizos cercanos patrullan con irregularidad, con la esperanza de acabar con esos ataques y para reclamar la zona para su gobernante. Mutantes y Hombres bestia buscan comida, principalmente matando a cualquier que encuentran y alimentándose de sus restos. Y, desde el reciente despertar de Karitamen, Esqueletos y otros No Muertos vagan por las montañas protegiendo el refugio de su maestro y extendiendo el caos entre los vivos que encuentran.

Las Montañas del Fin del Mundo tienen solo un puñado de pasos consolidados, de los que tres ofrecen paso a los Reinos Fronterizos – El Paso de la Muerte al sur, La Carretera de la Plata al norte y el Paso del perro Loco en el centro. Aunque pueden existir incontables caminos y senderos estrechos, y un viajero resistente podría abrirse paso a través de las montañas con suficiente paciencia, solo estas tres rutas están despejadas de un extremo a otro y tienen suficiente espacio para permitir que pasen carros o incluso caballos sin problemas ni bloqueos.

El Paso del Perro Loco

Este paso corta las Montañas del Fin del Mundo entre dos ramificaciones del Río Aullante, al norte de Barak Varr y el Río de la Sangre. De los tres pasos, es el más accesible desde los Reinos Fronterizos –La Carretera de la Plata conecta la Vieja Carretera de los Enanos que atraviesa el Bosque de Penumbra y desde allí se une

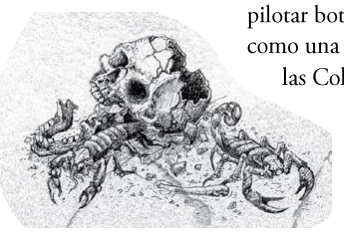


con el Paso del Fuego Negro en las Montañas Negras, mientras que el Paso de la Muerte conduce hacia las Tierras Yermas muy por debajo de la línea de protección del Río de la Sangre. Debido a esto, el Paso del Perro Loco se ha vuelto una vía importante y es la ruta elegida por cualquier que viaje desde los Reinos Fronterizos a las Tierras Oscuras y viceversa.

Los tres príncipes cuyos territorios están cercanos disputan acaloradamente la propiedad del paso. Ninguno ha sido capaz de reclamarlo y mantenerlo mucho tiempo, pero guerrean por él frecuentemente pues el control del paso significa el control sobre los viajeros y comerciantes que lo usan. Podría decirse que Fatandira tiene la mejor reivindicación, pues el paso se abre por sus tierras, pero tiene la menor cantidad de hombres de los tres y solo puede mantener el paso si desvía sus fuerzas de uno de los ríos, dejándola vulnerable a un ataque allí. La única vez que los tres gobernantes dejan de lado sus diferencias es cuando surgen Orcos, Goblins y otras criaturas de las Tierras Oscuras, marchando por el paso e intentando invadir los Renios Fronterizos. En esos momentos, el grupo de tres príncipes se junta para rechazar a sus posibles invasores, pero después inevitablemente, se disputan una vez más quién debería mantener guardia en el paso, y por tanto controlarlo.

El Río Aullante

Varios canales de la frontera oriental de los Reinos Fronterizos alimentan el Golfo Negro, incluyendo el Río Stacnek, el Río de la Calavera, el Río Aullante y el Río de la Sangre. El Río de la Sangre es el más meridional, y sus aguas forman el límite entre los Reinos Fronterizos y las Tierras Yermas. El Río Aullante se encuentra solo ligeramente por encima, y sus tres ramificaciones brotan desde las Montañas del Fin del Mundo, fluyendo de los picos de ambos lados del paso.



El agua del Río Aullante proviene de un río subterráneo en las profundidades de las montañas, el agua brota de estrechas grietas a lo largo de la cara occidental y se recoge en profundos cauces en la roca antes de alcanzar la tierra de abajo. El agua está helada y tiene el sabor metálico de los minerales, aunque los buscadores que tamizan aún no han encontrado piedras o gemas lo suficientemente grande o valiosas para conservarlas.

El Río Aullante toma su nombre de los sonidos que hace al brotar desde las montañas y golpear el suelo de abajo. No es el ajetreo normal de un río rápido, sino más alto, agudo, más como el aullido de un lobo o un perro salvaje.

Pocas criaturas viven en el Río Aullante. Tiene una corriente rápida y peligrosa, demasiado fuerte para la mayoría de criaturas acuáticas, y la mayoría de brechas en la montaña no son tan grandes para ser atravesadas por peces de cavernas y otras criaturas subterráneas. De vez en cuando, uno de los extraños peces ciegos y completamente blancos escapa de algún modo y colea por el río, pero la mayoría no sobreviven al impacto contra las rocas de abajo, y sus cuerpos flotan en la superficie, sus blancas escamas atrapan el sol mientras las aguas las arrastran velozmente. Los marineros experimentados pueden pilotar botes pequeños y ligeros bajando el Río Aullante, usándolo como una forma rápida de llegar de la base de las montañas hasta las Colinas Varenka, pero la mayoría sabe que es mejor no arriesgarse –la corriente es tan rápida y el río tan estrecho cualquier cosa menos una pequeña embarcación, y un movimiento en falso podría hacer chocar al barco y al piloto contra afiladas rocas a suficiente velocidad para destrozar hueso y madera.

Vitrolle

Las dos mayores ramificaciones del Río Aullante (después de que se junten las dos corrientes del norte de las montañas) bañan con su cauce ambos lados de un amplio trozo de tierra triangular. En su extremo occidental, donde los dos cauces se unen en un único río, se encuentra el pueblo de Vitrolle.

Fundado hace apenas treinta años por mercaderes comerciantes que reconocieron el valor de su ubicación, Vitrolle fue inicialmente poco más que un puesto comercial. Los viajeros rumbo a Paso del Perro Loco desde el Sendero Oriental se detenían a menudo a comprar suministros de última hora, mientras que los que salían del paso venían primero aquí para descargar bienes y comprar alimentos y otros artículos que habían perdido en su viaje. El puesto era también frecuentado por marineros viajando por ríos cercanos y soldados de las regiones locales. En poco tiempo, se añadió un barracón al lado para los que querían pasar una noche bajo techo sobre sus cabezas de nuevo. Junto a ello surgió una taberna. Luego se asentó un herrero, construyendo una herrería a poca distancia, y Vitrolle se volvió un pueblo de *buena fe*.

Por supuesto, el pueblo tiene su cupo de atacantes, por lo que se levantó una fuerte muralla alrededor, con pesadas puertas de hierro aportadas por el herrero. Los habitantes se turnaban para defender la muralla, y todo hombre y mujer luchó cuando fue necesario. Era una vida dura, como lo era en los Reinos Fronterizos, pero el pueblo tenía un flujo constante de visitantes y la gente prosperó tanto como pudieron hacerlo.

Luego, hace diez años, llegó un grupo de hombres, muy encubiertos y llevando un pesado carro cubierto. Se apostaron junto a la curtiduría del pueblo, que nadie había reclamado por el olor, y levantaron rápidamente un gran edificio cuadrado. Colocaron el carro dentro, y al día siguiente estaba enganchado fuera, sin cubierta y con el lecho vacío. Los recién llegados eran bastante amables y compraban regularmente a los otros lugareños, pero no decían de dónde veían o por qué estaban allí. Tampoco dieron ninguna indicación de qué ocupación ejercían –aunque su edificio era los suficientemente grande para una gran tienda o incluso un pequeño hotel, no establecieron carteles ni solicitaron ningún tipo de negocio. Sin embargo, muchos de los ciudadanos de Vitrolle se habían trasladado allí para escapar de los problemas de otros sitios, por lo que mientras los recién llegados no causaran problemas, los otros residentes los aceptaban y respetaban su privacidad.

Resultó ser un error fatal.

Hace dos años, llegó otro grupo de hombres y mujeres y se unió al primero. De repente, los recién llegados eran casi una fuerza de cuarenta, casi tantos como los otros residentes juntos. Y una noche, salieron a zancadas del edificio, con sus capuchas bajas por primera vez en la historia y hojas desenfundadas en sus manos. Atacaron sin vacilar, primero a los más fuertes, y en una hora el pueblo era suyo.

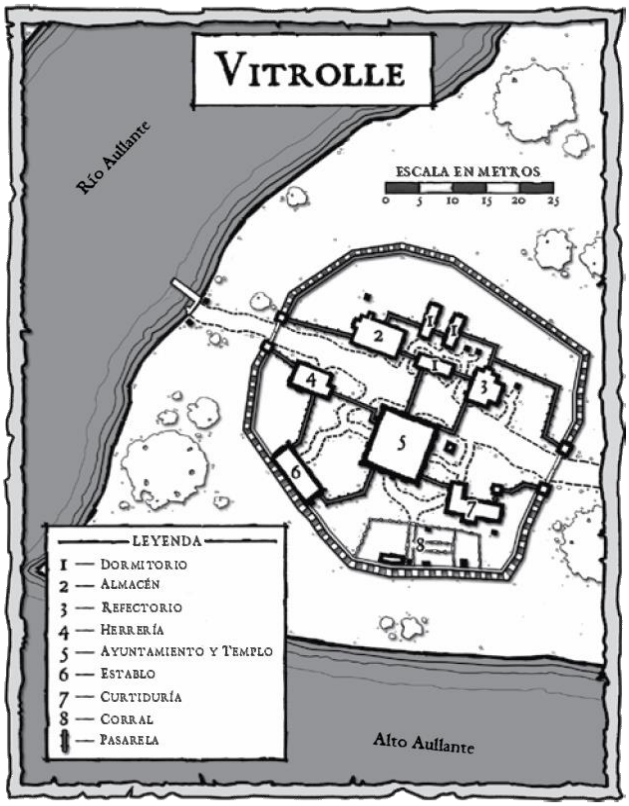
Y entonces comenzó la tortura.

Los recién llegados pertenecían a una secta del Caos llamada el Cetro de Jade. Originaria de Middenheim, varios de ellos habían huido cuando mataron a su líder. Se llevaron con ellos sus mayores tesoros y decidieron asentarse aquí en Vitrolle, donde no solo tenían preparadas rutas de escape sino también un flujo fresco de víctimas. Cuando llegó el segundo grupo, pusieron su plan en acción.

Desde entonces, el pueblo ha estado por completo bajo el control de la Secta. Todos dentro de la muralla son Sectarios, o víctimas. La muralla ha sido reforzada y muchos edificios unidos entre sí. Pinturas y esculturas adornan tanto el interior como el exterior, muchas imágenes espantosas creadas de restos Humanos. Los habitantes son autosuficientes, nunca se aventuran muy lejos de sus muros. Fatandira envió varios hombres para evaluar el valor y peligro del pueblo, y aunque algunos regresaron con informes sobre secuestro de gente, la mayoría nunca regresó. Ella no puede arriesgarse a enviar más hombres a menos que se demuestre que el pueblo es lo bastante valioso para correr ese riesgo. Levrellian y Haflok, cuyas tierras están al otro lado del río de la ciudad, han aprendido a ser cautelosos y a advertir a sus súbditos que se alejen de toda la zona. Por supuesto, eso no impide que los viajeros se acerquen desprevenidos a las puertas, y cada año Vitrolle reclama su parte de las víctimas.

Disposición

Vitrolle tiene nueve edificios, todos sólidos aunque toscamente construidos de madera y piedra. El puesto comercial original aún existe y se usa actualmente como almacén general. La herrería y curtiduría aún sirven a su propósito general, y la taberna es dónde los Sectarios comen y beben. El barracón es ahora un dormitorio y se han agregado dos más a su lado. Se ha construido un establo contra la pared exterior para albergar caballos y carros, y un gran corral guarda pollos, cerdos y otro ganado. En el centro del pueblo está el ayuntamiento, construido del edificio cuadrado que levantaron al principio los Sectarios. Fácilmente es el edificio más



grande y adornado, tiene entradas por los cuatro lados y escalones

que conducen a una plataforma en la parte superior. Todos los edificios están unidos entre sí por pasarelas, haciendo de Vitrolle más una enorme fortaleza dividida en secciones que un pueblo.

El Templo del Cetro de Jade

En el ayuntamiento hay una única gran escalera que conduce bajo el suelo. Los Sectarios se ocuparon de su excavación cuando llegaron al principio y perforaron un túnel muy por debajo de la ciudad sin que ninguno de los otros lugareños se diera cuenta de sus intenciones. Este túnel se ensancha a una enorme cámara de paredes irregulares que sugieren que es una caverna natural.

Este es el Templo de la Secta, y es aquí, en el centro de la habitación, que han colocado su mayor tesoro, que sacaron de contrabando de Middenheim en carros cubiertos. El tesoro es una enorme estatua de piedra de una hermosa mujer con seis brazos y la parte inferior del cuerpo de una serpiente monstruosa. Su rostro es precioso y terrible, y en una mano, sostiene un adornado cetro de jade, del que la Secta toma su nombre. La joya de la parte superior del cetro brilla débilmente, y de hecho es Piedra de Disformidad. Los que han estudiado el Caos reconocen a la mujer como una apariencia del dios del Caos Slaanesh.

No hay otra manera de salir de este Templo y los Sectarios lo guardan celosamente.

Ernst Helmuth

Nacido y criado en Middenheim, Ernst Helmuth tuvo una vida fácil. Sus padres eran nobles, menores pero suficientes para tener algunas responsabilidades más allá de aparecer por la corte ocasionalmente, aunque lo bastante ricos para vivir lujosamente y sin preocupaciones. Helmuth recibió la mejor educación y tuvo todo lo que quiso, y se hizo un joven encantador totalmente aburrido de su propia vida.

Para aliviar su aburrimiento, Helmuth experimentó al igual que muchos de sus compañeros. Probó bebidas, drogas y mujeres, pero nada le excitó. Probó duelos y disfrutó viendo fluir la sangre de sus oponentes pero por otra parte no estaba impresionado. Probó a vestirse de plebeyo y moverse entre las clases menores pero descubrió que sus vidas eran incluso peores que la suya.

Entonces, una noche mientras coqueteaba con una joven, Helmuth derribó una vela sobre la cabecera de la cama. Cayó sobre su compañera, quién grito cuando la cera quemó su carne, y de repente Helmuth sintió una ola de excitación que no había experimentado antes. Descubrió rápidamente que el dolor le daba placer, -no su propio dolor, sino el ajeno, particularmente los gritos y chillidos que producía. Su vasta fortuna le permitió un gran margen de acción, y Helmuth comenzó a realizar pequeñas torturas tanto a compañeros voluntarios como a plebeyos reticentes.

Tras una sesión particularmente agradable con una plebeya, llevada a cabo en una pequeña cervecería por privacidad, Helmuth se sorprendió al encontrase con uno de sus compañeros, un joven noble llamado Wingerdt. Wingerdt no parecía sorprendido, de hecho actuaba como si estuviera esperando a Helmuth. Los dos empezaron a hablar y rápidamente descubrieron que tenían intereses y predilecciones comunes. Realizaron varios experimentos juntos, y luego Wingerdt mencionó un grupo que podría gustarle a Helmuth. Se hacían llamar los Pervertidos&Decadentes, y todos eran hombres y mujeres de similar rango y apetito. Wingerdt presentó a Helmuth al grupo, a la mayoría ya los conocía de la corte, y Helmuth se volvió rápidamente en un participante entusiasta. Un año después, se enteró de que formaba parte de una Secta mayor, el Cetro de Jade, que adoraban a un dios del Caos llamado Slaanesh. Sin embargo, lejos de asustarse o preocuparse, Helmuth estaba satisfecho de descubrir tantas personas de ideas afines y a una deidad que pudiera apoyarle plenamente. Se convirtió en miembro activo de la Secta también, y fue ascendiendo de rango.

Sin embargo, con el paso del tiempo, los líderes de la Secta decidieron que Middenheim no era ya el lugar más seguro para sus actividades. Decididos a encontrar algún lugar donde poder disfrutar plenamente, los líderes organizaron un grupo de hombres para buscar una ubicación adecuada. Uno de ellos regresó dos meses más tarde para informar de los Reinos Fronterizos y de un pequeño pueblo que había encontrado cerca del Río Aullante. Decidiendo que sonaba una buena opción, los líderes reunieron a varios de los Sectarios y les enviaron previamente, junto la preciada estatua de su diosa de la Secta. Los Pervertidos&Decadentes se quedaron atrás, para guardar las apariencias y para canalizar cualquier dinero y material necesario para sus adeptos.

Luego fueron asesinados los líderes de la Secta. Era evidente que había llegado el momento de avanzar. Muchos de los líderes eligieron, no queriendo renunciar a sus vidas de lujo por lo desconocido, pero Helmuth estaba ansioso por ir. Estaba cansado de Middenheim y secretos. Reunió a sus amigos más cercanos y se pusieron de camino, siguiendo el rastro que había dejado el grupo anterior. Cuando llegaron a Vitrolle, supieron inmediatamente que ese era su lugar. Helmuth organizó rápidamente a los Sectarios y tomó el control del pueblo. Lo fortificaron, reconstruyeron y transformaron en un bastión abierto de Caos y libertinaje.

Helmuth es el líder de Vitrolle, tanto como un pueblo dominado por el Caos pueda tener un líder. Es el miembro de la Secta de más alto rango del lugar y ejerce como Sumo Sacerdote durante rituales y otras funciones oficiales. El resto del tiempo, deja que cada no haga lo que quiera, interfiriendo solo cuando algo amenaza al propio pueblo. Su principal preocupación es su propio placer, pero ha descubierto una afinidad para el liderazgo y disfruta de tener gente acudiendo a él a recibir órdenes.

Helmuth es un compañero afable de excelentes modales, lo que hace su sadismo aún más terrible, puede y a menudo suele hablar cordialmente con sus víctimas mientras les tortura. Ha mantenido la actitud de su educación y espera vivir a cuerpo de rey, a pesar de que se ha adaptado al hecho de que Vitrolle no tiene tantos lujos como Middenheim.

Helmuth es un joven apuesto de mediana estatura, con pelo rubio rojizo y un delgado bigote. Viste muy bien y lleva un hermoso rapier y un main gauche a juego. Sabe como usar ambos y es un duelista competente. Sin embargo, sus armas preferidas son pequeños cuchillos y otros instrumentos de tortura, que guarda en un pequeño morral de cuero.

Ernst Helmuth

Profesión: Mago sectario* (ex Acólito sectario, ex Noble)

*Esta profesión se describe en el *Tomo de Corrupción*

Raza: Mutante

Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
42%	34%	36%	38%	59%	66%	33%	85%
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	3	3	5	2	4	0

Habilidades: Sabiduría académica (Demonología + 10%, Magia, Filosofía), Charlatanería, Canalización +10%, Carisma +5%, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Consumir alcohol +20%, Disfraz, Jugar, Cotilleo +10%, Intimidar, Sentir magia, Leer/Escribir, Montar, Lengua arcana (Demoniaco), Hablar idioma (Reikspiel +10%, Tileano)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber oscuro (Slaanesh)*, Magia oscura, Negociador, Etiqueta, Acostumbrado al Caos, Sentidos desarrollados, Reflejos rápidos, Amenazador, Magia pueril (Caos)*, Don de gentes, Resistencia a enfermedades, Resistencia a venenos, Intelectual, Especialista en armas (Esgrima, Parada), Callejeo, Cortés

* Si no tienes el Tomo de Corrupción, sustituye el Talento Magia pueril (Caos) por Magia pueril (Arcana) y sustituye Saber oscuro (Slaanesh) por Saber oscuro (Caos)

Reglas Especiales:

- *Mutaciones del Caos:*

Atrayente: bono de +5% a las tiradas de **Carisma** e incrementa la característica de Empatía en 1d10%.Rápido: Incrementa la característica de Movimiento en 1.

Telepatía: Gana 1 PL. Haz una tirada de **Voluntad** para transmitir un mensaje telepático a una criatura a menos de 10 metros (5 casillas). O lee pensamientos superficiales con una tirada exitosa de **Voluntad**.

Don de Slaanesh: Cuando Ernst inflige o recibe 1 Herida gana un bonificador de +10% a **Fuerza**, **Resistencia** y **Voluntad** durante 1d10 asaltos.

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Daga de la mejor artesanía, Main Gauche, Rapier

Enseres: Atuendo de noble, Pañuelo de seda, Caballo de monta con silla y arreos, Morral de cuero conteniendo instrumentos de tortura, Cajita de rapé, Símbolo religioso de Slaanesh, Secta depravada, Vestiduras, Joyería por valor de 30 *co*, 53 *co*

- Dominios del Escarabajo de la Muerte -

Este pequeño valle está enclavado en las Montañas del Fin del Mundo, a poco camino al norte del Paso del Perro Loco y no muy lejos al este de una ramificación del Río Aullante. El valle es más o menos circular, aunque su borde nororiental sobresale ligeramente hacia el interior. Aquí se encuentra la entrada de la tumba, frente a lo que antes era Khemri y el corazón del Imperio Nehekhariano. Gracias al viento, la lluvia y pequeños deslizamientos de rocas, la entrada está parcialmente oculta, y desde arriba del valle no parece más que una pequeña abertura de cueva o una profunda hendidura natural en la roca. El suelo del valle tiene una gruesa capa de arena beis claro que parece extrañamente fuera de lugar en este clima tan frío y ventoso.

El Escarabajo de la Muerte

Karitamen no es un Liche corriente, ni una cosa corriente. Fue un soldado y guerrero pero descubrió el amor por la investigación. Fue un hechicero que disfrutaba del combate y que tenía otros motivos que las ganancias personales tras sus estudios. Fue un rey que estuvo dispuesto a sacrificar su popularidad a cambio de la supervivencia a largo plazo de su pueblo. Toda su vida, Karitamen fue más complicado de lo que la gente a su alrededor se dio cuenta. La muerte y la no vida no han cambiado eso.

Cuando despertó la primera vez, Karitamen no sabía el cómo ni el porqué de su restauración. Tras su reciente reanimación, sin embargo, ha reconstruido lo ocurrido. Conoce la maldición de Nagash y sus efectos. También sabe que Alcadizaar el Conquistador mató finalmente a Nagash. Sin embargo, el hechizo del Nigromante sigue dándole vida, llevando a Karitamen a preguntarse si el malvado usurpador realmente fue destruido. ¿No habría un poderoso Nigromante encontrado algún medio de asegurarse su supervivencia, incluso después de muerto? Karitamen se ha prometido asegurarse que Nagash está muerto y matar al loco él mismo si es necesario.

Ahora, como Liche, Karitamen tiene tiempo para considerar su próximo movimiento, tiempo de planear y de manipular. Puede tomarse uno o dos siglos para estudiar la situación y encontrar una solución. No tiene ninguna prisa. En cualquier caso, sus poderes están creciendo con el tiempo, así como el número de sus esbirros. Puede permitirse el lujo de esperar.

Personalidad

Karitamen también disfruta estudiando, particularmente investigaciones arcanas. Aunque su principal razón para estudiar magia fue al principio perfeccionar sus conquistas marciales y luego proteger su reino, desarrolló un amor por el estudio y el aprendizaje de nueva magia y un deseo de dominar más las artes arcanas. Ahora tiene el tiempo de estudiar libremente, y con sus poderes incrementados, puede observar Magos, Brujos, Brujos oscuros y muchos otros lanzadores de hechizos. Puede aprender de un millar de profesores diferentes, y no le importa si tarda cien años el dominar un único hechizo. El único objetivo que muchos hechiceros esperan encontrar desesperadamente, una manera de evitar la muerte indefinidamente, es algo que Karitamen ya posee.

Sin embargo, no todo es paz y contemplación en el corazón del Señor Liche. También siente las emociones más oscuras y las alimenta con los recuerdos de las injusticias del pasado. Aún guarda la daga que le mató, y aún quiere venganza contra quienes le asesinaron y encerraron. Por supuesto, todos los descendientes de la

No Muerte VS Maldad

Karitamen es un Liche, una criatura No Muerta. Su cuerpo y mente han sido conservados más allá de su fin natural, su espíritu obligado a permanecer en una cáscara podrida. Saca fuerzas de la miseria, del dolor y especialmente de la sangre. Las muertes de los demás le han más fuerte, y reanima a los muertos recientes para que le sirvan.

¿Pero es realmente malvado? Ciertamente es una amenaza, especialmente para aquellos en su camino. Karitamen fue siempre implacable, y estar muerto solo le ha hecho estar menos preocupado por las vidas de los demás. Asesinará a una docena de personas sin remordimientos si fomentara alguno de sus objetivos. Pero también lo harían muchos otros. ¿Son ellos malvados también?

La existencia de Karitamen está maldita por definición, fue llevado a la no vida por una poderosa maldición nigromántica. Pero fue restaurado con toda su inteligencia y personalidad. Si su consciencia hubiera sido transferida a una hermosa estatua de oro ¿seguiría siendo considerado una abominación?

El Escarabajo de la Muerte tiene hambre de venganza, desde luego. Y planea matar a los actuales gobernantes de la región y tomar su lugar. Pero esas son emociones humanas normales, y muchos hombres han tenido los mismos objetivos. Y los mayores objetivos de Karitamen no son necesariamente malvados. No son malévolos, desde luego. No ansía causar dolor (excepto a los que siente que le ofendieron). No quiere matar a todos. Quiere gobernarlos, unirlos, para protegerlos, y hacerlos felices. ¿Cómo puede ser malvado?

Como DJ, debes considerar definitivamente esas preguntas cuando resuelvas lo que Karitamen podría hacer, sí como cuando interpretes al Señor Liche si los personajes se lo encuentran. La mayoría de la gente asume que los No Muertos son criaturas estúpidas, sin alma, que solo quieren destruir toda la vida que les rodea y que atacan salvajemente, impulsados por la rabia y la magia oscura. Excepto por la magia oscura y la rabia, nada de eso describe a Karitamen. No se ajusta a la imagen estándar y no debería ser tratada como si lo hiciera. Los personajes pueden verse de acuerdo con los objetivos de Karitamen, incluso gustarle si lo encuentran en términos civilizados. ¿Qué podría ser más sorprendente, y en su propia tranquila manera más escalofriante, que encontrar un Liche y descubrir que es el simpatizante de la situación?

cábala original han muerto hace tiempo, asesinados por la magia de Karitamen poco después de recobrar la consciencia. Pero considera a los actuales príncipes descendientes espirituales de aquellos nobles traidores, ya que ellos también han usurpado sus tierras. Por tanto, quiere más que destituir simplemente a los príncipes, quiere matarlos. Y tras todos estos años de tormento, quiere que sufran.

Los otros seres que Karitamen odia son los Engendros del Caos. Se encontró con varias criaturas del Caos durante su mandato como rey y les considera realmente malvados, de una manera que ningún Humano podría jamás acercarse. Orcos y Goblins son monstruosos, sí, pero al menos son mortales y de este mundo, son desagradables, feos y repugnantes, pero naturales. Las criaturas del Caos no tienen eso a su favor. Son de más allá de este mundo y no deberían existir aquí. Su sola presencia deforma el mundo que les rodea. Karitamen odió a los del Caos desde el primer momento en que se los encontró, y aunque nunca hizo una promesa oficial, ha hecho todo lo posible por liberar al mundo del Caos donde quiera que esté. Esa convicción no ha flaqueado, -si acaso, volverse un No Muerto ha fortalecido su decisión de bloquear al Caos del mundo. Los No Muertos son bastante malos, pero al menos fueron una vez seres vivos normales. Karitamen no desea ver nada peor en el mundo.

Objetivos

Pero, ¿qué quiere Karitamen? Tiene varios objetivos, muchos de ellos aplazados de su vida y reinado.

Ante todo, quiere restaurar su reino a su antigua gloria. Quiere acabar con esos principitos de sus tierras, borrar su propia memoria de la tierra y la piedra y volver a su reino. El primer par de décadas como rey Karitamen hizo un buen trabajo. Su gente fue feliz y se multiplicó. Sus granjas prosperaron, sus pueblos se ampliaron, su reputación se extendió. Su obsesión con la vida eterna surgió de esos años y de su deseo de preservarlos para siempre. Perdió a su gente porque quería salvarlos. Ahora está más decidido que nunca a ayudarlos. Y ahora que ha alcanzado la vida eterna, aunque no la forma que había buscado, no tiene que preocuparse por dejarles con un sucesor inferior. Puede gobernar su reino por toda la eternidad, asegurándose de que su pueblo es feliz, próspero y está protegido. No importa que pocos de los que viven en la zona actualmente tengan algún tipo de sangre Nehekhariana en ellos. Están en sus tierras, y son, por tanto, su pueblo. Simplemente aún no lo saben.

Por supuesto, su antiguo dominio es solo el comienzo. Karitamen es un Nehekhariano hasta la médula, y aún guarda una intensa lealtad a su tierra natal. Sabe que su imperio ha desaparecido y no queda nada del glorioso Khemri salvo ruinosas salas hundidas y algunas historias de fantasmas. Pero él aún existe, un rey Nehekhariano emparentado con el linaje Khemri al propio Settra. Él, Karitamen, sigue siendo de sangre real. Si nadie más se ocupa de restaurar Nehekhara a su antigua gloria, él realizará la tarea. Tras restaurar su reino, reclamará todas las tierras de Amenemhetum el Grande. Luego se extenderá al otro lado de los mares y de las montañas, conquistando mientras avanza, hasta que Nehekhara se alce una vez más. Y se sentará en su trono de oro y vigilará la tierra y sabrá que sus ancestros le sonreirán.

Desarrollos

El hecho de que se hayan colocado dos artefactos del Caos en su tumba, sin su conocimiento y contra su voluntad, enfurece a Karitamen. Le encantaría retirarlos dejando aparte que no puede tocar uno y conoce los estragos que podría causar el otro. Por lo que el gran Escarabajo de la Muerte está obligado a turnar guardias para un objeto que destruiría con gusto. El hombre que trajo al menos una de esas reliquias del Caos a su tumba murió casi de inmediato y ahora ejerce como uno de los guerreros de Karitamen, pero, por supuesto, solo es un peón. Karitamen sabe que había alguien más tras la intrusión, y sospecha que era un Demonio, quizás incluso un dios del Caos. Aún trata de averiguar quién fue el responsable final. Una vez lo haga, Karitamen tiene la intención de hacer que alguien pague, no importa quién.

Su deseo de frustrar el Caos siempre que sea posible y su intención de proteger sus tierras convergen sobre el pueblo de Vitrolle. Karitamen ha visto tras los muros fortificados y cuevas y sabe qué horrores acechan allí. Tiene la intención de arrasar el pueblo y limpiar de la tierra todo rastro de sus habitantes y sus atrocidades.

Pero no todo en el pueblo y la Secta tiene que irse. Karitamen también ha visto sus rituales en la cueva y la estatua sobre la que gira el culto. Reconoce la Piedra de Disformidad en el cetro de jade. Karitamen sabe que la piedra es peligrosa y está llena de Caos, pero que también es una fuente de inmenso poder. Con la Piedra de Disformidad podría destruir las barreras de su cámara funeraria y ser libre de nuevo para salir al mundo exterior. Tomar la piedra también sería un duro golpe contra el Caos y proporcionaría a Karitamen una poderosa herramienta para recuperar sus antiguos dominios y ampliar sus fronteras.

Incluso si no puede conseguir la Piedra de Disformidad, hay otros medios de escapar o romper las barreras. Karitamen está buscando constantemente exploradores y saqueadores de tumbas que pudieran resultar útiles. Les manipula para encontrar y entrar en su tumba. Hasta ahora, ninguno ha sobrevivido lo suficiente para llegar a su cámara funeraria. Pero Karitamen es paciente y sigue intentándolo. Algún día, alguien destruirá la puerta con su guardián místico y destruirá, o al menos retirará, el amuleto maldito. Entonces el Escarabajo de la Muerte Karitamen dejará su tumba y comenzará su conquista del mundo moderno.

Usando el Escarabajo de la Muerte

Karitamen ha estado despierto de nuevo los últimos tres o cuatro años. Y no ha estado inactivo ese tiempo.

Al principio, se contentaba con vigilar y observar. Estudió las montañas circundantes con su magia y luego volvió su visión mística sobre las tierras de abajo. Mapeó los Reinos Fronterizos, marcando la presencia de cada aldea y pueblo, y vigiló cada lugar por turnos, aprendiendo sus jerarquías y recursos –y sus debilidades.

Observó a los príncipes en particular. Solo tres gobernaban en el corazón de sus antiguas tierras: Levrellian, Haflok y Fatandira. De ellos, Haflok era el combatiente más noble y fuerte, pero el caballero Sigmarita es también cerrado y tradicional en extremo, y casi ridículamente ingenuo. Levrellian es el más listo, sobre todo negociando, liando, confundiendo y eludiendo. Es el menos moral de los tres y aun así puede entender el liderazgo, particularmente el gobierno, mejor que cualquiera de sus vecinos. Fatandira es honorable pero no inflexible, fuerte pero no abrumadora, inteligente pero no demasiado arrogante. Está dispuesta a pelear cuando se debe pero toma otras opciones si conducen a un resultado mejor. Aunque intensamente orgullosa, dejará su orgullo a un lado para ayudar a su pueblo. Karitamen la encuentra la más simpática de los tres y espera que no sea una usurpadora de sus tierras, pues así le ofrecería un lugar a su servicio. Pero ella reclamó parte su dominio y por tanto debe recibir su castigo.

Tras pensarlo cuidadosamente, Karitamen decidió que Haflok era el príncipe más fácil de manipular. Los poderes del Señor Liche le permitieron leer pensamientos superficiales pero también proyectar pensamientos e imágenes. Usando esas habilidades, Karitamen se mostró en sueños a Haflok fingiendo ser otro antiguo rey: Sigmar. Dio órdenes a Haflok y el celoso príncipe las aceptó ansiosamente.

Desde entonces, Karitamen ha sido cuidadoso en no aparecer demasiadas veces o exigir demasiado. Sabe que incluso Haflok podría sospechar si su dios le dijera que matara a los otros príncipes, por ejemplo. Pero limpiar la tierra de Pieles verdes es algo que el caballero haría igualmente, y Karitamen –como Sigmar- alienta esta misión. Es mejor tener a Haflok encargándose de tales alimañas que enviar a sus propios Esqueletos Soldados a encargarse del problema.

Karitamen tiene otra misión para Haflok, aunque también sigue las preferencias propias de Sigmar. El Señor Liche ha decidido que ya ha sufrido bastante la horda de Sectarios del Caos en sus tierras. Se ha aparecido en los sueños de Haflok y ha cargado sobre el caballero la destrucción del pueblo de Vitrolle y la muerte de los Sectarios locos de dentro. También le ha advertido sobre las cuevas de abajo, y justo antes del asalto final, Karitamen planea decir a Haflok que tome la piedra del cetro de jade y la envíe a lo alto de las montañas. Desde allí uno de los guerreros de Karitamen se la puede recuperar.

Por supuesto, solo porque Haflok sea el más fácilmente sugestionable no significa que sea el único príncipe que Karitamen está influenciando. El Señor Liche se ha aparecido en los sueños de Levrellian y Fatandira, aunque es más sutil con ellos porque tienen mentes más agudas y más probabilidades de darse cuenta de que están siendo manipulados. Para evitar esto, Karitamen también ha usado fuentes externas. Ha enviado un sueño a un soldado de Fatandira, mostrándole el pueblo de Vitrolle y la cueva de debajo, centrándose en la estatua de oro y su enorme cetro de jade. El soldado despertó con los detalles aún frescos en su mente y corrió al tiempo a decírselo a su líder. Fatandira estaba intrigada por la historia y se volvió incluso más interesada unos días más tarde después de que su propio sueño le mostrara las mismas imágenes. Ahora se ha decidido a atacar el pueblo impío y tanto librarse de un peligro cercano como reclamar algún tesoro bonito como recompensa. Está particularmente interesada en ese cetro, que sigue apareciendo en sus sueños, pero su imagen mental le muestra el reluciente cetro sin el feo pedazo de roca en la parte superior.

Levrellian ha demostrado ser el más difícil de influenciar, directa e indirectamente. Al principio, Karitamen era capaz de insertar algunas ideas vagas en la mente del príncipe, particularmente cuando dormía. Sin embargo, ahora, siente como si alguien o algo esté bloqueándole el contacto. No puede tocar en absoluto la mente de Levrellian. Karitamen ha insertado nociones en las cabezas de los lugartenientes de Levrellian, con la esperanza de que estos hombres aboguen esas ideas a su príncipe. Sin embargo, no ha funcionado muy bien hasta ahora, porque el nuevo consejero de Levrellian, Strykssen, se ha convertido en el único confidente real del príncipe y rechaza las otras ideas de los lugartenientes antes de que Levrellian pueda considerarlas si quiera. Las dos únicas nociones que Strykssen ha permitido pasar son la idea de atacar y destruir Vitrolle y el rumor de una tumba oculta en la montaña que contiene un gran tesoro. El consejero realmente ha animado a realizar ambas ideas, lo que agrada pero a la vez preocupa a Karitamen.

El otro lugar donde Karitamen no influye es Vitrolle. Puede ver en el pueblo, aunque no es fácil y solo durante unos segundos a la vez. Las mentes de los Sectarios están le están completamente cerradas, protegidas por su voluntaria sumisión al Caos y el toque deforme de su dios. El Señor Liche ha surcado los sentidos de los viajeros y obtenido una mejor visión del pueblo de esa manera, aunque los que permanecen en Vitrolle suelen ser torturados y asesinados poco después, por lo que incluso estas visitas han sido breves.

Por supuesto, Karitamen también mantiene un ojo sobre el Paso del Perro Loco, el Valle Mortuorio y los acantilados y picos alrededor de las Montañas del Fin del Mundo. Sus Esqueletos Soldados patrullan las alturas regularmente, matando todo ser vivo que pase

demasiado cerca del valle y la entrada a la tumba. Dejan pudrirse entre las piedras a la mayoría de sus víctimas, pero si se acercan demasiado (y lo bastante intactas), los Esqueletos pueden arrastrar los cuerpos de vuelta para reanimarlos. Cuando Karitamen espía a un grupo especialmente interesante de exploradores, retrae de hecho sus guerreros, permitiendo a propósito que los ladrones de tumbas se acerquen e incluso entren a su tumba. Sin embargo, no desactiva ninguna defensa de la tumba, pues quiere ver si los exploradores pueden desenvolverse sin miramientos. Cualquiera digno de la tumba es sin duda idóneo para reanimarlo tras su muerte.

Karitamen vigila la frontera sur lo mejor que puede, aunque es una gran extensión y el extremo más alejado de su rango de visión. Sabe que los Pieles verdes aún por ahí en gran número, y ha espiado los grupos asaltantes ocasionales que vagan en su dominio, pero no puede concentrarse para hacer nada significativo. Proteger su reino de las incursiones es una prioridad todavía, y Karitamen se alegra de que Haflok no desee mantener la vigilancia en esa dirección.

Limitaciones

Karitamen es poderoso, tanto física como mágicamente. Tiene tiempo ilimitado y amplios recursos, tanto en riqueza como en mano de obra. Entonces ¿Por qué aún no ha recuperado su reino?

Varias cosas le han impedido cumplir ya sus planes. La primera es su deseo de que todo salga bien. Karitamen es un estratega y no ve razón para barrer a los príncipes con la fuerza bruta cuando una solución más elegante podría proporcionar el mismo resultado pero con menos violencia, menos muertes y más sutileza. El hecho de que estas otras soluciones lleven más tiempo no es un problema, ya que él no tiene prisa.

El segundo elemento que lentifica a Karitamen es su vetustez. Su vida fue hace miles de años, y aunque la gente no cambia mucho en su naturaleza básica, los detalles superficiales han sido sin duda alterado por los años. Como líder guerrero y rey, Karitamen sabe la importancia de estudiar a sus enemigos y ser capaz de anticiparse a ellos. No reconoció el idioma de los líderes locales, la vestimenta, el armamento ni los estilos de lucha cuando recuperó la conciencia por primera vez, por lo que el Señor Liche ha pasado los últimos años observando y aprendiendo. Ahora siente que tiene una mejor compresión de la situación y los jugadores involucrados, y aunque no le importaría más tiempo, está lo suficientemente cómodo para poner en marcha varios de sus planes.

El tercer obstáculo es la interferencia mágica, particularmente del Caos. Karitamen puede sentir el poder asentado sobre Vitrolle, así como un poder más concentrado cerca de Levrellian. Sabe que estas fuerzas podrían bloquear su propia magia, y por ello, necesita ser precavido. Por ahora, el Caos no ha mostrado mucho interés en sus planes y no se le ha opuesto activamente, pero eso podría cambiar una vez que Karitamen se revele y ejerza todo su poder. Tiene que estar listo para defenderse contra cualquier oposición y preparado para aplastar cualquier oponente mágico rápidamente.

Sin embargo, el mayor problema para Karitamen es su encarcelamiento actual. Es difícil dirigir una batalla desde el banquillo, incluso si puedes ver claramente el campo. Karitamen necesita estar libre de su tumba, libre para conducir a sus guerreros en la batalla, libre para enfrentarse a enemigos y peones directamente y nublar sus mentes a corta distancia. No puede hacer nada de eso mientras esté atrapado en su propia cámara funeraria.

Varias cosas que retienen a Karitamen. La primera es psicológica. Karitamen no era un hombre vanidoso, pero apreciaba el valor de un rostro firme y un cuerpo en forma. Contaba con renacer en un cuerpo perfecto, o al menos tener el suyo propio perfectamente conservado, por lo que iba a ser capaz de caminar entre su pueblo e inspirarles con su presencia. Eso no ocurrió. En su lugar es un horrible cadáver podrido que camina y habla. Su visión despertaría horror en la gente, no reverencia, ni asombro. Incluso con su máscara mortuoria en su sitio, Karitamen sabe que los vivos pueden decir que algo va mal. Está indeciso en dejar su refugio, ni siquiera una vez pueda, simplemente porque teme la reacción de los vivos hacia él y el impacto y que su terror podría tener sobre sus planes.

En este momento, sin embargo, la cuestión de dejar la tumba está fuera de las manos de Karitamen. Está atrapado en su cámara funeraria por dos poderosas fuerzas. La primera son las guardas Nehekharianas colocadas en las puertas de la cámara, concentradas a través de la imagen y el símbolo de Asaph, diosa de la Magia. Estas guardas impiden específicamente que Karitamen traspase esas barreras. Al verlas por primera vez, pensó que podría bloquear las puertas contra todos los No Muertos, pero sintió que no valía la pena el riesgo de probar esa teoría. Más tarde, sin embargo, ordenó a uno de sus criados esqueletos entrar en la cámara funeraria, razonando que perder un esbirro casi estúpido merecía el riesgo. El sirviente pudo entrar y salir sin dificultad, revelando que la barrera era solo para Karitamen. Y como estaba fortalecida por la misma magia Nehekhariana que el propio Karitamen usa, ha sido incapaz de contrarrestar las guardas, ni ninguno de sus sirvientes ha sido capaz de destrozar ni retirar las guardas o imágenes.

En los últimos años sin embargo, se erigió una poderosa segunda barrera, y esta barrera es a prueba de cualquier No Muerto. Es una barrera del Caos, centrada en el *Amuleto de Shesh* colocado sobre la puerta exterior de la cámara funeraria. Esta barrera mística evita que cualquier No Muerto pase a través o incluso cerca de la puerta. El campo del amuleto solo se extiende a la puerta, lo que significa que otros No Muertos pueden aún entrar y salir de la cámara funeraria por otras rutas. Sin embargo, Karitamen está doblemente atrapado. Necesitaría alguien que retire primero el amuleto y luego destroce, o simplemente retire una o ambas puertas antes de poder entrar en las otras salas de la tumba, y mucho menos salir de la tumba por completo. Sin embargo, la influencia de Karitamen ha crecido sobre los viajeros y los Reinos Fronterizos. Ya ha atraído a la tumba varios aventureros, aunque ninguno lo bastante cualificado para llegar a su cámara funeraria y por tanto incapaces de ayudarle a romper los límites de su prisión. Sin embargo, es solo cuestión de tiempo que Karitamen encuentre un grupo de exploradores lo bastante duros para llegar a él y lo bastante fuertes para romper las barreras en su nombre. O quizás al fin descubra un hechizo que pueda proteger a uno de sus sirvientes lo bastante para retirar el amuleto, o un modo de destrozar las puertas y librarlas de los glifos protectores. En cualquier caso, no pasará mucho antes de que el Señor Liche halle una manera de derribar las fuerzas que le retienen en la nave. Luego el Escarabajo de la muerte será libre de nuevo para recorrer la tierra y hacer llover muerte y destrucción sobre sus enemigos.

Para más detalles sobre esta ubicación ver el **Capítulo V: La Tumba del Señor Liche** en la página 35.

Capítulo IV: Camino a la Aventura

La Tentación del Señor Liche es una herramienta, un recurso para darte todo lo que necesitas para construir aventuras o campañas en esta región de los Reinos Fronterizos. Pero es mucho más que arrastrarse por una mazmorra. Lo que hagan los PJs, como reaccionen a la región, y las posibles tramas que describe esta sección pueden tener peligrosas repercusiones que podrían afectar no solo a los Reinos Fronterizos sino también al resto del Viejo Mundo. Lo que sigue son posibles tramas con las que puedes crear aventuras o incluso campañas.

Exploración

Los tres príncipes locales han escuchado historias sobre la tumba del Liche. No saben mucho al respecto, salvo que está en las montañas cercanas y se dice que contiene cantidades asombrosas de tesoros. Naturalmente, los tres gobernantes la quieren. Pero están enfrascados en una constante lucha con los otros y enviar incluso una pequeña parte de sus fuerzas a las montañas podría desequilibrar la balanza. ¿Qué pueden hacer entonces? La respuesta: pueden enviar aventureros, gente como los Personajes Jugadores.

Cada príncipe intenta reclutar viajeros, aunque podrían usar diferentes métodos.

Fatandira es realista. Puede intentar contratar a los Personajes porque sabe recortar dinero en todos los demás lindes. No se fía fácilmente, pero también sabe que los viajeros podrían no trabajar bien estando vigilados por guardias armados. Además, Fatandira es la que tiene menos soldados de los tres gobernantes y no puede permitirse perderlos. Ofrece un guía y un soldado de confianza para acompañar a los Personajes acepta que prefieran ir solos. Sin embargo, guarda sus caballos y cualquier equipo no necesario para la tumba hasta su regreso, para asegurarse que no intenten jugársela.

Haflok es idealista y un fanático religioso. Apela a la fe y lealtad de los personajes. Puede ofrecer una recompensa, pero personalmente lo encuentra desagradable y frunce el ceño a cualquier Personaje que acepte o demande recompensas monetarias. Haflok también es el príncipe más crédulo, y si los Personajes dicen que explorarán la tumba de su parte, aceptará su palabra. Les equipo con cualquier cosa necesaria y les da un guía hacia la montaña –luego les deja a su suerte.

Levrellian es el más taimado de los tres gobernantes, lo que significa que también es el más paranoico, sabe exactamente cuán engañosa puede ser la gente porque él también lo es. Podría usar dinero para convencer a los Personajes, pero prefiere la manipulación y el chantaje en el acto. Si es posible, Levrellian secuestra uno de los Personajes y le retiene como rehén hasta que los otros regresen con el tesoro. En su defecto, confisca algo que sabe que los Personajes querrán recuperar, como un arma familiar, un símbolo sagrado o un tomo preciado. Levrellian insiste en el envío de al menos un soldado con los PJs, y tiene varios hombres más vigilándoles y permaneciendo cerca en caso de que los Personajes traten de traicionarle.

Por supuesto, una vez los Personajes alcancen la tumba, aún tienen que transitar sus pasillos y eludir sus trampas. Luego tienen que

encontrar el tesoro, lo que es relativamente fácil pues la mayoría de ellos se muestra a los largo de diversas paredes. Tras recoger el tesoro, los Personajes tienen que salir vivos, salir de las montañas y regresar al príncipe que les contrató, asumiendo que elijan hacerlo. Después de todo, dependiendo de su acuerdo y la influencia del príncipe, los Personajes podrían decidir coger el tesoro para ellos, huir de la región y seguir moviéndose. Hay suficiente oro y joyería en la tumba para comprar cualquier caballo, libro y otro equipo robado muchas veces más.

Si los Personajes eligen regresar, no saben lo que el príncipe hará luego. ¿Respetará su acuerdo? Haflok sin duda. Fatandira lo hará si le es ventajoso. Levrellian lo hará solo si no puede encontrar una manera de evitarlo. Así, los PJs podrían verse recompensados y devueltos a su camino, o con puestos en la corte del príncipe, o arrojados lejos de su influencia, o engrilletados y enviados a las mazmorras.

Y dependiendo de lo que ocurriera en la tumba podrían tener cosas más importantes de las que preocuparse… como un Liche muy enfadado que viene a reclamar su tesoro robado y a castigar a quienes se lo robaron.

Destrucción

La exploración sugiere que el dinero es el propósito principal de la misión –no el conocimiento, que es otro tipo de moneda. Pero ¿y si los personajes no son contratados para encontrar tesoro sino a su propietario? ¿Y si su objetivo no es coger el oro del Liche sino acabar con su maldita no vida?

Los príncipes saben que algo se ha levantado en las montañas. Sus hombres han visto los Esqueletos Soldados merodeando alrededor, los que no han sido asesinados por los combatientes No Muertos y se han añadido a sus filas. Ninguno de ellos sabe mucho sobre Karitamen –Fatandira conoce viejas historias del Escarabajo de la Muerte y su maldición pero poco más, y Haflok y Levrellian han oído el nombre pero no lo relacionan con la tumba. Ninguno de ellos sabe que hay un Liche ahí arriba, pero todos saben que hay algo aquí.

Y que debe ser destruido.

Esta es una de las pocas cosas que los príncipes no discutirán. Los personajes astutos podrían incluso convencer a los tres gobernantes de trabajar juntos en este propósito muy específico: encontrar el mal tras estos No Muertos y destruirlo para siempre.

Haflok considera que esto es una misión sagrada y felizmente bendice y equipo a cualquiera que quiera emprenderla. Fatandira la considera una necesidad y ayuda a los solicitantes de la manera que pueda. Levrellian coincide que es importante, incluso Strykssen lo dice, y anima a cualquiera lo bastante tonto para intentarlo, pero no compromete sus propios recursos.

Por supuesto, los Personajes inteligentes podrían indicar que el primer príncipe en encontrar y destruir el mal se convertiría en un héroe local. Los otros dos gobernantes podrían tener momentos difíciles aguantando contra un hombre –o mujer- tan popular. Esto podría influir en cualquier príncipe para financiar tal misión en exclusiva. Levrellian es particularmente susceptible a este tipo de consejos, ya que entiende el juego político mejor que sus vecinos.

Disponerse a destruir al Señor Liche tiene tres grandes problemas. Primero, los Personajes Jugadores tienen que localizarle, lo que significa buscar la tumba. Luego tienen que llegar a él, lo que significa sortear la tumba y derrotar los terrores interiores. Y finalmente, tienen que destruir al Señor Liche, lo que significa luchar. Sin duda eso no será fácil.

Si los personajes hacen todo esto, aún deben escapar de la tumba, eludiendo cualquier habitante restante y hacer su camino de regreso al príncipe o princesa con la prueba.

¿Y qué pasará entonces? Levrellian quiere atribuirse el mérito de la destrucción de la criatura, y no tiene ningún reparo en matar a quién no coopere con él. Se recomienda a los personajes mantener la boca cerrada, mientras Levrellian proclama su victoria sobre el monstruoso Liche. Cualquiera que dé problemas al príncipe termina en prisión, o algo peor.

Fatandira está satisfecha por atribuirse el mérito de enviar a los aventureros a gestionar el asunto. Les recompensa por su servicio y les deja ir, siempre que no piense que representan un peligro para ella o su gente.

Haflok es lo suficientemente honesto y desinteresado para ser feliz sin importar quién destruyera al Liche. Alaba a gritos a los Personajes por el cumplimiento de su sagrado deber y les recompensa lo mejor que puede.

Pero sin el Liche, ¿qué queda para evitar la expansión del Caos?

Rescate

Es posible que no todos quieran destruido a Karitamen. Después de todo, es un hechicero milenario y tiene un pequeño (y fácilmente ampliable) ejército de No Muertos bajo su mando. También gobernó aquí hace años, lo que significa que conoce bien la tierra y también sabe más sobre gobierno que cualquiera de estos príncipes advenedizos. Karitamen es un enemigo formidable, pero podría ser también un poderoso aliado.

Levrellian no tendría reparos en logran un paco con el Señor Liche. Fatandira podría aliarse con el Escarabajo de la Muerte si es el único modo de preservar su región y su gente. Haflok nunca trabajaría con Karitamen intencionadamente, pero el caballero ha estado cumpliendo sin saberlo las órdenes del Liche desde hace algún tiempo.

Pero si alguien intenta tratar o negociar con el Señor Liche, aprende rápidamente su primera condición: debe ser liberado de su prisión.

Así, los Personajes podrían ser contratados no para destruir a Karitamen sino para encontrarle y liberarle, bien para llevarle a un príncipe o darle su libertad y por tanto hacer que el Liche esté más dispuesto a una alianza.

Sin embargo, Karitamen no es tonto. Sabe si los Personajes han sido enviados para tratar con él o a recogerlo. No hace nada por ayudar a los PJs, prefiriendo ver cómo les va a estos emisarios. Si llegan con vida a él, el Señor Liche les habla y se comporta muy civilizadamente. Quiere escapar de su cámara funeraria y estos Personajes podrían ser los únicos que le ayuden a romper las guardas que le atan.

La única pregunta es, si ellos le liberan, ¿qué hará Karitamen luego? ¿Va a acercarse al príncipe que contrató a los Personajes, expresando gratitud, y sentarse a discutir una alianza? ¿Va a retirarse a algún lugar donde pueda observar los eventos siguientes y también probar su nueva libertad y sus crecientes poderes? ¿O decidirá que es el momento perfecto de perseguir sus propias metas de venganza y dominación?

Espionaje

Ninguno de los tres príncipes confía en otro. No pueden, pues todos son vecinos y básicamente todos quieren el control exclusivo de la región. A menudo envían gente para enviar a los otros, particularmente antes o durante un evento importante.

Justo ahora, los tres príncipes saben que hay algo en las montañas. Todos han oído hablar de la tumba y sospechan que es el origen de estos No Muertos avistados recientemente. ¿Pero trabaja solo el ocupante de la tumba? ¿O tiene algún acuerdo con uno –o varios- príncipes rivales? Es importante averiguarlo.

Los Personajes podrían ser contratados –o puestos al servicio- por uno de los príncipes. Él (o ella) quiere a los PJs para espiar a uno o los otros dos príncipes y averiguar todo lo que sabe, particularmente sobre la tumba. Sin embargo, no todos los Personajes están hechos para el sigilo. Pero la cuestión no es escabullirse en los otros dos gobernantes locales. Se trata de averiguar lo que saben por cualquier medio necesario.

Fatandira es más susceptible a la adulación. Un joven guapo podría aprender todo lo que sabe sobre la tumba simplemente coqueteando y haciendo preguntas aparentemente inocentes. Por supuesto, ella no es estúpida, pero algo de flirteo la deja sorprendentemente vulnerable.

Haflok comparte felizmente esta información con otros Sigmaritas. Por supuesto, no es estúpido y se da cuenta de que la gente simplemente podría ponerse túnicas y símbolos religiosos y sacudir la cabeza en las oraciones. Tiene varias pruebas para cualquiera que afirme ser un compañero devoto, y todos se descubren salvo los mentirosos más inteligentes.

Levrellian es muy cuidadoso sobre su acopio de información. No guarda notas escritas y solo confía en sus asesores más cercanos, como Strykssen. Sin embargo, Levrellian es llevado por su propia astucia, y puede ser timado al jugar esa vanidad. También podría estar dispuesto a negociar información si los Personajes pueden ofrecerle algo que desee a cambio.

Por supuesto, a ninguno de los gobernantes le gustan los espías. Y si los personajes son capturados y se revelan sus intenciones serán castigados severamente y posiblemente condenados a muerte. Así que mejor que no les cojan.

Sabotaje

Ninguno de los príncipes es estúpido –no serían capaces de mantener sus tronos si lo fueran. Los tres saben que la tumba está ahí fuera, y los tres asumen que sus vecinos también lo saben. La carrera está en ver cuál gobernante puede encontrar primero la tumba y sus tesoros. Aunque tal vez la verdadera pregunta no es quién llega primero sino quién entra, y definitivamente ambas cosas no son lo mismo.

Los PJs podrían ser contratados para explorar la tumba, sin duda. Pero ¿Por qué debería algún príncipe confiar en esos extraños? ¿Por qué no quieren que sus propios lugartenientes de confianza sean los que examinen la tumba? Quizás los Personajes no son contratados para explorar, después de todo, sino solo para asegurarse que nadie más entre en la tumba antes de que las tropas de un príncipe en

concreto alcancen la entrada. De esa forma la tumba podría explorarse a conveniencia ya que nadie más entraría antes.

Levrellian contratará sin duda gente para proteger la tumba y sabotear a cualquiera que trata de entrar. Fatandira puede ser que también, aunque al menos esperaría que el sabotaje no fuera letal. Haflok no perdonaría esos métodos, lo que no significa que alguno de sus lugartenientes, con moral mucho más flexible, no contrate saboteadores sin su conocimiento.

Si los Personajes son contratados para sabotear, la cuestión está limitada. ¿Hasta dónde pueden impedir a otros que entren primero a la tumba? ¿Hasta dónde están dispuestos a llegar, sin importar sus órdenes? Y ¿pueden resistir la tentación de explorar la tumba ellos mismos tras haber vigilado la entrada durante días y días y no haber visto surgir nada peor que una brisa fresca?

Demolición

Todos los príncipes quieren lo de la tumba. Al mismo tiempo, definitivamente no quieren a sus habitantes, en particular los que acechan matando gente. ¿Vale el tesoro potencial la pérdida de vidas? ¿O simplemente sería mejor destruir la tumba de una vez por todas?

Levrellian sin duda quiere el tesoro. Pero si cree que la situación se vuelve incontrolable, considerará otras opciones. Y preferirá destruir la tumba a que caiga en manos de sus vecinos.

Fatandira no quiere destruir la tumba, pero también cederá a la necesidad. Como único príncipe que ha escuchado historias de Karitamen mientras crecía, ella sabe más que nadie lo peligroso que podría ser en Escarabajo de la Muerte vivo. Prefiere renunciar a todo el oro oculto en su interior ante el riesgo de que un Liche escape al mundo de vigila.

A Haflok le encantaría ver la tumba destruida y estaría dispuesto a dejar de lado la oportunidad de tesoro para que ocurra. Considera la tumba malvada e impía, ya que sus habitantes salen como asesinos No Muertos. Destruirlo todo y a todos sería librar a la tierra de un gran mal y permitiría que Sigmar brille sobre ellos de nuevo.

El problema de la demolición es cómo. Los maestros artesanos forjaron la tumba de Karitamen de granito sólido. Las paredes son de uno a varios metros de ancho todo alrededor. ¿Qué podría romper esas barreras naturales? ¿Dónde se necesitaría colocar explosivos o qué pilares se necesitaría derribar para hacer que se derrumbe toda la estructura? El príncipe que les contrató daría a los Personajes un barril lleno de pólvora, pero ¿sería suficiente para destruir un edificio que ha sobrevivido miles de años?

Si la tumba no puede destruirse, probablemente los príncipes de conformaría con sellarla para siempre. Así, cualquier mal del interior está totalmente contenido. El problema sigue siendo cómo sellarla. ¿Se pueden reconstruir las puertas? ¿Puede forjarse algún sello nuevo sobre ellas? ¿Es necesario derrumbar toda la entrada? Estas preguntas solo pueden responderse por personajes con el conocimiento apropiado y solo cuando encaren la entrada de la tumba en persona. Y cuanto más tiempo lleve idear una respuesta más criaturas podrían subir de las profundidades o bajar aleteando desde las nubes o viajar desde sus hogares para unirse a los No Muertos del interior.

Conquista

No todas las misiones se centran en la tumba. Para algunos, la tumba es simplemente un catalizador, una herramienta. Los tres príncipes han luchado durante años para dominar la región y a los otros. Ahora, con un tesoro importante tan cerca, los gobernantes están más que decididos que nunca a conquistar a sus dos vecinos de una vez por todas. Luego el príncipe victorioso puede reclamar el tesoro como botín de victoria.

Cada uno de los gobernantes reúne sus fuerzas y dirige sus tropas. Con gusto añaden cualquier cosa que piensen puede darles una ventaja, incluyendo un puñado de viajeros experimentados y aventureros. Levrellian ofrece dinero como incentivo e insinúa una variedad de otras recompensas por los servicios. Fatandira también ofrece dinero y puede apelar también al honor. Haflok apela a la fe, honor, lealtad y deber, aunque también proporciona suministros, alojamiento y comida.

Por supuesto, esto supone que los Personajes se alistan como tropa. Pueden encontrar mejores usos para sus talentos, incluyendo manipular sucesos. Si los tres príncipes chocan, uno o más de ellos podría ser destronado o destruido. La región sufría alborotos, y durante ese tiempo, la gente inteligente y preparada podría hacer mucho dinero. Por lo demás, mientras los tres gobernantes quieran la tumba antes de que comience la batalla, todos tienen otras cosas de qué preocuparse. Ese sería el momento perfecto para que un grupo de aventureros explore la tumba y se queden cualquier cosa que encuentren.

Sin embargo, los Personajes podrían tener incluso ambiciones aún mayores que llegar a ser ricos. Las batallas pueden cambiar el paisaje en más de un sentido, y si uno o más príncipes caen, podría haber una vacante para nuevos gobernantes. Alguien preparado para esa posibilidad podría entrar y tomar el control antes de que los otros supervivientes se recuperen, consolidando su nuevo papel y expandiendo posiblemente el territorio del antiguo príncipe. Los individuos más despiadados manipularían sucesos deliberadamente para que uno más –preferiblemente los tres- príncipes actuales perezcan en batalla. Si los tres murieran, un líder fuerte (o un grupo de líderes) podría reclamar toda la región como un único reino enorme. (Para más información sobre jugar campañas que ofrezcan PJs príncipes, asegúrate de revisar *Renegade Crowns*).

Por supuesto, hacer algo así requeriría recursos impresionantes. Los Personajes pueden tener talento, habilidad, y capacidad personal, pero es improbable que alguno de ellos tenga la riqueza necesaria para comprar tropas. Sin embargo, una figura local la tiene, y tiene un interés particular en eliminar a los príncipes: Karitamen. El Señor Liche quiere recuperar su reino, y podría ser susceptible de poner gobernantes mortales como peleles. Podría cambiar de opinión una vez el reino estuviera firmemente unido, por supuesto, pero los Personajes podrían también intentar jugársela.

Revelación

Los Reinos Fronterizos están plagados de peligros, algunos más evidentes que otros. Una de las grandes amenazas de la región en este momento se encuentra en el círculo íntimo de un príncipe, enmascarándose como un humilde consejero: Strykssen. Aunque

afirma ser solo un hombre del Imperio, Strykssen es un Sectario del Caos. Está aquí por tres razones: extender el Caos, destruir Vitrolle y coger su Piedra de Disformidad, y reclamar el guantelete para liberar al Demonio de él. En muchos sentidos, Strykssen es una amenaza mucho mayor que el Señor Liche, pues al menos Karitamen quiere preservar la región y proteger su gente. A Strykssen le encantaría ver muerta y podrida a toda criatura en kilómetros, y el terror creado por tales atrocidades incrementaría la influencia que el Caos tiene sobre la tierra.

Si los Personajes averiguan la verdadera naturaleza y lealtad de Strykssen, podrían sentirse obligados a detenerle. Sin duda es realmente malvado, sin cualidades redentoras, a diferencia de Karitamen, quién, a pesar de su furia y forma No Muerta, aún se comporta con el honor y la nobleza de un verdadero rey, aunque despótico. Por desgracia, Strykssen tiene a Levrellian totalmente bajo su control, y el príncipe no creerá ninguna acusación contra su consejero de mayor confianza. Haflok podría, y si sospecha que el Caos anda por la región, podría reunir todas sus fuerzas para un ataque total. Fatandira podría coincidir en que habría que detener al Sectario del Caos, pero también sabe cuán peligroso puede ser Levrellian y podría sugerir un enfoque más diplomático para ayudar a su compañero gobernante a entrar en razón.

De nuevo, el mejor aliado de los Personajes podría ser el Señor Liche. Karitamen odia al Caos, y ya sospecha que el Caos se implica en la corte de Levrellian. Si le hablan de Strykssen, el Señor Liche se da cuenta de inmediato que es verdad y hace todo lo posible para eliminar al Sectario de sus tierras. Con el poder del Señor Liche tras ellos, los personajes podrían enfrentarse a Strykssen y sobrevivir. Una vez se ha ido, el control de Strykssen sobre Levrellian se evapora, y el príncipe se da cuenta que ha sido engañado. Será agradecido con sus rescatadores, aunque también estará enojado con cualquiera que le vio engañado y controlado.

Limpieza

Por supuesto, la región tiene otra fuente de Caos, y otro asunto sobre el que los tres príncipes coinciden: Vitrolle. Los tres gobernantes se dan cuenta de que el pueblo se ha vuelto una gran amenaza para todos ellos, y todos saben que hay que hacer algo al respecto. Sin embargo, esto requerirá un gran asalto, ya que el pueblo está fuertemente fortificado.

Los tres gobernantes le darían la bienvenida –y pagarían generosamente- cualquier información sobre el pueblo y sus habitantes, particularmente una idea de su número y defensas. Acercarse demasiado al pueblo es peligroso, por supuesto, y entrar implica una muerte segura, pero eso es lo que lo hace un desafío.

Destruir Vitrolle es una de las cosas que los príncipes podrían coincidir en hacer juntos, sobre todo si alguien les lleva la idea. Después, podrían pelearse por quién reclama la tierra y el tesoro oculto en el Templo subterráneo, pero los tres quieren el pueblo destruido y su mancha desaparecida.

El Señor Liche siente lo mismo. Ha visto en el pueblo y el Templo a través de su magia, y sabe de las atrocidades cometidas allí. Karitamen presta de buen grado su ayuda a cualquiera que intente destruir el pueblo, aunque si se alía públicamente en el ataque exigirá la Piedra de Disformidad como su recompensa.

Por supuesto, si dos o más príncipes atacan Vitrolle juntos (o simplemente al mismo tiempo) el campo de batalla será muy confuso. Como sucede con las batallas entre ellos, esto proporciona oportunidades de que perezcan uno o ambos gobernantes, y para el vencedor –o alguien de pie a su lado- reclamar tierras y títulos para él. Desde luego una situación ideal para el Señor Liche podría ser que los tres príncipes atacaran Vitrolle juntos y arrasaran el pueblo pero muriendo en el proceso –pues tendría entonces el camino libre para volver y reclamar toda la región como suya. Pero otros pueden tener una idea similar, especialmente PJs que hayan trabajado con uno o más príncipes y estén involucrados en el propio asalto.

Aventuras

Hasta ahora, este capítulo ha presentado opciones directas de historias para usar como estructura básica para tus propias campañas. ¿Pero cómo empezar? Las siguientes ofrecen ideas más específicas de la historia, tramas concretas que puedes usar para empezar tu partida. Sin embargo, ninguna de ellas se plasma plenamente. Están aquí para darte conceptos iniciales. Depende de ti dónde elegir cada idea de historia y cómo elegir alterarlas o combinarlas. Tampoco son las únicas opciones para una historia de *La Tentación del Señor Liche*. El propósito aquí es inspirarte y ayudarte, no limitarte –si tienes una idea para una campaña que no coincide con ninguna de las inferiores (o incluso las ideas más directas de arriba) no debes dejar de desarrollarla. Con suerte, las ideas dadas aquí te dan una sensación de posibilidades para este entorno, que luego te conducirán a emocionantes ideas propias.

Beneficios Penales

Los Personajes pasan por la región y son capturados por los guardias de Levrellian. El príncipe les juzga por cometer algún delito menor

en sus tierras –los cargos podrían ser reales, dependiendo de lo que los Personajes hayan hecho desde que entraron en la zona, o podrían ser completamente ficticios. Sin embargo, les encuentra culpables, y les sentencia a muerte. Su consejero se inclina justo mientras los PJs están siendo llevados y susurra algo al oído de Levrellian. Él detiene a los guardias y ofrece a los Personajes una oportunidad de escapar cerca de una muerte segura; pueden buscar la tumba y entrar en su nombre. Si regresan, les liberará de todos los cargos. Suena sospechoso, y lo es, pero es mejor que colgar de una cuerda.

Levrellian respeta su trato si los Personajes regresan a él vivos. No tiene ninguna razón en particular para matarles una vez tiene el tesoro, aunque desde luego les advierten que no cuenten a nadie su experiencia. Envía al menos un guardia con los Personajes, y el guardia tiene órdenes de matarles si es necesario o conveniente, aunque no antes de que los PJs hayan hecho el trabajo de mapear la tumba y desarmar sus diversas trampas.

El Heredero Perdido

¡El sobrino y heredero de Levrellian, Grigi, ha desaparecido! El joven fue visto por última vez cabalgando por el Paso del Perro Loco con varios amigos. Se ha encontrado uno de los cuerpos de un amigo, hecho pedazos, pero no hay rastro del resto. Levrellian está frenético y anuncia una gran recompensa por devolver sano a su sobrino. Es dinero suficiente por tentar a cualquiera, especialmente a un grupo de viajeros. Pero el rastro conduce más allá de las montañas, a un pequeño valle, y a la extraña entrada cavada en el acantilado occidental. ¿Es la suficiente la recompensa para justificar entrar en este lugar oscuro y enfrentarse a lo que espera dentro?

Por supuesto, los sirvientes del Señor Liche cogieron a Grigi. Karitamen sabe quién es el chico y envió sus soldados expresamente a secuestrar al muchacho. Planea mantener vivo a Grigi como moneda de cambio, obligando a Levrellian a cumplir su voluntad. Los amigos de Grigi están ya muertos y han sido reanimados.

Pasar o Desfallecer

Los personajes hacen senderismo por las Montañas del Fin del Mundo. Toman el Paso del Perro Loco, la forma más fácil de cruzar, pero son atacados por Esqueletos. Los Esqueletos vienen de la tumba, y si los Personajes dejan cualquier guerrero No Muerto intacto, pueden seguir a las criaturas de regreso a la tumba. Los PJs podrían decidir seguir adelante, por supuesto, pero pueden ser atacados varias veces más durante el camino.

Karitamen está intensificando sus ataques a los viajeros, tanto para despejar el paso como para aumentar su ejército. Sus Esqueletos no tienen órdenes de destruir a sus víctimas, sino de arrastrar sus cuerpos de regreso a la tumba para reanimarlos. No son muy brillantes y pueden confundir fácilmente inconscientes con muertos y cargar víctimas desmayadas de regreso al Señor Liche.

Apariciones

Uno o más de los Personajes experimenta extraños sueños, en los que alguien habla de una tumba fabulosa cercana y el asombroso tesoro que contiene. El hablante podría ser un pariente muerto hace tiempo, un venerado maestro, el dios que el personaje adora o simplemente un rey de aspecto majestuoso con una extraña armadura azul de metal. Irradia poder, sin importar su forma, así como confianza, sabiduría y benevolencia. Todo lo que dice hace que el personaje quiera encontrar la tumba enseguida.

Karitamen estira el brazo, buscando a alguien que le libere de su tumba. Encuentra a los PJs, y usando su magia, entra en sus mentes. Esto le permite tanto hablar en sueños como encontrar una forma que encontrarán tranquilizadora. Si los Personajes acceden a explorar la tumba, Karitamen les envía imágenes mentales de su ubicación. Incluso proporciona una vaga impresión del plano general de la tumba. No les ayudará a evadir las diversas trampas, ya que quiere ver cómo lo hacen los propios aventureros. Aunque mantendrá a la mayoría de los Guardias Funerarios inactivos, deja unos pocos para hostigar a los aventureros para probar su valía.

Si los Personajes sobreviven a las trampas y alcanzan la cámara funeraria, Karitamen les da la bienvenida. Les ofrece hacerlos rico más allá de sus sueños más locos, o darles magia que no se veía desde que cayó el Imperio Nehekhariano, o cualquier cosa con su poder. Todo lo que quiere a cambio es retirar el amuleto de la puerta y destrozar la puerta o arrancarla de sus goznes. Una vez hecha las dos cosas, Karitamen es libre de abandonar la cámara funeraria y escapar de la tumba por completo. Cumple su trato con los PJs a menos que sienta que son una amenaza para sus planes, en cuyo caso les mata.

Parada Nocturna

Los Personajes viajan por los Reinos Fronterizos, y justo cuando el cielo comienza a oscurecerse, observan altos muros adelante. Parece un gran pueblo, y un vigilante los ve y les grita hola. Pregunta dónde están destinados y dice que son bienvenidos a pasar una noche si quieren. ¡Desde luego suena mejor que dormir otra vez en el suelo! "Entrad", grita hacia abajo, mientras otro abre una puerta de salida. "¡Bienvenidos a Vitrolle!".

Todos dentro parecen muy amables, muy amigables, en verdad, y muy entusiasmados con la llegada de viajeros. No pasa mucho antes de que caiga la fachada y el pueblo ataque. Aunque, al menos de momento, no quieren matar a sus visitantes. Cualquiera que capturen será primero mimado, luego torturado, y luego sacrificado en algún ritual obsceno. Si los Personajes pueden escapar del pueblo Sectario serán uno de los pocos no Sectarios que hayan visto el interior y vivido para contarlo. Cualquiera de los tres príncipes pagaría generosamente por esa información.

Atascados en Medio

Los Personajes coronan una cima y se encuentran mirando abajo a un pequeño ejército. Luego oyen golpes de pezuñas y pronto detectan otro ejército hacia ellos. Se acerca una batalla, ¡y están atrapados en medio!

Dos o más de los príncipes finalmente han decidido aclarar las cosas de una vez por todas. O eso, o que están atacando Vitrolle, aunque animan a sus soldados también a atacar a las tropas vecinas. Una de las fuerzas que se acercan podría también ser de No Muertos, si Karitamen finalmente ha reunido suficientes guerreros para lanzar un ataque directo contra Vitrolle o alguno de los usurpadores mortales. Sin embargo, no importa quién esté implicado, los personajes tienen la mala suerte de estar atrapados en el centro del inminente conflicto.

Capítulo V: La Tumba del Señor Liche

Mucho antes del nacimiento de Sigmar y la formación del Imperio, la gran civilización de Nehekhara dominaba el Viejo Mundo. Tal era su extensión que, en el apogeo de su poder, se extendía desde las junglas de las Tierras del Sur hasta el mismo borde de las Montañas Negras (las actuales fronteras meridionales del Imperio), e incluso hoy, sus ruinas permanecen ocultas bajo muchos reinos. El mayor legado dejado por los Nehekharianos son las grandes tumbas de sus reyes, reinas y príncipes. Esas tumbas están concentradas mayormente en la zona ahora conocida como La Tierra de los Muertos, antes el corazón de la antigua Nehekhara y hogar del Reino de Khemri, pero también pueden encontrarse tan al norte como los Reinos Fronterizos. Incluso hoy, los cuentos siguen relatando que continúan guardando secretos ancestrales e innombrables riquezas para aquellos lo suficientemente valientes como para romper sus puertas.

- Valle Mortuorio -

Finalmente, el camino de los Personajes les conduce al Valle Mortuorio. El Escarabajo de la Muerte eligió este lugar para su tumba por diversas razones. El valle en sí es pequeño y fácilmente ignorado por ladrones que intentan saquear. Las paredes son de sólido granito, así como la mayor parte de las montañas del lugar, y excelentes para la excavación. Un estrecho camino conducía desde el valle hasta las montañas, facilitando la construcción, aunque este camino se ha destruido por los largos años de erosión y exposición a los elementos. También seleccionó este sitio porque es uno de los últimos valles antes del borde occidental de las montañas, por tanto, uno de los lugares más cercanos a su reino. Desde lo alto de las laderas del valle un centinela podía ver a lo largo de todo el reino de Karitamen. Y así simbólicamente, en su tumba, el Escarabajo de la Muerte aún vela por sus súbditos y les protege del daño.

Por supuesto, el Valle Mortuorio no es el nombre oficial. Ya nadie se aventura en este valle, ni pasan por las montañas en absoluto, y para los que lo hacen, este pequeño valle no ofrece nada digno de estudiar o recoger. El valle tampoco aparece en ningún mapa, ya que nadie se ha molestado en mapear ampliamente las Montañas del Fin del Mundo. En la época de Karitamen, la ubicación de la tumba habría sido ampliamente conocida, por supuesto, ya que muchos de sus súbditos ayudaron en la construcción, y todos los nobles asistieron a su ceremonia fúnebre. Sin embargo, después de que las puertas fueran selladas, era costumbre no hacer referencia a la tumba o tenerla en cuenta, y la gente habría evitado esa zona por respeto y quizás por miedo.

La muerte de los responsables del asesinato de Karitamen solo aumentó ese miedo. Se propagaron historias de que el Escarabajo de la Muerte había maldecido a sus asesinos. Los cuentos decían que el rey, regresado de entre los muertos, esperaba en su tumba a que las almas de sus asesinos se arrastraran ante él. Sus antiguos súbditos se quedaron muy lejos del Valle Mortuorio, evitando incluso pasar cerca por el miedo a molestar y enojar al espíritu de su antiguo rey. Poco a poco, la advertencia de evitar el valle se arraigó, incluso mientras la gente olvidaba la razón del por qué. Al poco tiempo, los lugareños simplemente evitaron el valle automáticamente. Ese hábito continúa hoy en día y muchos de los que viven en la región aún rodean el Valle Mortuorio sin poder decir por qué.

Aproximarse

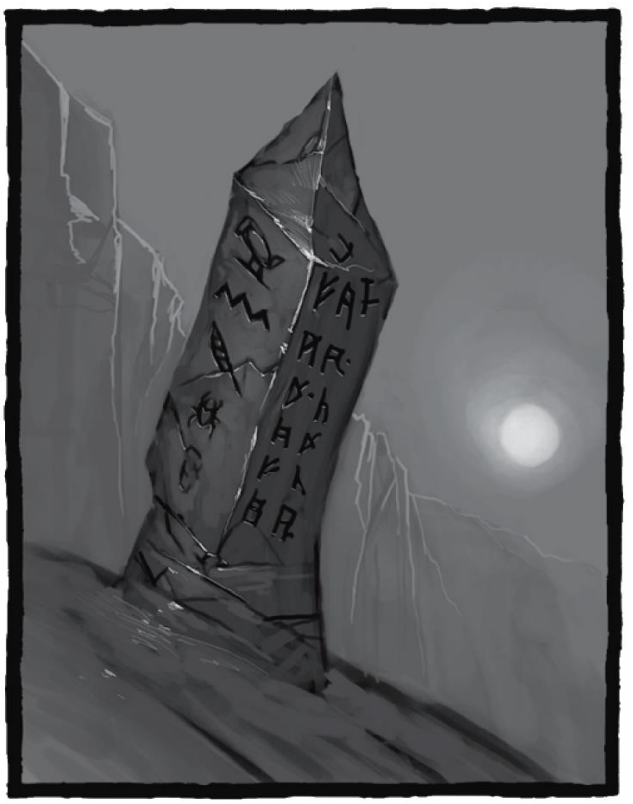
Al Valle Mortuorio se puede llegar desde cualquier dirección, pero ninguna de las rutas es precisamente fácil.

El método más sencillo es tomar el Paso del Perro Loco y luego escalar el acantilado norte justo después de la entrada, donde el viento ha cortado una muesca profunda. A partir de ahí, el valle está a menos de un día de viaje hacia el norte.

Seguir la inferior de las dos ramificaciones norte del Río Aullante también lleva a las montañas, un poco al norte del valle. El agua se desliza por brechas estrechas y canales angostos y es difícil de seguir e imposible nadar o navegar en bote especialmente contracorriente.

La otra forma de llegar al Valle Mortuorio es ascender por las montañas sin la ayuda de pasos o ríos. El viaje es más fácil de norte al sur, ya que los picos más elevados están al este del valle, entre éste y las Tierras Oscuras. Se pueden sin embargo, encontrar estrechos caminos y pequeñas cornisas, y un escalador experto podría hacer su camino a través incluso de ese terreno si es necesario.

El valle no tiene dentro un camino claro, por lo que cualquier aproximación implicará escalar. Las paredes del valle son tan empinadas que requieren cuerdas, pitones y otras herramientas para orientarse, y las son lo bastante altas como para que una caída sea mortal. Realmente Karitamen tenía canteros alisando las paredes para evitar que se acercaran los ladrones de tumbas. Por supuesto, esperaba que el estrecho sendero que cruza por el muro oeste permaneciera intacto, proporcionando un acceso fácil para los que quisieran presentar sus respetos. El camino ha desaparecido en los siglos –derrumbándose roca sobre él- aunque un escalador diligente aún podría encontrar su inicio encimad el Paso del Perro Loco y seguir el rastro justo antes del valle adecuado.



Encontrando el Valle Mortuorio

Los Personajes pueden tenerlo tan fácil o difícil como requieras al buscar la tumba. Recorrer las Montañas del Fin del Mundo no es tarea fácil, y acechan toda clase de horrores en los picos simas. Puedes querer aderezar la exploración de los PJs con encuentros adicionales, pistas o incluso otros exploradores. Aunque tienes libertad para desarrollarlo como desees, recuerda que el meollo de esta aventura está en la tumba, y los Personajes no deben estar demasiado agotados antes de probar sus habilidades contra las trampas y terrores que aguardan dentro.

Localizaciones Clave

Casi todas las tumbas reales, incluyendo pirámides, tenían Templos Mortuorios donde se suponía que los Sacerdotes cuidaban el alma del rey. Estos Templos estaban ubicados fuera de la tumba y unidos a ella por una amplia calzada. Andar desde la calzada conducía a la entrada de la tumba.

El Valle Mortuorio poseía esas características. Por desgracia, Karitamen estaba tan decidido a reproducir las condiciones de su tierra natal que ordenó traer vagones cargados de arena de la propia Nehekhara. Dicha arena fue colocada encima del suelo del valle, cubriendo el duro granito. Pero los vientos son fuertes en las montañas, y azotaron constantemente la arena. Como resultado, la parte frontal de su tumba se ha erosionado, y el Templo Mortuorio prácticamente se ha convertido en polvo; sus restos se asientan bajo la arena de abajo. Los únicos signos ahora evidentes de estructuras en el valle son las puertas de la tumba, aunque cualquiera que busque más detalladamente puede notar las ruinas del Templo, los escalones más altos y el monumento que una vez estuvo en pie en la calzada.

0-I: Templo Mortuorio

Este pequeño Templo fue situado cerca de la pirámide de Karitamen, por lo que sus súbditos podían hacer ofrendas a su espíritu y mostrar su continua devoción a su soberano inmortal. Ahora está en ruinas.

> *Extramente, todo el suelo del valle está cubierto de arena. El viento, mientras azota este lugar, crear remolinos de polvo y golpea la arenilla contra vuestros ojos y boca. Es como si hubierais entrado en otro mundo.*

Los personajes que caminen por el suelo del valle sienten finalmente algo más que arena bajo sus pies. Permite a todos los PJs hacer una tirada **Rutinaria (+10%) de Percepción**. Los que tengan éxito notan lo que parece ser una gran roca, de hecho, tiene forma regular, siendo circular con bordes acanalados, como cabría esperar que fuera la sección transversal de una columna. Los que examinen el lugar y tenga éxito en una tirada **Fácil (+20%) de Buscar** descubren más columnas truncadas, espaciadas uniformemente alrededor de un espacio cuadrado cerca del centro del valle.

Este lugar era el Templo Mortuorio. Consistía en una sección exterior con un pasillo de entrada y un patio abierto de columnas

Opcional: Mejorando en Encontrar Trampas

Cada vez que un Personaje localice con éxito una trampa de un tipo concreto (aguja envenenada, pared envenenada, etcétera) puedes darle un bono acumulativo de +10% a las tiradas realizadas para localizar otras trampas del mismo tipo. Este bono solo se aplica cuando las circunstancias son parecidas. De lo contrario el Personaje no tiene especial ventaja.

con suelo de basalto. Dentro de él se colocó una capilla con cinco nichos, tras ella una sala de ofrendas con una falsa puerta frente a la pirámide, y centrado ante ellas, un altar. La falsa puerta permitía al rey muerto entrar en la sala de ofrendas para coger las comidas simbólicas. Las secciones interiores y exteriores del Templo Mortuorio tenían almacenes anexos a ambos lados. Un pasillo transversal también divide ambas secciones del Templo. Las paredes fueron recubiertas de granito rosa y fina caliza blanca.

Al menos, ese fue una vez el aspecto del Templo. Ahora todo salvo unos pocos metros de paredes y columnas se ha erosionado y estas han sido enterradas por la arena.

Criaturas

Enterradas en la arena a ambos lados de la calzada (ver a continuación) hay dos Ushabti. Como guardianes es su deber proteger la tumba de ladrones e intrusos. Cualquier que se aproxime a la calzada sin hacer la reverencia correcta provoca que estas criaturas broten de la arena y ataquen.

Consulta el **Apéndice I: Nuevas Criaturas** en la página 103 para el perfil de las **Ushabtis**.

Las Ushabtis insisten en el ataque hasta que los PJs se retiren al menos 10 metros del Templo Mortuorio, momento en el que deambulan alrededor, emitiendo un inquietante ruido durante unos momentos antes de volver a hundirse en la arena.

Trampas

Tirada en el suelo y medio enterrada por la arena hay una de las puertas internas del Templo Mortuorio. Aunque la mayoría de las trampas que hubo una vez han quedado inutilizadas hace tiempo, esta puerta aún tiene una aguja envenenada en la manija.

Aguja Envenenada

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Tocar la manija de la puerta provoca que se dispare una aguja envenenada de un agujero astutamente oculto. Cualquiera directamente enfrente de la trampilla debe hacer una tirada **Fácil (+20%) de Agilidad** para evitar ser alcanzado. Si se falla, el Personaje pierde 1 Herida (independientemente del Bonificador de Resistencia o armadura) y debe superar una tirada **Rutinaria (+10%) de Resistencia** cada asalto o perder 2 Heridas más (de nuevo, evitando el Bonificador de Resistencia y la armadura). Esto continúa hasta que el Personaje supere dos tiradas seguidas. Una tirada **Desafiante (-10%) de Sanar** o lanzar curar veneno elimina el veneno. Una vez se ha activado la trampa, no funciona más.

Desarrollo

Los Personajes que tengan éxito en una tirada **Difícil (-20%) de Sabiduría académica (Historia)** o **Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Teología)** saben hacer los gestos correctos antes de pisar la calzada.

A su vez, los Personajes que tengan éxito en una tirada **Difícil (-20%) de Buscar** mientras examinan la puerta interna descubren una trampilla secreta. Abrirla requiere una tirada **Difícil (-20%) de Fuerza**. Los que tengan éxito encuentran un estrecho túnel conectando el Templo Mortuorio con la antecámara. **Habitación 6-1** del **Nivel Seis**. La puerta ha sido tallada con círculos anillados, conectados por una estrecha franja azul.

Los Personajes que tengan éxito en una tirada **Difícil (-20%) de Sabiduría académica (Teología)** saben que los círculos anillados representan las etapas Nehekharianas de la vida y el más allá. La franja azul simboliza el río sagrado, el camino que une cada etapa. Presionar el río sobre la puerta y luego el segundo anillo al centro, lo que indica el entierro y el comienzo del viaje espiritual, abre la trampilla sin que un Personaje tenga que pasar la tirada de **Fuerza**.

Tesoro

Entre la arena aún se puede encontrar piedra en polvo y fragmentos de oro y gemas usados para decorar la capilla y la falsa puerta, aunque es demasiado fino y apenas tienen ningún valor.

0-2: Calzada

Esta amplia calzada recta unía el Templo Mortuorio y la pirámide. Los Personajes que hagan una tirada **Desafiante (-10%) de Buscar** y limpien algo de arena en la zona descubren que el valle está dividido por una simple franja de pesadas losas de granito. El camino conduce desde las ruinas a un par de enormes puertas en la ladera de la montaña. Esta calzada ancha y llana era la única ruta aceptable para cualquiera que se acercara a la tumba –podían acercarse al Templo Mortuorio desde cualquier otra dirección pero solo podían ir al este por la calzada.

El Monumento al Escarabajo de la Muerte

Los Personajes que viajen por calzada pueden observar, con una tirada **Rutinaria (+10%) de Percepción**, la aparición de un pequeño trozo de roca negra sobresaliendo de la arena. Sin embargo, no cede, y excavar revela que es solo la punta de un obelisco tallado de una única pieza de mármol negro. Antes, este monumento se alzaba a tres metros de altura. Aún está intacto, pero los dos metros y medio de debajo están enterrados en el suelo, como si el granito de alguna manera se hubiera vuelto líquido y se lo estuviera tragando.

Saga del Escarabajo Muerte

Al Exaltado al Señor Ptra, el que camina por el cielo y cuyos ojos habitan en las estrellas de la noche. A su gran gloria YO: Karitamen, rey de estas tierras, destructor de Orcos, gobernante en justica y maestro en la guerra, me encomiendo. Al divino dios Usirian, a quién todos adoramos, también me encomiendo. Por el fiable trazo de su estilo es posible disponer de muchos días en los asuntos venideros; ojalá mis pies envejezcan caminando por su divina presencia.

Yo, afirmo descender de sangre real, escupido de la divina materia del altísimo dios Ptra. Por su inefable voluntad, he sido cepillado por las plumas plateadas del sabio Tahoth. Yo, que aprendí bien los caminos del estilo, sí, y los pergaminos de mis antepasados, sirvo y serviré siempre al invencible Rey de Reyes Amenemhetum, llamado "El Grande".

Por su voluntad tengo esto, mi reino, tallado en rojo de las manos de las razas verdes. Pues, desde mi primera etapa por mis tierras, les he doblegado con mi propia espada, cuando todos los demás huyeron de miedo, yo entré en batalla. Un total de 10.000 maté con mi propia hoja. Yo, que no conocí la derrota he empujado a los Orcos delante de mi carro de guerra. Yo que he alimentado a Djaf, Maestro de Chacales, con un total de 250.000 orejas cuenta esto la menor de mis obras; Pues no lo hace Usirian, a quién todos adoramos, ¿no recoge tantas con una sola respiración de sus divinos pulmones?

Con mi segunda etapa, lleno de la fuerza de los sabuesos de Geheb, mi legión, avanzando con gran estruendo, cargó y mató a un total de 20.000 bárbaros. Yo, que desollé sus pálidas pieles obteniendo el amor de Amenemhetum con esta victoria, y él me alzó. Así, me convertí en Rey, y las espaldas de un total de 100 salvajes no eran suficientes para albergar el mapa de mis posesiones.

Así, con mi tercera etapa, los pueblos de mi Reino me amaron y me llamaron liberación y justicia. Sí, y el espíritu de Basth ojos-amarillos se movió dentro de ellos, y gritaron que si gobernaba por un total de 1000 años sería demasiado poco tiempo. Me llamaron Karitamen, el Rey que no podía ser destruido, el que devana la victoria delante de él como los escarabajos del desierto.

Alrededor de la parte superior y los lados del monumento está inscrita la Saga del Escarabajo de la Muerte (ver lateral), que narra la vida, hazañas, reinado y muerte de Karitamen. Un lado muestra la historia en Nehekhariano, un segundo en Khazalid y el tercero en Eltharin. Además, se ha rayado en la roca una traducción en Clásico, sin duda por algún erudito muerto hace mucho. Cualquiera que conozca uno de estos cuatro lenguajes puede descifrar el lenguaje Nehekhariano y ganar un vocabulario limitado en las lenguas y puede por tanto adivinar el mensaje general de cualquier escrito Nehekhariano en la tumba.

0-3: Los Grandes Escalones

Estos cinco grandes escalones conducen desde la calzada de abajo a las puertas delanteras de la pirámide. Los escalones inferiores están enterrados bajo la arena, pero los tres superiores son visibles mientras uno se aproxima a las puertas.

Los personajes que tengan éxito en una tirada **Muy Difícil (-20%) de Sabiduría académica (Teología)** creen que estos escalones son barreras simbólicas que separan los vivos y los muertos. Una vez las puertas estuvieran cerradas y selladas tras el entierro del rey, nadie debería usar estos escalones de nuevo.

Trampas

Se pusieron trampas en los escalones para evitar que alguien cometiera el sacrilegio de caminar sobre ellos. Varias de las trampas se han desactivado por siglos de arena dispersa, pero algunas aún funcionan, dos en particular. Dos de los escalones visibles aún tienen trampas. Un personaje descuidado que suba los escalones es probable que active una trampa. Por suerte, estas medidas de seguridad no han envejecido bien, y cada una tiene solo un 50% de posibilidades de dispararse cada vez que se activan.

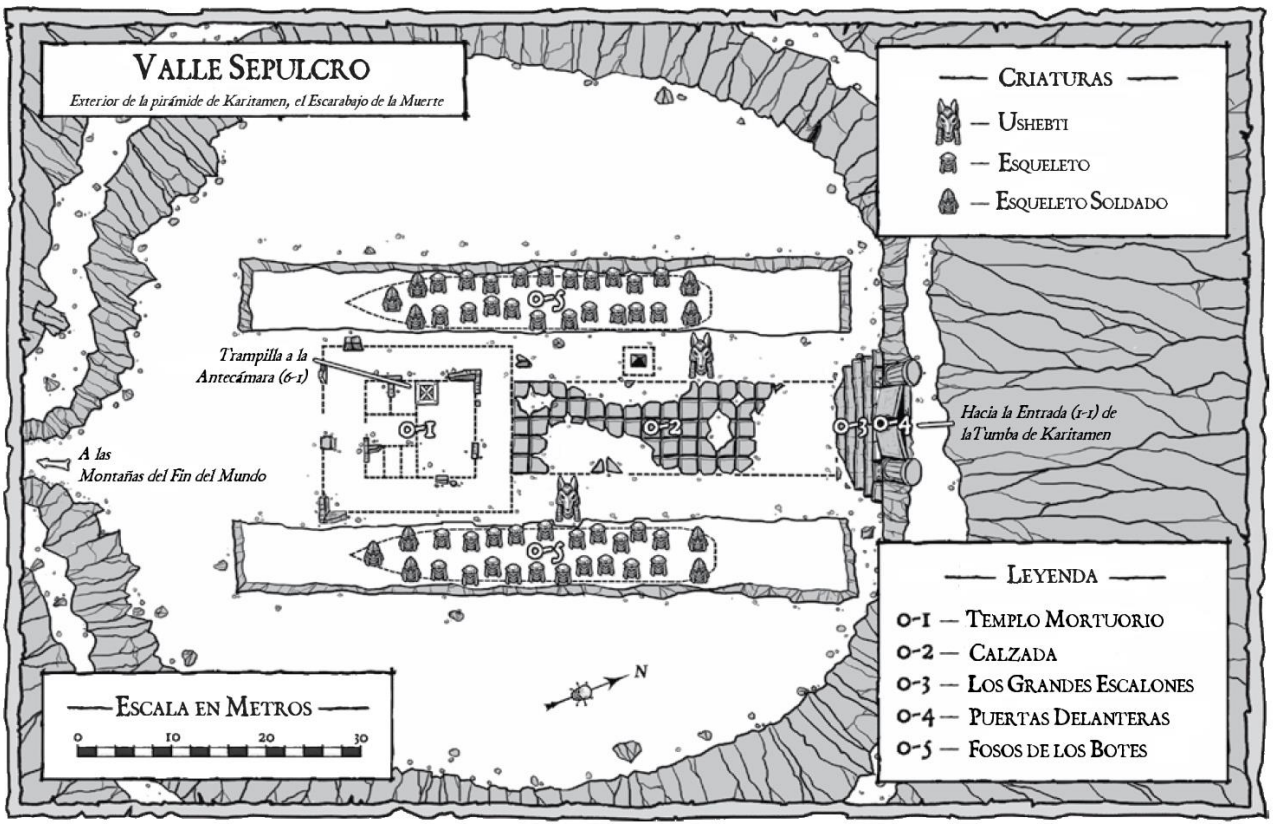
Pinchos Envenenados

Localizar: Difícil (-20%) de Buscar; **Neutralizar:** Difícil (-20%) de Forzar cerraduras

Efecto: Un personaje que ponga más de 45 kilos de presión en este escalón provoca que se surja hacia arriba un pincho afilado desde un compartimiento oculto. El objetivo debe superar una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad**, o el pincho empala su pie, causando un impacto de Daño 2 a la pierna (al 50% una u otra). Si la víctima pierde al menos 1 Herida, el pincho también reducen su Característica de Movimiento a la mitad (a un mínimo de 1).

El pincho está envenenado. Si es herido, el Personaje debe superar una tirada de Resistencia cada asalto o perder 3 Heridas (independientemente de su bonificador de Resistencia o Armadura). Esto continúa hasta que el Personaje muere o tenga éxito en dos tiradas consecutivas de **Resistencia**. Un hechizo de *curar envenenamiento* o una tirada **Desafiante (-10%) de Sanar** elimina el veneno.

Tras dispararse la trampa hay un 50% de posibilidades por minuto de que se restablezca.



Hoja Segadora

Localizar: Difícil (-20%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Colocar al menos 45 kilos de presión sobre este escalón provoca que una hoja segadora golpee toda su superficie, cortando todo lo que encuentre. Cualquiera en el escalón debe superar una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** o perder su pie (al 50% uno u otro), lo que causa un Daño de 5 y una reducción permanente de su Característica de Movimiento a 1. Esta trampa se restablece instantáneamente el 50% de las veces.

Tesoro

Estos escalones tuvieron una vez incrustaciones de oro, formando imágenes del sol, las estrellas, la luna y el río sagrado. Los remolinos de arena y grava han limpiado toda la filigrana, dejando la piedra desnuda. Lo único que permanece es un desgastado cartucho que marca este sitio como lugar del último descanso de Karitamen.

0-4: Puertas Delanteras

En lo alto de los escalones se alza un par de imponentes puertas, completamente pulidas por el azote del viento y la arena. El entorno ha hecho estas puertas prácticamente invisibles a cualquiera que no esté dentro del valle.

Dos enormes columnas flanquean un par de enormes puertas. Aunque la arena ha borrado la mayoría de rasgos del lugar, podéis distinguir que en cada puerta, hay una borrosa talla de un hombre de pie con sus piernas separadas y brazos cruzados. Sobre las figuras, y sobrepuesto a cada puerta, hay una gran depresión circular.

Las puertas están parcialmente abiertas, con una abierta hacia dentro.

La tumba de Karitamen fue una vez un lugar impresionante. Lamentablemente, como la parte más expuesta a los elementos, gran parte de la fachada de la tumba se ha desgastado. Las enormes columnas están cortadas del granito y estuvieron recubiertas una vez de oro y brillantes cuarzos rojos. Cada columna representa escenas de la vida del Escarabajo de la Muerte, mostrando su ascenso en el ejército, sus grandes victorias, su ascensión al trono y varios de sus mayores logros como rey. Algunas de estas imágenes permanecen intactas, pero no hay suficientes aquí para dar un sentido particular.

El marco de la puerta está en muy mal estado, revelando brechas oscuras en su construcción, como la madera preciosa que enmarca las puertas es cosa del pasado. Una tirada **Desafiante (-10%) de Buscar** en la zona revela un cartucho roto, enterrado en la arena, y lo que quiera que estuviera inscrito encima –el nombre y títulos de Karitamen- se ha desgastado hace tiempo. Un segundo cartucho, ahora en blanco, sigue en pie bajo el lado izquierdo. Sirvió una vez como advertencia.

Las puertas están hechas de granito y aún conservan trozos de yeso y pintura que glorificaron una vez a Karitamen.

Un personaje con éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Teología)** sabe que una vez el rey se colocaba dentro y se completaba la ceremonia funeraria, las puertas se sellaban y nunca se abrían de nuevo. La depresión en las puertas las mantuvo selladas hace tiempo.

Tras las puertas, los PJs pueden ver un disco desgastado y doblado en el suelo justo en el interior. Es un sello. Se ha retirado, aunque es difícil de decir si fue desencajado y luego arrojado a un lado o se soltó cuando las puertas se abrieron de golpe.

Anotación del diario: Día 55

Hace cinco días que aviste a los muertos vivientes. El hecho de que pueda escribir esta frase con solo un ligero estremecimiento muestra cómo de entumecido me he vuelto a su horror.

En ese tiempo, he tenido cuidado de permanecer ocultado de sus patrullas. He observado, medio enterrado por rocas sueltas, como desfilan los Esqueletos. He permanecido bajo tierra y piedra, mientras las criaturas pasaban tan cerca que podía distinguir los jeroglíficos grabados en sus armaduras. Si respiraron, podía haber escuchado el carraspeo de su aliento justo a nada de mis escondites.

Por suerte esas criaturas parecen menos alertas que sus contrapartidas vivas, no tienen narices, orejas, ni ojos, después de todo, y mientras están visiblemente alertas al movimiento, no notaron los sutiles signos de mi presencia que un explorador vivo podría haber visto. Sus cuencas vacías han escudriñado por delante de mi escondite muchas veces, pero ni una vez se han detenido.

Y por ello me cuento entre los hombres más afortunados.

Hace dos días, vi a otros no tan afortunados. Tres hombres llevaban dos burros cargados de mercancías. No sé por qué habían abandonado el paso, quizás para evitar a los bandidos que a veces deambulan allí. De ser así, hubieran estado más seguros con esos ladrones. Los Esqueletos Soldados les oyeron llegar, como yo, pues en verdad hicieron poco por procurar ser cautelosos. Los No Muertos se giraron como uno solo y avanzaron hacia el sonido, armas en alto. Me arrastré detrás, esperando que no se giraran, y de hecho no lo hicieron, pues los monstruos estaban totalmente ocupados en su misión.

Cayeron sobre aquellos viajeros sin ruido, ni chillidos, ni maldiciones, ni gritos, solo el sordo ruido metálico de hueso contra metal.

Uno de los viajeros miró hacia arriba y vio los Esqueletos antes de que golpearan. Gritó y cayó atrás contra el burro guía, escarbando por la espada a su lado, pero los No Muertos estaban sobre él antes de que pudiera desenvainar. Un hacha de bronce se elevó y cayó, alojándose en el hombro y el pecho del hombre, y se derrumbó en un chorro de sangre.

El derramamiento de sangre parecía ligado a despertar algo en los muertos vivientes, y la ferocidad de sus ataques se incrementó. Rodearon a los viajeros, hojas apuñalando, rebanando y cortando, y antes de que pudiera hacer algo más que agacharme tras una roca, los tres hombres habían caído. Pero el ataque no se detuvo allí. Los Esqueletos continuaron golpeando, cortando sin pausa, y en el momento en que se alejaron, habían dejado poco más que trozos de carne y un charco de sangre. Los burros entraron en pánico al primer olor de la sangre y habían escapado, y estaba sorprendido de que los Esqueletos no los persiguieran. Quizás sintieron que meros animales de carga no merecían su atención. Sé que apenas podía respirar mientras me aplastaba contra el suelo y rezaba para que no volvieran sobre sus pasos, porque si lo hacían, sabía que iba a ser el próximo. Pero Ulric me sonrió y los demonios continuaron a través del estrecho camino que los infaustos viajeros habían encontrado, escalando el acantilado más allá y desvaneciéndose sobre la cima. Solo entonces mis manos se relajaron y mi boca se abrió para tragar el frío aire de la montaña.

Nunca había visto tal ferocidad, tal resolución, como ese ataque. Me estremezco al pensar que pasaría cuando más de esas criaturas salga de la tumba que deben alojarlos.

Pero no todo es tristeza para mí. Hoy me fijé de nuevo en los Esqueletos y luego les seguí a distancia, cuidándome de mantenerme lo suficientemente atrás para que no detectaran mi presencia. Cada vez que pensaba que podrían verme, me agachaba tras las rocas y esperaba varias respiraciones antes de mirar alrededor. Afortunadamente, son fáciles de detectar contra el granito oscuro, y no necesito estar cerca para notar su camino.

Tras varias horas, la patrulla esquelética completó su ronda. Vi como entraron en un pequeño valle circular y desaparecieron a través de una grieta en la pared occidental del acantilado. Esperé varios minutos y luego, cuando no se había movido nada, me deslicé al suelo del valle. Desde este punto de vista pude ver marcas y sombras sobre el acantilado. Estaban claramente hechas por el hombre.

Mirando más de cerca, distinguí toscas columnas a cada lado de la grieta. Los detalles desaparecieron hace mucho, desgastados por el viento y la lluvia, pero las formas estaban allí. Y la grieta era demasiado recta, demasiado incluso para ser natural. En ambos lados en torno a ellas y encima había un resalto ancho y superficial que corría incluso a través de la parte superior y luego suavemente bajaba a ambos lados. ¡Era el marco de una puerta! La grieta no era una simple división en la roca sino el hueco de una puerta parcialmente abierta.

Sabía con certeza, y mi corazón cantaba con alegría, cuando me fijé el cartucho situado junto a la unión entre la pared y el suelo, en el lado izquierdo. Los jeroglíficos allí estaban muy desgastados, pero pude ver suficiente para reconocerlos luego como Nehekharianos y para distinguir el símbolo de "rey".

¡Por fin había encontrado la tumba!

0-5: Fosos de los Botes

Los reyes Nehekharianos se llevaban tradicionalmente a sus tumbas en bote, bajando flotando el río sagrado. Se esperaba que sus espíritus viajaran de nuevo, cogiendo el río hacia la siguiente etapa de existencia. Por ello, los botes eran un importante elemento de cualquier funeral real. Los botes tenían que estar a mano para los espíritus de los reyes pero no encajaban fácilmente en una pirámide o tumba. Así que los Nehekharianos excavaron grandes fosos a ambos lados de la calzada y colocaron allí los botes.

Estos dos fosos se sitúan a lo largo de la calzada, y son profundos y largos, conteniendo barcos de guerra Nehekharianos enteros, con tripulación.

En tanto los Personajes permanezcan en la calzada no están en peligro. Pero si se pierden del camino se escurren hasta la cintura en la arena. Dichos Personajes reducen a la mitad su Característica de Movimiento y todas las tiradas de **Habilidad de Armas** y de **Proyectiles** son hechas con un -20%.

El cuerpo de Karitamen no viajó en bote, aunque no obstante, los fosos de los botes fueron excavados y rellenados. Los fosos flanquean la calzada y cada uno contiene una galera de guerra Nehekhariana completa. En absoluto han sido desmontadas, pero el tiempo se ha cobrado su precio, el desplazamiento de arena ha desgastado los botes. Un Personaje que pase una semana de tiempo y tenga éxito en tres tiradas de **Oficio (Constructor naval)** puede hacer a estas naves aptas para navegar una vez más.

Las galeras de guerra Nehekharianas requieren grupos de remeros y varios marineros experimentados. La forma más fácil de asegurar que una tripulación permaneciera a mano era engancharlos. Ambos botes tienen toda su tripulación. Los marineros fueron asesinados y encadenados a sus barcos, y fueron reanimados cuando Karitamen volvió a despertar. Ahora son inquietos Esqueletos, enterrados bajo la arena y ansiando la libertad.

Criaturas

Hay un total de 40 Esqueletos y diez Esqueletos Soldados, la mitad en cada barco. Están encadenados a los botes pero atacarán a cualquiera que entre en los fosos de los botes.

Consulta la página 229 de *WJdR* para el perfil de los **Esqueletos** y el **Apéndice I: Nuevas Criaturas** en la página 101 para el perfil de los **Esqueletos Soldados**.

Tácticas

Las cadenas permiten a los Esqueletos dejar los barcos y moverse a cualquier parte por los fosos, pero no sobre la propia calzada. Los Esqueletos no están afectados por la arena como los PJs y pueden luchar con normalidad.

Desarrollo

Los No Muertos no pueden moverse más de 2 metros (1 casilla) de los botes y solo se encuentran si los PJs exploran la arena de los fosos o si desentierran de alguna manera los barcos.

Tesoro

Aunque las galeras estaban totalmente equipadas con alimentos secos, agua, armas, ropas, aceite, cuerda y otros artículos básicos, la mayoría están deteriorados, corroídos o simplemente esfumados.

- Vistazo a la Tumba -

Los Nehekharianos eran grandes creyentes de tradiciones y rituales. Ciertas filosofías, actividades y diseños se dictaron durante siglos sin alterar. Construir tumbas fue una de ellas. Los muertos eran muy venerados, y construir una tumba adecuada era un modo de honrar no solo al individuo fallecido sino también toda su cultura, así como a sus dioses. Se usaban los mejores materiales, los mejores artesanos competían por los proyectos, y no se reparaba en gastos. Mucha gente tenía tumbas mucho más espléndidas que sus casas, ya que serían el lugar de eterno descanso para su cuerpo.

La tumba de Karitamen es inusual, ya que es una pirámide invertida, los niveles han sido excavados en la propia montaña, con cada nivel más pequeño que el superior, estrechándose hacia la cámara funeraria y la cripta de abajo. En todos los otros detalles, este lugar funerario ha sido construido según las líneas clásicas Nehekharianas, teniendo habitaciones cuadradas y pasillos laberínticos. Es una de las tumbas más grandes descubiertas, como corresponde al rango y éxitos de Karitamen.

- Evocando la Tumba -

En los próximos capítulos, encontrarás muchas descripciones de habitaciones, trampas, monstruos y tesoros. Aunque estas descripciones bastan para transmitir la atmósfera del lugar, puedes realmente crear un ambiente inquietante y místico añadiendo elementos y escenas sugestivos, así como comprendiendo los motivos básicos y las opciones arquitectónicas hechas por los artesanos que construyeron este enorme complejo.

Decoración

En el fondo, la arquitectura Nehekhariana implica materiales simples, aunque robustos –piedra. Para maquillar estos escuetos apuntalamientos usaron una variedad de métodos decorativos, transformando granito y caliza en fabulosas muestras llenas de color, textura y luz. A menudo las tumbas tenían decoraciones más elaboradas que incluso las casas, se consideraba un gran honor que se le permitiera decorar una tumba, particularmente una tumba real. Los artistas también apreciaban la idea de que su trabajo sobreviviría para siempre, perfectamente conservador dentro de las selladas cámaras funerarias.

Karitamen se mantuvo firme a su herencia Khemriana, y su tumba está diseñada y decorada al estilo clásico, como corresponde a un poderoso pariente del Rey Khemriano. Para demostrar su importancia y riqueza, cada centímetro cuadrado de superficie está cubierto con pinturas, grabados o ambos. El oro y la plata están

La Pirámide Invertida

Las leyendas hablan de las grandes pirámides Nehekharianas que se elevan decenas de metros en el aire y se alzan sobre las ciudades de los vivos. Dos en particular tenían prominencia: la pirámide dorada de Settra el Imperecedero y la Pirámide Negra de Nagash el Maldito. Sin embargo, cientos de pequeñas pirámides salpican Khemri, y otras ciudades Nehekharianas tienen grupos similares, En muchos lugares, las pirámides superaron a las casas, creando un anillo de monumentos de muerte alrededor de las casas de los vivos.

Entonces ¿por qué la tumba de Karitamen está construida bajo tierra con solo la puerta de entrada indicando su localización? ¿Por qué se eligió diseñar su pirámide al revés, con la punta en lo profundo de la roca, en vez de alzarse en lo alto como sus predecesores?

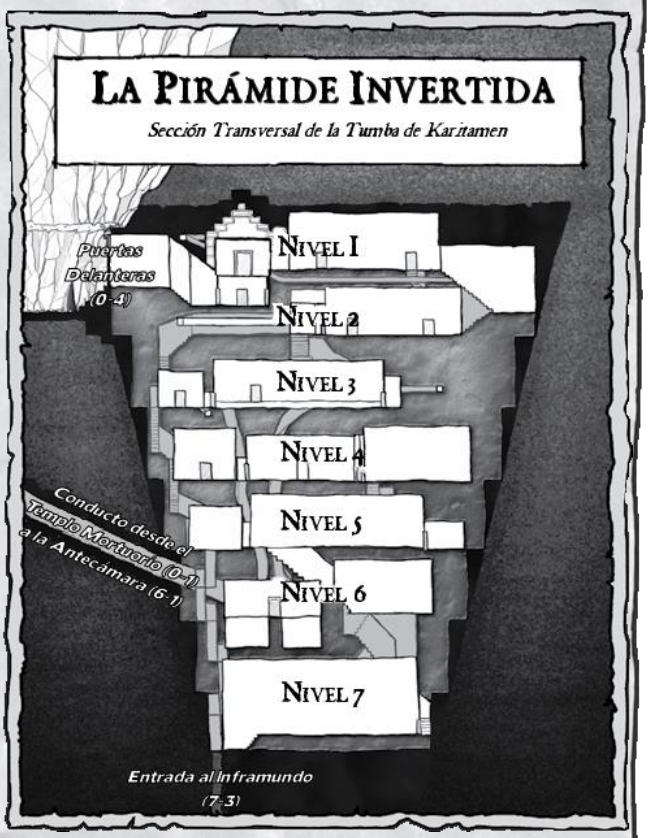
No es simplemente un factor de ubicación, tampoco, porque muchos reyes de Khemri tenían tumbas en vez de pirámides, particularmente en el Valle de los Reyes. ¿Por qué entonces algunos Nehekharianos tenían tumbas y otros pirámides?

Es una pregunta difícil de responder. Algunos eruditos especulan que la actitud de Karitamen hacia las tumbas cambió en algún momento, de una muestra externa diseñada para impresionar a los vivos hacia una muestra más interna destinada solo a honrar a los difuntos. Ciertamente eso explicaría por qué el interior es tan lujoso como cualquier pirámide tradicional pero es invisible para el mundo exterior. Settra pretendía que su pirámide dejara a su pueblo en el temor y les recordara constantemente su poder y majestad. La de Karitamen estaba completa pero invisible una vez fuera sellada, dejando solo unos pocos grabados y cartuchos a lo largo del frente para designar al individuo de dentro. Pero si el lugar está para proporcionar para el viaje del fallecido, y mostrar respeto por los fallecidos, es necesario poco más, -la tumba no tiene intención de inspirar a los demás sino para acomodar y ayudar al cadáver del interior.

La preocupación por el daño pudo haber tenido un papel. El viento, la lluvia y el sol han dejado limpia a más de una pirámide, dejando poco más que escombros tras siglos de exposición. Enterrando su pirámide Karitamen la protegía de tales estragos.

El miedo también pudo haber jugado su parte. Las pirámides eran más visibles, y por tanto más fácilmente localizables, lo que las hizo objetivos más fáciles –más fáciles para los ladrones de tumbas, que acudían en masa a ellas, y más fáciles para individuos como Nagash, quién podría regresar y obligar a los reyes caídos, cuerpo y alma, a su vil servicio. Esas habrían sido buenas razones para Karitamen para esconder su lugar de descanso, sobre todo si le preocupaba que Nagash le considerara un intruso y por tanto digno de venganza.

En el fondo, no podemos saber las razones exactas para este cambio. Solo el propio Karitamen tiene la respuesta. Y parece poco probable que el Escarabajo de la Muerte ofrezca una explicación.



aplanados en finas hojas de papel y luego fijados como fondos, y las piedras preciosas a veces están molidas en pequeños fragmentos y usadas como si fueran pintura, unidas con pegamento estilo mosaico. Las propias pinturas eran bastante caras, particularmente los colores más brillantes, y la tumba de Karitamen está llena de azules cobalto, rojos carmesí, amarillos canario, verdes esmeralda y otros *ricos matices.*

Las escenas militares son comunes, ya que Karitamen fue un general y líder de guerra antes de ser rey y pasó gran parte de su reinado posterior defendiendo la tierra de diversos invasores. En esas imágenes, él es mucho más el Escarabajo de la Muerte, fuertemente armado y blindado y repartiendo muerte a todo el que se le opone.

También aparecen escenas más pacíficas. Estas muestran a Karitamen con ropas reales, llevando su corona de estado y sentado en su trono, administrando justicia o reuniéndose con dignatarios extranjeros. La tumba no tiene muchas de esas imágenes porque Karitamen fue recordado menos por su habilidad política que por su destreza marcial.

En ninguna parte hay escena de Karitamen estudiando o practicando magia. No las consideraba como imágenes apropiadas para su tumba, porque la magia es un asunto privado y porque muchos desaprobaban tales prácticas.

Las pinturas y mosaicos sirven para narrar la vida de Karitamen y sus victorias a lo largo de gran parte de los niveles superiores. Pero a medida que se desciende, las imágenes se centran en su futuro, mostrando como le llevan por el río sagrado y al inframundo, donde su alma es juzgada y hallada digna de continuar su viaje.

Muchas de esas imágenes son una combinación de pintura y friso. Las paredes de granito han sido talladas y luego recubiertas de yeso, proporcionando una base para las pinturas y gemas. Tela, metal y gemas son fijadas donde corresponde, así una imagen de Karitamen

Tabla 5-1: Ambiente de Aventura

Tirada	Resultado
1	*Aroma de Muerte:* Un potente y antiguo aroma de muerte llena este lugar, rezumando de las propias paredes.
2	*Jeroglíficos Móviles:* Jeroglíficos en relieve de dioses sonrientes y almas gritando bailan a la luz de las antorchas.
3	*Laberinto de Luces:* Lanzas de luz caen del techo, creando un laberinto de luz y sombra.
4	*Repiqueteo de Insectos:* El sonido escalofriante de un millar de insectos repiqueteando y rasgando en la oscuridad llenan el aire.
5	*Aliento del Inframundo:* Un viento helado sopla desde las profundidades de la tumba para hacer retroceder el aire viciado.
6	*Piscinas de Arena:* Partes del suelo han desaparecido revelando profundos y absorbentes pozos de arena.
7	*Polvo de Hueso:* Una fina capa de polvo de hueso lo cubre todo, provocando asfixia y estornudos.
8	*Lámparas de Grasa Humana:* El dulce olor enfermizo de la quema de grasa Humana proviene de esas lámparas de latón.
9	*La Risa de los Dioses:* El viento se adentra a través de conductos de ventilación sonando a través de lengüetas de caña, haciendo una risa burlona.
0	*Chirridos de Piedras Ocultas:* En algún lugar muy por debajo, se puede escuchar el chirrido de bloques de piedra mientras se mueven.

avanzando hacia la batalla podría tener un casco y coraza forjados en oro auténtico y una espada tallada de verdadera obsidiana.

Nichos a lo largo de las paredes albergan estatuas, tanto en pasillos como las propias habitaciones. La mayoría de las esquinas también tienen estatuas mayores. Por lo general muestran dioses en vez de a Karitamen y están presentes para protegerle y guiarle en su viaje. Como en los murales, las estatuas están talladas y luego revestidas y pintadas. Debido a que la tumba ha estado sellada durante siglos, las estatuas están bien conservadas.

Todo el suelo está hecho de mármol, granito y cuarzo, y cada pieza encajada con precisión. Las piedras forman patrones abstractos en lugar de mostrar una escena o figura. Crean un diseño complejo muy similar a una rueda de oración de Ind, con anillos y círculos concéntricos y otras formas geométricas entrelazadas juntas. Como nota de interés, las piedras circulares del suelo nunca tienen trampas –estos círculos representan no solo el sol, sino también la realeza, y como tal, son marcas del rango del rey y consideradas sagradas. Sin embargo, los triángulos son marcas de advertencia y mal agüero y generalmente desencadenan algún tipo de trampa o dispositivo.

Los techos, aunque igualmente elaboradas, son más representativos. Recrean el cielo en diversas fases y estaciones, una característica que seguro fascinará a cualquier Magister Celestial que entre en la tumba. Las estrellas están formadas de oro, y el azul profundo del cielo nocturno de lapislázuli. La plata se ha usado para mostrar cometas, lunas y otros objetos astronómicos. Las principales constelaciones son visibles, muchas de ellas más de una vez, pero un observador agudo debería notar que no coinciden con el cielo nocturno que se ve sobre el valle. En su lugar, estas constelaciones aparecen como lo harían sobre Khemri, recreando el hogar espiritual de Karitamen aquí en su descanso final. Las habitaciones también tiene variedad de muebles, incluyendo tapices de seda, hermosos tapetes, almohadas y elaborados apliques de antorchas. Todos de la mejor calidad. Aunque polvorientos, la mayoría de esos objetos de han conservado notablemente.

Aderezos de Tumba

Pocas tumbas, sepulcros, catacumbas o túmulos son simples agujeros en el suelo lleno de cosas muertas. Cada una tiene su propia apariencia, arquitectura, vistas y olores únicos, dependiendo de quién la creó y si podría estar usándola ahora como hogar. Un buen saqueador de tumbas puede decir mucho sobre una cripta simplemente escarbando en las paredes y por las marcas en el polvo, incluyendo si puede o no esperar fama y fortuna en sus profundidades o una muerte espantosa.

Todas las tablas siguientes te dan los medios para añadir ambiente a las diversas localizaciones en la tumba. Puedes tirar a discreción en las tablas para aumentar la tensión, crear algo misterioso o simplemente por diversión. Uno de los peligros de añadir Aderezos de Tumba a tus mazmorras es que podría conducir a los PJs lejos

de la trama principal y hacer que olviden por qué bajaron allí al principio. Estas pistas falsas o cortinas de humo, pueden ser muy aburridas o divertidas, por lo que vale la pena identificarlas de antemano. Palabras pintadas en puertas con sangre, misteriosos sonidos ascendiendo por rejillas oxidadas, y enigmáticos rasguños en los suelos de piedra pueden descarriar a los grupos. En esos casos, necesitarás decidir si esas cosas realmente no significan nada en absoluto, y si lo proceden, deberías estar preparado en caso de que los aventureros decidan perseguirlas.

Tabla 5-2: Curiosidades

Tirada	Resultado
1	*Flauta de Hueso:* tubo hecho de hueso de algún antiguo animal
2	*Disco Solar:* Espejo de bronce con incrustaciones pictográficas.
3	*Envolturas:* vendas manchadas y secas.
4	*Herramientas Saca Ojos Cerebrales:* cuchillas largas y curvas de prácticas poco saludables.
5	*Urnas Misteriosas:* grandes botes pintados de contenido desconocido.
6	*Animales Momificados:* bonitos gatos y perros ahuecados y preservados para la posteridad.
7	*Antiguas Monedas sin Valor:* monedas de piedra y hueso.
8	*Mapa de Piel:* mapa local sobre una vieja piel Humana.
9	*Caparazones de Insectos:* caparazones secos y vacíos de cientos de insectos que pican.
10	*Huesos y Tendones de Animales:* dioses animales de Khemri hechos de viejos huesos y músculos secos.

Tabla 5-3: Arquitectura Arcana

Tirada	Resultado
1	*Pozo sin Fondo:* un pozo sin borde desaparece en la oscuridad del fondo.
2	Piscina Escarabajo: una piscina de baño seca tiene forma de escarabajo mortal.
3	*Reloj Solar:* un reloj de sol ha sido construido bajo un rayo de sol para marcar la hora del día.
4	*Falsas Puertas:* estos marcos que decoran las paredes pueden engañar a los incautos durante horas.
5	*Respiraderos Gimientes:* respiraderos acanalados a la superficie dejan entrar el aullante viento del desierto.
6	*Mapa del Reino:* extendido en el suelo hay un detallado mapa de los dominios del príncipe.
7	*Fuente de la Verdad:* una fuente seca soportando un mosaico cuenta la historia del dios de las Mentiras.
8	*Bloques Caídos:* enormes bloques han caído del techo.
9	*Pasillo con Trampa Derrumbada:* un túnel se ha derrumbado aplastando a un ladrón inconsciente.
0	*El Ojo de Latón que Todo lo Ve:* desde lo alto de la habitación, el ojo lo vigila todo.

Ambiente de Aventura

Las tumbas están llenas de vistas, olores y sonidos haciendo alusión a los peligros escondidos en sus sombrías profundidades. Puedes usar este tipo de ambiente bien para aumentar el aspecto de una tumba, añadiéndolo a su naturaleza aterradora e inquietante, o alternativamente para ofrecer pistas a los aventureros de los peligros que acechan a continuación.

Curiosidades de las Catacumbas

Aparte del polvo y las telarañas, una tumba a menudo está llena de baratijas antiguas y restos de cosas muertas hace muchos años dejadas para pudrirse en la oscuridad. Aunque esos artefactos no pueden realmente llamarse tesoros, pueden no obstante ser de interés a los aventureros, ofreciéndoles pistas sobre los orígenes de la tumba.

Arquitectura Arcana

Cada cripta está construida de manera única, incorporando los estilos y diseños de la raza que la creó. Además de esta amplia gama de arcos curvos, suelos cubiertos de mosaicos, y columnas con cráneos incrustados, los aventureros podrían también encontrar extraño arquitecturas más esotéricas. Podría ser cualquier cosa, desde suelos que miran como fijos ojos gigantes a una tumba entera construida como las entrañas de un gran pez.

Destrozando la Tumba

Los personajes especialmente irreverentes y despiadados podrían ver cada habitación como otra oportunidad de hacerse ricos, y podrían raspar las paredes para eliminar los metales preciosos o apalancar piedras preciosas. Aunque algunas habitaciones están protegidas con trampas mortales para evitarlo, en muchos sitios no hay nada para detener a esos Personajes avariciosos, aparte de la maldición.

El aspecto de la tumba ha sido protegido por la *Maldición de los Mil Latigazos* (consulta el **Apéndice II: Peligros de la Tumba** en la página 108); 1d5 asaltos después de que un Personaje comience a raspar las paredes, debe hacer una tirada de **Voluntad** o sufrir los efectos de la maldición. Por si fuera poco, cada minuto que los Personajes trabajen Karitamen envía 1d10 Esqueletos Soldados a encargarse de los vándalos de la tumba, apareciendo 1d10 asaltos después de que los Personajes comiencen su trabajo. Esto continúa hasta que los personajes destruyan 100 Esqueletos Soldados.

Aquellos Personajes que insistan en destrozar el lugar, sin importar las consecuencias, pueden recoger 1d5 *co* de metales preciosos y gemas cada 1d5 horas raspando y desconchando las paredes. Ninguna habitación puede conceder material por más de *10* co de valor.

Defensas

Los Nehekharianos se tomaron muy en serio la muerte y el más allá. Violar una tumba era un sacrilegio, y hacerlo condenaba al intruso al tormento eterno. Los saqueadores de tumbas eran considerados el peor tipo de criminal, y ni la muerte ni la tortura era suficiente

castigo para ellos. Las tumbas Nehekharianas fueron diseñadas en consecuencia. Los constructores de tumbas no solo encontraban formas de esconder las verdaderas cámaras funerarias de los exploradores codiciosos, sino que también ponían trampas para los descuidados e incautos. La mayoría de ellas están astutamente bien escondidas y son mortales.

La tumba de Karitamen tiene más trampas que la mayoría porque los que lo enterraron querían asegurarse de que nadie perturbara su descanso. Los suelos son de baldosas de granito, y muchas de las piedras individuales han sido equipadas con placas sensibles a la presión, -se apoyan ligeramente sobre un mecanismo, y si cualquier peso las empuja hacia abajo, el mecanismo se activa. En varios puntos aparecen cables trampa pero son menos una trampa que una distracción –los cazadores de tesoros podrían ver los cables, felicitándose por detectar la trampa, pasan sobre ellos, y activan la trampa de presión u otra trampa al otro lado. Los pasillos están llenos de profundos pozos llenos de pinchos con sus lados cubiertos de grasa para evitar que alguien pueda salir. En varios lugares, incluyendo uno dentro de la cámara funeraria, una placa de presión activa un mecanismo dentro de las paredes y techo, provocando que se unan de golpe y aplasten cualquier cosa atrapada entre ellos.

No todas las trampas son tan grandes u obvias. Tocar ciertos puntos en las paredes puede ser fatal, ya que parte de la pintura se mezcló con veneno mortal. Atravesar un adorno concreto libera dardos envenenados, que vuelan directos al intruso. Cuchillas escondidas en estrechas rendijas entre imágenes a lo largo de las paredes o el suelo azotarán por un pasillo cuando se toca una placa de presión, cercenando cualquier cosa en su camino. Caminar por el lugar equivocado por una escalera puede provocar que brote una pequeña hilera de pinchos desde el siguiente escalón de abajo, pinchos que suben con suficiente fuerza para perforar fácilmente la mayoría de botas y zapatos, y las puntas están envenenadas.

La tumba está defendida en otro sentido; es muy defendible. Toda la estructura está tallada desde el pico de una montaña, haciendo las paredes interiores impermeables. La entrada principal es la única manera de entrar o salir, y la entrada posterior ofrece un lugar perfecto para colocar arqueros, lanceros o pistoleros. Un puñado de hombres podría mantener la tumba contra decenas de soldados con muy pocas pérdidas. Karitamen pudo haber pedido una tumba, pero recibió una fortaleza, así como una zona de acantonamiento perfecta para sus Esqueletos.

Otra defensa que no se debe descartar es el poder del mito. Las tumbas Nehekharianas son legendarias, no solo por los tesoros que contienen, sino también por las trampas que poseen y las maldiciones que pueden lanzar a los que entran sin invitación. La mayoría de la gente, tras encontrar una tumba Nehekhariana, se lo pensaría dos veces antes de entrar. Y Karitamen el Escarabajo de la Muerte tiene leyendas propias. Los lugareños de la región y los que hayan estudiado tradiciones Nehekharianas del periodo adecuado sabrá que Karitamen era un poderoso rey con habilidades marciales y mágicas. Es exactamente el tipo de hombre que podría volver de la muerte si fuera posible, y que mataría alegremente a cualquiera que perturbe su descanso o robe sus posesiones. Estos detalles son suficiente para asustar a cualquier salvo los más decididos.

La última defensa se encuentra en su ubicación y su anonimato. Nadie sabe la ubicación exacta, aunque persisten rumores de que hay un mapa. El Valle Mortuorio no es muy grande y puede pasarse por alto fácilmente. La fachada de la tumba se ha desgastado, haciendo difícil notarla y dificultando reconocerla como una estructura deliberadamente hecha por el hombre, y mucho menos una famosa. La presencia frecuente de Orcos y Goblins en el paso también significa que los viajeros tendrán menos tiempo y más cuidado cuando sea posible, las patrullas de los príncipes saben vigilar a los rezagados y excursionistas y les instan a regresar al paso, por la fuerza si es necesario. Los buscadores de tesoros tienen que tener especial cuidado porque permanecer demasiado tiempo en un mismo lugar podría llamar la atención de cualquier rival cercano. Una o más de las patrullas de los príncipes podrían notar si alguien se detiene en el Valle Mortuorio más de unos pocos minutos, o si alguien desaparece allí.

Trampas Aleatorias

En diversos puntos de la tumba, hay habitaciones que requieren trampas aleatorias. Los Personajes bajando por pasillos, subiendo o bajando escaleras, y una variedad de otros entornos están todos en riesgo de desencadenar tales trampas. Donde se indique, tira en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias**. O si te sientes particularmente cruel siéntete libre de crear tus propias trampas.

Tabla 5-4: Trampas Aleatorias

Tirada	Trampa
01-04	Alarma
05-09	Clic
10-13	Clic…zum
14-18	Clic…zum…tak
19-22	Dardos
23-26	Nube Ponzoñosa
27-31	Trampa Lejana
32-35	Polvo
36-39	Bloque Desprendido
40-43	Pozo Engrasado
44-47	Irritante
48-51	Neblina Enloquecedora
52-56	Sin Trampa
57-60	Pincho Entumecedor
61-64	Pincho Envenenado
65-68	Pared Envenenada
69-72	Materia Pútrida
73-76	Estallido de Sal
77-80	Hoja Segadora
81-84	Superficie Hundible
85-88	Pozo de Pinchos
89-92	Pozo de Brea
93-96	Mancha Ladrón
97-00	Vapores

Efecto: El Personaje pisa sobre algo que produce un ruido audible.

Alarma

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Normal (+0%) de Forzar cerraduras

Efecto: El Personaje pisa un activador oculto, provocando que suene una alarma con el sonido de un gong. Esto alerta a cualquier criatura dentro de la habitación donde estén los Personajes. A menos que el Personaje neutralice la trampa destruyendo el activador, esta se restablece automáticamente.

Clic

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar: **Neutralizar:** n/a; **Reparar:** Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Ingeniería)

Efecto: El Personaje pisa sobre algo que produce un clic audible. La placa o cable trampa podrían estar conectados a una trampa defectuosa o simplemente ser un señuelo. Si el Personaje repara la trampa, tira en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias** para ver lo que hace.

Clic…zum

Detectar: variable (ver descripción); **Neutralizar:** variable (ver descripción)

Efecto: El Personaje pisa sobre algo que produce un clic audible. Tras unos momentos se activan dos trampas a la vez. Puede hacer una tirada de **Agilidad**, cada nivel de éxito indica que evita una trampa. Tira dos veces en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias** para determinar la naturaleza de las trampas.

Clic…zum…tak

Detectar: variable (ver descripción); **Neutralizar:** variable (ver descripción)

Tira tres veces en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias** para determinar la naturaleza de su afortunado descubrimiento. Puede hacer una tirada de **Agilidad**, cada nivel de éxito indica que evita una trampa.

Dardos

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Pisar sobre una placa de presión provoca un aluvión de dardos envenenados disparados desde recovecos ocultos en las paredes. El Personaje es golpeado por 1d5 dardos. Puede hacer una tirada de **Agilidad**, cada nivel de éxito indica que evita un dardo. Si es golpeado por uno o más dardos, debe hacer inmediatamente una tirada de **Resistencia**, con dificultad dependiendo del número de dardos que le golpearan. Si es golpeado por uno o dos dardos la dificultad es **Normal (+0%)**, tres **Desafiante (-10%)** y cuatro o más **Difícil (-20%)**. Si falla su tirada de **Resistencia** recibe un impacto de Daño 1 (ignorando armadura) por cada dardo que impacte.

Una vez activada esta trampa no puede reactivarse de nuevo a menos que el Personaje haga una tirada **Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Ingeniería)** para restablecerla.

Nube Ponzoñosa

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Una exhalación invisible dirige escamas de piel leprosa y enferma sobre la cara del Personaje que activa la trampa. El Personaje debe hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** o contraer una plaga a elección del DJ. Ver página 108 en la sección de **Pestes** para algunos ejemplos excelentes.

Trampa Lejana

Detectar: variable (ver descripción); **Neutralizar:** variable (ver descripción)

Efecto: El personaje activa una trampa pero no es quién sufre su malvado efecto. Elige otro Personaje al azar y tira en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias** de nuevo para descubrir qué destino caerá sobre él.

Polvo

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Una exhalación invisible dirige un polvo sin especificar a la cara del Personaje. Tira 1d10. Si el resultado es par, el polvo es inofensivo (aunque el Jugador puede no ser consciente de ello). Si es impar, el Personaje recibe un impacto de Daño 2 que ignora Resistencia y Armadura.

Bloque Desprendido

Detectar: Desafiante (-10%) de Oficio (Cantero) o Sabiduría académica (Ingeniería); **Neutralizar:** Normal (+0%) de Oficio (Cantero) o Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Ingeniería)

Efecto: El personaje altera de alguna manera un bloque suelto en la mampostería de encima. El Personaje debe hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** o el bloque le golpea en una localización al azar, causando un impacto de Daño 1. El Personaje puede hacer una tirada **Muy Difícil (-30%) de Voluntad** para evitar maldecir en voz alta. El ruido de la caída del bloque y las maldiciones siguientes alertan a cualquier criatura en la habitación donde esté el Personaje. Esta trampa no se restablece.

Pozo Engrasado

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Difícil (-20%) de Forzar cerraduras

Efecto: Pisar sobre una placa de presión o activar un alambre hace abrir un pozo bajo el siguiente paso del Personaje. Debe hacer una tirada **Difícil (-20%) de Agilidad** o caer 3 metros al suelo del pozo y recibir un impacto de Daño 7.

Escapar del pozo no es fácil pues las paredes están cubiertas con grasa rancia. Para salir, un Personaje debe superar una tirada **Muy Difícil (-30%) de Escalar**. Cualquier ropa llevada por el Personaje en su intento de salir se manchará con grasa maloliente. Esta trampa no se restablece.

Irritante

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Difícil (-20%) de Forzar cerraduras

Efecto: Una exhalación invisible sopla una nube de hierbas de tierra y pelo de araña sobre el Personaje. Estos irritantes de la piel provocan de inmediato que una localización al azar del cuerpo del Personajes e hinche y pique. Hasta que no se quite toda la ropa y armadura sobre la zona afectada y se lave de forma cuidadosa la piel el Personaje es incapaz de evitar rascarse en los inflamados sarpullidos rojos. En combate, el Personaje debe hacer una tirada de **Voluntad** cada asalto al principio de su turno o gastar media acción frotándose las ronchas. Esta trampa se restablece tras un minuto.

Neblina Enloquecedora

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Difícil (-20%) de Forzar cerraduras

Efecto: Una exhalación invisible sopla una nube de polvo dulzón sobre el Personaje. En 3d10 minutos el Personaje y cualquier otro al que toque o inhale el polvo, comenzará lentamente a exhibir una Locura a elección del DJ. Este efecto desaparece tras 2d10 minutos. Una tirada exitosa de **Sabiduría académica (Historia)** identifica la polvareda como la temida "Neblina de Locura" Nehekhariano, una mezcla impía que contiene entre otros ingredientes los cerebros y entrañas de simios bobalicones.

Pincho Entumecedor

Detectar: Difícil (-20%) de Buscar; **Neutralizar:** Difícil (-20%) de Forzar cerraduras

Efecto: Un delgado pincho surge del suelo. El personaje debe hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** o el pincho empala su pie, causando un impacto de Daño 1 a las pierna (50% una u otra). La lanza está untada con bálsamo de loto. Tras 1d10 minutos, una parte al azar del Personaje se entumece por completo. Si la zona afectada es una pierda, reduce la característica de Movimiento del Personaje a la mitad. Si la zona afectada es un brazo, el Personaje es incapaz de levantar o agarrar nada con ese miembro. Si la zona afectada es el cuerpo, la columna del Personaje se relaja, dejándolo incapaz de caminar o gatear. Hay un 50% de posibilidades de que los intestinos del Personaje sigan su ejemplo, ensuciando tanto su orgullo como su ropa. Si la zona afectada es la cabeza el Personaje cae de inmediato al suelo en un montón de babas. El Personaje es incapaz de hacer algo que no sea balbucear algunas palabras, respirar y parpadear muy despacio.

El Personaje puede hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** cada cinco minutos para recuperarse de su estado entumecido.

Esta trampa se restablece automáticamente tras un minuto.

Pincho Envenenado

Detectar: Difícil (-20%) de Buscar; **Neutralizar:** Difícil (-20%) de Forzar cerraduras

Efecto: Un pincho envenenado surge del suelo. . El personaje debe hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** o el pincho empala su pie, causando un impacto de Daño 1 a las pierna (50% una u otra) y reducir su característica de Movimiento a la mitad. Una vez el Personaje se recupere por completo de todas las Heridas perdidas por la trampa, su característica de Movimiento vuelve a ser normal.

El Personaje puede hacer una tirada **Muy Difícil (-30%) de Voluntad** para evitar maldecir en voz alta y alertar a cualquier criatura en la zona donde se encuentre.

El pincho está también envenenado. Si el Personaje pierde al menos 1 Herida, debe también tener éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** o perder 5 Heridas adicionales, sin importar Resistencia o Armadura.

Esta trampa se restablece automáticamente tras un minuto.

Pared Envenenada

Detectar: Desafiante (-10%) de Percepción; **Neutralizar:** n/a

Efecto: La pared ha sido recubierta con veneno mortal. Si un Personaje la toca con la carne desnuda debe tener éxito en una tirada Difícil (-20%) de Resistencia o perder 1d10 heridas sin importar Resistencia o Armadura.

Materia Pútrida

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar**; Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: La posibilidad de un cadáver hinchado de gas combina con el toque descuidado de un Personaje para debilitar una zona de yesería donde un trabajador esclavo fue sepultado. Con un húmedo ruido sordo, explota un chorro de carne putrefacta de la pared rociando al Personaje que activó la trampa. La víctima debe hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Voluntad** o pasar un turno vomitando mientras los restos salpican sobre él. Toda su ropa está estropeada y llena de inmundicia asquerosa. Llevará 1d10 meses que el hedor desaparezca de la piel del Personaje.

Estallido de Sal

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Un chorro de sales cáusticas presurizadas explota desde la pared o el techo, rociando al Personaje que activa la trampa. La víctima debe hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** o recibir un impacto de Daño 3.

Una vez activada, esta trampa no se restablece.

Hoja Segadora

Detectar: Difícil (-20%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Colocar un peso de 20 kilos o más sobre una placa de presión hace que una pesada cuchilla pivote fuera de la pared o el suelo y corte por el aire. El Personaje debe superar una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** para evitar ser golpeado. Fallar indica que el Personaje recibe un impacto de Daño 5 en una localización al azar. Esta trampa se restablece automáticamente.

Escalón o Baldosa Hundible

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Una sección del suelo se hunde medio metro cuando se colocan en ella al menos medio kilo de presión. Si se activa por un Personaje debe hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** para liberar su pie. En caso contrario, una pesada hoja cercena el pie, causando un impacto de Daño 5 y reduciendo permanentemente la característica de Movimiento del Personaje en 1. Esta trampa se restablece automáticamente.

Pozo de Pinchos

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar**; Neutralizar:** Difícil (-20%) de Forzar cerraduras

Efecto: Pisar en una placa de presión o activar un alambre provoca que se abra un pozo bajo el siguiente paso del Personaje. Debe hacer una tirada **Difícil (-20%) de Agilidad** o caer 6 metros, recibiendo un impacto de daño 5 al aterrizar. Además, el pozo está forrado de pinchos. El personaje es golpeado por 1d5 – 1 pincho, cada uno causando un impacto de Daño 2.

Escapar del pozo no es fácil pues las paredes están cubiertas con grasa espesa. Para salir, un Personaje debe superar una tirada **Difícil (-20%) de Escalar**. Esta trampa no se restablece.

Pozo de Brea

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Difícil (-20%) de Forzar cerraduras

Efecto: Pisar en una placa de presión o activar un alambre provoca que se abra un pozo bajo el siguiente paso del Personaje. Debe hacer una tirada **Difícil (-20%) de Agilidad** o caer 6 metros en un pozo de brea viscosa. Escapar del pozo no es fácil pues la brea es extremadamente pegajosa. El Personaje debe tener éxito cada turno en una tirada **Desafiante (-10%) de Nadar** para mantener su cabeza sobre la mugre. Si la supera por un nivel de éxito o más, puede alcanzar una pared y comenzar el largo ascenso hacia la superficie.

Nota: gana un +10% a **Escalar** gracias al considerado regalo en el fondo del pozo. Esta trampa no se restablece.

Mancha Ladrón

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Un chorro presurizado de tinte ácido brota de la pared o techo, rociando al Personaje que activa la trampa. La víctima debe hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** o recibir un impacto de Daño 2, ignorando Bonificador de Resistencia y Armadura. Además, el pelo, piel y ropas de la víctima se manchan de un característico marrón anaranjado.

Vapores

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Difícil (-20%) de Forzar cerraduras

Efecto: Una exhalación invisible empuja una polvareda metálico sobre el Personaje que activó la trampa. Este compuesto astringente contrae la garganta del personaje e irrita los ojos. El Personaje recibe un impacto de Daño 3 sin importar armadura. El Personaje no puede hacer otra cosa que ahogarse y llorar durante los siguientes 10 minutos. Una vez ha pasado, el Personaje estará ileso, salvo por una curiosa alteración de la voz. El DJ debe decidir el tono adecuado que el jugador use (bajo, ronca, extrañamente Bretoniano, etc.). Este efecto dura las próximas dos horas o hasta el final de la partida.

- Entradas -

La pirámide tradicional Nehekhariana tiene solo una entrada visible, un conjunto de titánicas puertas dobles orientadas al oeste hacia Khemri (o en Khemri, hacia el palacio real y su fabuloso trono). La tumba de Karitamen no es una excepción. Las puertas principales se abren hacia el nivel superior que incluye el gran salón donde el rey restablecido podría recibir de nuevo a sus súbditos y escuchar sus peticiones.

Hay una segunda entrada oculta en el Templo Mortuorio. Conduce a los niveles inferiores de la pirámide, permitiendo entrar evitando los pisos superiores y las trampas colocadas allí.

Estas son las dos únicas maneras de entrar o salir de la pirámide. Al menos, era la única ruta prevista para los vivos. La tumba tiene otro punto de acceso, un conducto que baja desde la propia cripta hacia el río subterráneo que fluye por debajo de la cordillera. Este pasaje era más simbólico que práctico, y fue creado para permitir que el espíritu del rey comenzara su viaje hacia el inframundo en la siguiente etapa de su existencia. Podría ser posible escalar el estrecho conducto hacia la cripta, siempre que alguien pudieran encontrar un modo de llegar al río y luego navegar por sus rápidas corrientes lo suficientemente bien como para localizar el agujero cuadrado en el bajo techo de encima.

Justo tras la entrada de la tumba hay un pequeño conjunto de escalones que bajan al primer nivel. Cada planta está unida a la de abajo por escaleras y pasillos inclinados. Cada nivel se organiza en torno a un espacio central. En muchos niveles, solo puede accederse a las otras habitaciones a través de una habitación central, que sirve tanto como habitación como vestíbulo de conexión.

Pasillos

La pirámide tiene muchos pasillos, largos y cortos. La mayoría están claramente visibles, pero algunos están ocultos tras paredes. Los pasillos pueden variar en anchura, pero todos tienen exactamente el mismo alto, 3 metros. Los suelos están modelados en largas líneas entrelazadas mientras que los techos muestran franjas de cielo y estrellas. En las paredes están tallados y pintados murales que muestran la vida y hazañas de Karitamen en los niveles superiores y su viaje a la próxima vida en los inferiores.

A lo largo de los pasillos hay estatuas a intervalos regulares. Pequeñas figuras de los dioses y de diversos animales y entidades, descansando en pequeños recovecos en las paredes, que han sido incluidos en los murales, por lo que una escena podría mostrar a Karitamen ofreciendo sacrificios a un dios mostrado allí. Espadas cruzadas, hachas, manguales y otras armas cuelgan también por la pared, a menudo cruzadas sobre un escudo. Son trofeos de las muchas victorias militares de Karitamen, y está claro que la mayoría no son de origen Nehekhariano.

Los pasillos son lugares perfectos para insertar pinceladas extras que añadir a los personajes y enfatizar su gran edad. Cada pasillo debe estar obstruido con capas de telarañas arrastrándose con arañas. Huesos al azar, algunos destrozados y otros intactos, ensucian el suelo, mientras otros pasillos están cubiertos con caparazones de escarabajos. Otro aspecto preocupante es que mientras los Personajes se mueven de habitación en habitación notan que los ojos de las figuras de los mosaicos y jeroglíficos les siguen. La primera vez que los PJs lo noten, haz que tiren Voluntad para evitar ganar 1 Punto de Locura.

Trampas

La mayoría de pasillos están protegidos por trampas. Tira en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias** de la página 45 por cada Personaje que camine despreocupado por el pasillo. Si al menos un Personaje hace una tirada **Difícil (-20%) de Buscar**, encuentra un camino seguro para pasar por el pasillo, y puede pasar esa información a sus compañeros.

Escaleras

Un corto tramo de escaleras une la entrada con el primer pasillo, tan solo cinco escalones. Tramos más largos, cuarenta escalones, conectan cada nivel.

Cada escalera tiene 2 metros de ancho y escalones de 15 centímetros de alto y 30 de profundidad. Todos los escalones están tallados de granito sólido con incrustaciones de metal y pedrería. A diferencia de los pasillos, los escalones no forman un mosaico continuo. Más bien, cada escalón tiene su propio elemento decorativo, aunque cada escalera tiene un tema y paleta de color común.

Cada escalera se centra en un elemento diferente, comenzando con tierra, luego aire, luego fuego y por último agua. Esto simboliza el viaje del cuerpo desde la tierra corriente (nacimiento y crecimiento) al aire libre (que significa vida en el mundo normal y también crecimiento espiritual) a través de los fuegos purificadores del ritual funerario, hacia el agua del río sagrado y desde allí hacia el último viaje.

Los escalones abarcan la anchura del pasillo, y las paredes continúan intactas junto a ellos.

Trampas

Casi todas las escaleras tienen trampa. Tira en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias** de la página 45 por cada Personaje que camine despreocupado por los escalones. Si al menos un Personaje hace una tirada **Difícil (-20%) de Buscar**, encuentra un camino seguro, y puede pasar esa información a sus compañeros.

Capítulo VI: Tumba Nivel Uno

Este nivel está dedicado a las grandes victorias de Karitamen sobre diversos enemigos, específicamente su éxito como guerrero.

1-1: Entrada

Justo tras las puertas de entrada hay una pequeña habitación.

> *La arena se esparce por el suelo de esta fría entrada. Las puertas de la tumba ocupan por completo la pared oeste. Al este, un pequeño grupo de escalones baja hacia la oscuridad. Aquí el suelo es un mosaico circular, con un gran escarabajo de ónice negro fijado en su centro. El techo está decorado para mostrar una miniatura del cielo nocturno.*
>
> *Hay estatuas en los muros norte y sur, enormes guardianes tallados en granito y vestidos con la armadura de la guardia de honor del rey. Cada estatua sostiene una gran antorcha en sus manos en vez de un arma, aunque de sus lados cuelgan espadas curvas.*

Esta habitación ofrece un lugar de parada a los visitantes y que recuperen el aliento y pulan sus mejores galas antes de ser llevados a la sala del trono. Excepto, por supuesto, a los vivos que tienen prohibida la entrada.

Trampas

Cuatro trampas protegen esta cámara.

Bilis Desdeñosa

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Quitar cualquier antorcha libera un chorro de ácido cáustico presurizado de la boca descubierta de la estatua. La sal rocía cualquier delante de la estatua, requiriendo una tirada Desafiante (-10%) de Resistencia o la pulverización inflige un impacto de Daño 3. Una tirada exitosa de **Sabiduría académica (Historia)** revela que el gorgoteo hecho por esta trampa suena notablemente como el antiguo término Nehekhariano para "tonto" (literalmente "el que babea como un camello"). Esta trampa no se restablece.

La Picadura del Escarabajo

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Difícil (-20%) de Forzar cerraduras

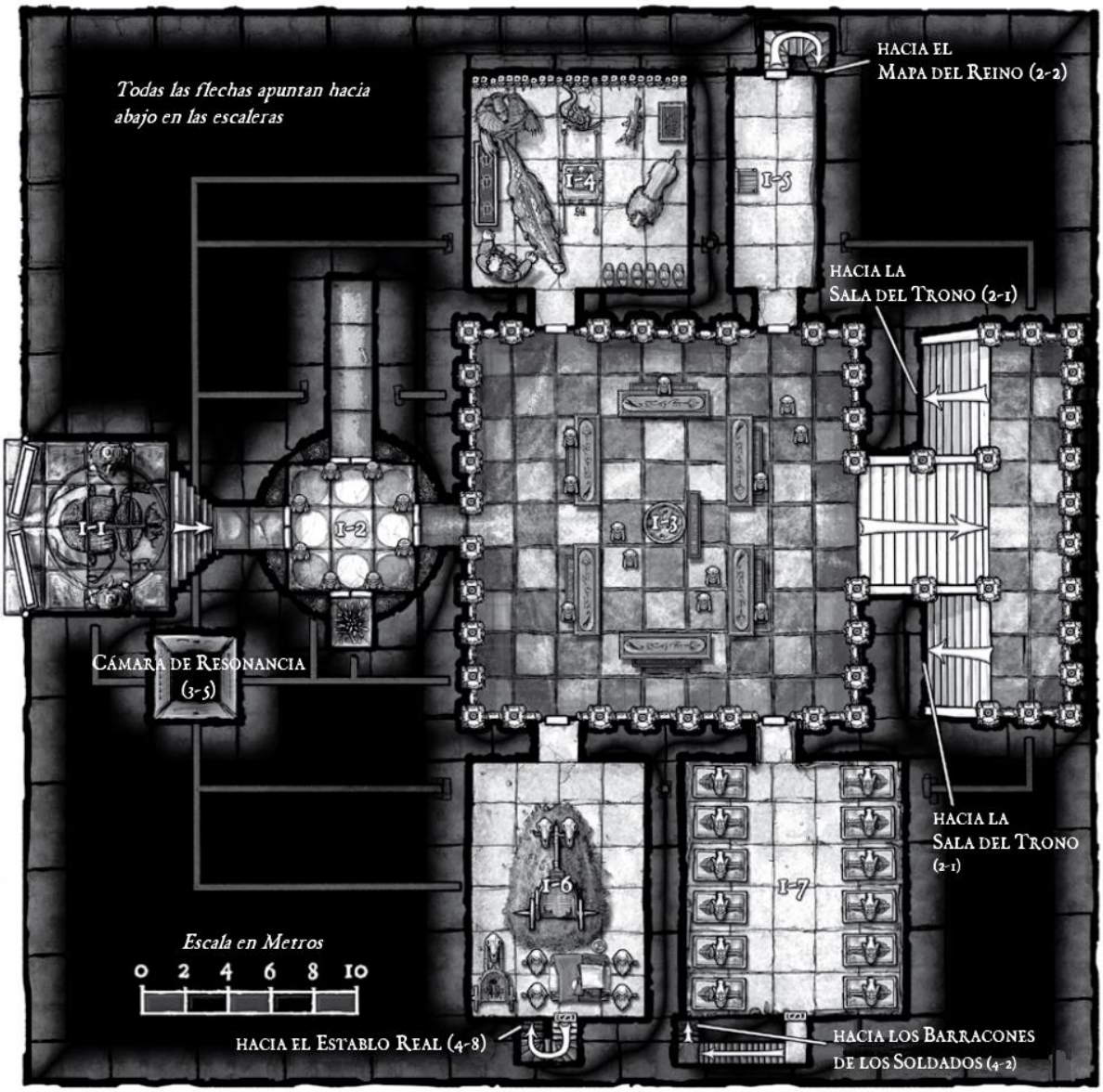
Efecto: Tocar el escarabajo del centro del suelo libera varios dardos envenenados tan pequeños que son casi invisibles. Cualquiera en el centro de la habitación debe hacer una tirada **Difícil (-20%) de Agilidad** para evitar ser golpeado. El veneno de los dardos produce la aparición de forúnculos por todo el cuerpo en cuestión de segundos, dejando a la víctima morir de fiebre y pérdida de sangre. Los Personajes golpeados por los dardos deben superar una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** cada asalto o perder 2 Heridas por el veneno. El veneno puede detenerse con una tirada **Desafiante (-10%) de Sanar**, con un hechizo de *curar envenenamiento*, o, si el Personaje consigue tres éxitos consecutivos de **Resistencia**. Esta trampa no se restablece.

Escorpiones Ocultos

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; Neutralizar: Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Entre los yelmos y las cabezas de las estatuas anidan escorpiones y atacan a cualquiera que les moleste. Los Personajes deben superar tiradas **Desafiantes (-10%) de Agilidad** para evitar ser picados. Una tirada fallida indica que el

Tumba de Karitamen - Nivel Uno



— Leyenda —

1-1 – *Entrada*
1-2 – *Antecámara*
1-3 – *El Gran Salón*
1-4 – *Sala de Trofeos*
1-5 – *Sala del Mapa*
1-6 – *Sala del Carro*
1-7 – *Monumentos de los Generales*

— Criaturas —

– *Guardia Funerario*
– *Esqueleto*
– *Corcel Esquelético*
– *Enano No Muerto*
– *General Tumulario*

Personaje es envenenado y debe superar una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** o morir en un número de minutos igual a su Bonificador de Resistencia. Una tirada **Desafiante (-10%) de Sanar** otorga al Personaje una segunda salvación, mientras que un hechizo de *curar envenenamiento* neutraliza el efecto.

Hoja Segadora

Detectar: Difícil (-20%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Las puntas de las espadas de las estatuas presionan contra una placa de presión en la pared, y moverlas por descuido pone en marcha un par de cuchillas segadoras ocultas en las paredes – estas cuchillas oscilan hacia adelante, cruzándose mientras lo hacen, y cortando cualquier cosa en la habitación más alta de un metro. Las cuchillas pueden evitarse con una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad**. Fallando la tirada el Personaje recibe un impacto de Daño 5. Esta trampa se restablece tras un minuto.

Desarrollo

Los patrones del suelo cuentan la historia de la vida y muerte de Karitamen mediante elaborados jeroglíficos que no pretenden ser leídos sino que simplemente transmiten el significado por el arte. El techo es abovedado y muestra una miniatura del cielo nocturno de Khemri, un hecho que un Personaje puede notar con una tirada **Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Astrología)** exitosa.

Hacer saltar cualquier trampa de esta habitación alerta a Karitamen de la presencia de intrusos y le da tiempo de movilizar sus tropas.

Tesoro

Todas las armaduras y armas son de buena calidad y se venden a precio de mercado de Buena Artesanía. Para un coleccionista de artefactos Nehekharianos son un 50% más valiosas.

Habitación 1-2: Antecámara

Esta habitación une la entrada con el resto de la pirámide, especialmente el gran salón.

Al final del pasillo hay un par de puertas doradas.

Las puertas no están bloqueadas. Si los PJs las abren, lee lo siguiente.

Tras las puertas, encontráis una pequeña sala cuadrada con una puerta en cada pared. La habitación está iluminada por un candelabro dorado que cuelga del techo. Guardando cada conjunto de puertas hay un par de Esqueletos con armadura.

Un minuto después de que el primer PJ entre en esta cámara lee o parafrasea el siguiente texto.

De repente, las puertas doradas por las que habéis entrado se cierran de golpe, chasqueando como bloqueadas. Os sentís momentáneamente desorientados, como si el mundo diera vueltas. Una vez para, estáis seguros de que ha ocurrido alto terrible.

Esta habitación está ingeniosamente construida para rotar una vez las puertas del pasillo de entrada se cierren. Las puertas correctas llevan al Gran Salón. Las otras tres llevan a trampas mortales. Las puertas correctas están tras los visitantes ya que ellas reconocen que son indignos de continuar adentrándose en la pirámide.

Los Personajes que se queden en la entrada ven elevarse hacia el techo las puertas doradas y oyen un leve chirrido como la sala girando. La sala se restablece una vez los Personajes salgan por las puertas adecuadas. Un minuto después de que se abran las puertas correctas, la habitación gira de nuevo, restableciéndose para el siguiente grupo de tontos.

Criaturas

Los Esqueletos con armadura son ocho Guardias Funerarios. Atacan a cualquiera que se acerque a 2 metros (1 casilla) de la puerta. Los de las puertas correctas también atacan pero no hasta que la habitación haya rotado. Consulta el **Apéndice I: Nuevas Criaturas** en la página 102 para el perfil de los **Guardias Funerarios**.

Trampas

De las cuatro puertas, tres tienen trampas mortales.

Puerta Norte: Techo Aplastante

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Estas puertas se abren a un pasillo corto. Parece completamente normal, pero justo delante de la puerta hay una placa de presión astutamente escondida. Pisarla, lo que es automático si cualquiera entra, provoca que la puerta se cierre y el techo baje, reduciendo a pulpa a la víctima y causando un impacto de Daño 6 cada asalto por el peso del techo. La trampa se restablece tras un minuto, liberando a quienes por algún increíble golpe de suerte, sobrevivan.

Puerta Sur: Pozo lleno de pinchos

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Tras estas puertas hay un pozo de 2 metros de profundidad con pinchos. Abrir la puerta provoca que las baldosas del suelo frente a ellas se inclinen en vertical, obligando a los que están encima a hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** o caer sobre los pinchos del fondo del pozo. Los Personajes que fallen reciben un impacto de Daño 5, y cuando llegan al fondo, son golpeados por 1d5 pinchos, causando cada uno un impacto de Daño 2. Esta trampa se restablece en un minuto.

Puerta Oeste: Descarga de Lanzas

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Abrir estas puertas (que llevan de regreso a la **Habitación 1-1: Entrada**) provoca una lluvia de lanzas de fuego de mecanismos ocultos. Todos los personajes en el camino deben superar una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** o son golpeados por 1d5-1 lanzas. Cada lanza inflige un impacto de Daño 1. Esta trampa se restablece tras un minuto.

Tesoro

Todas las puertas de esta habitación están cubiertas de oro batido. Los tiradores de madera de las puertas tienen incrustaciones de piedras semipreciosas, en particular lápiz y ónice negro. Un candelabro de oro y cristal ilumina el techo abovedado. Las puertas están valoradas en 10 *co* cada una mientras que las manijas valen otras 5 *co*. El candelabro puede costar hasta 10 *co*.

Habitación 1-3: El Gran Salón

Esta gran sala es el centro del primer nivel.

> *Esta habitación es enorme, fácilmente 15 metros de largo y ancho. En las paredes se alinean altas columnas y el techo abovedado es alto, con la imagen del cielo nocturno facturado por largos cometas dorados y brillantes lunas plateadas. Hay bancos alrededor, pequeñas mesas bajas al lado de ellos, y un gran brasero hundido en el centro del suelo. En algunos bancos hay sentados Esqueletos disecados, posando en alguna obscena parodia de vida, mientras otros están alrededor, como si conversaran. Una amplia escalera dorada que baja domina la pared más lejana.*

Esta habitación se construyó para permitir que los súbditos del rey se reunieran y festejaran y discutieran asuntos. Las puertas a lo largo de las dos paredes laterales conducen a la **Habitación 1-4: Sala de Trofeos**, **Habitación 1-5: Sala del Mapa**, **Habitación 1-6: Sala del Carro** y **Habitación 1-7: Monumentos a los Generales**. La escalera, que tiene escalones en mármol blanco y barandas en oro, baja a la **Habitación 2-1. Sala del Trono**.

Criaturas

Doce **Esqueletos** esperan con expectación inmortal. Ocho son esclavos sepultados con Karitamen, mientras los otros cuatros son saqueadores de tumbas que han fracasado. Atacan a cualquiera que entre. Ver **Esqueletos** en la página 229 de *WJdR* para el perfil.

Trampas

En la cultura Nehekhariana, solo se permite atender el fuego o sentarse en el banco justo de la derecha al anfitrión, un hecho que se sabe con una tirada **Difícil (-20%) de Sabiduría académica (Historia)**. Estos dos elementos, el brasero y el banco de al lado, tienen ambos trampas.

La escalera también tiene trampa pero solo por el centro (tira en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias** de la página 45). Se espera que los suplicantes conozcan su lugar, que es a ambos lados –solo los gobernantes bajan por el centro, sin miedo.

El Talón de Hrahamet

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Sentarse en un banco provoca que caiga un bloque de piedra del techo, aplastando al banco y a cualquiera sobre él. El bloque causa un impacto de Daño 5 y atrapa a la víctima. Mover el bloque requiere una tirada **Desafiante (-10%) de Fuerza**. Una tirada exitosa de **Sabiduría académica (Historia)** identifica las tallas del bloque como signos de Hrahamet, Señor de la Casa y protector de acuerdo civil. Esta trampa no se restablece.

Nidos de Arañas

Detectar: Desafiante (-10%) de Percepción; **Neutralizar:** n/s

Efecto: Cualquiera que toque el brasero desencadena un mecanismo provocando que se incline encima de ellos. Ya no hay fuego desde hace tiempo, pero han anidado arañas entre las cenizas y carbones y atacan a cualquiera que las moleste. Esta trampa tiene las mismas reglas que la **Trampa Escorpiones Ocultos** de la página 50 del **Capítulo VI: Tumba Nivel Uno**.

Desarrollo

Esta habitación es la única manera de llegar a las otras habitaciones de este nivel, así como a las escaleras y pasillos que bajan al segundo nivel.

Tesoro

Jarras, platos y copas de plata se apoyan en cada una de las pequeñas mesas, valorados en 8 *co* en total. También hay esparcidas pequeñas gemas entre las brasas del brasero, para que las llamas emitieran luz multicolor. Las gemas, una docena, valen cada una 2d10 *c*.

Habitación 1-4: Sala de Trofeos

Esta sala guarda trofeos de diversas victorias militares de Karitamen.

> *Esta habitación parece algún tipo de extraño bestiario, ya que está llena de horribles criaturas. Los monstruos están inmóviles, casi como si posaran.*

Esta habitación tiene enemigos vencidos, armas reclamadas y otros tesoros, y otros emblemas de poder militar.

Aquí hay algunos de los objetos de esta habitación, aunque debes sentirte libre de añadir otros:

- Una fila de picas a lo largo de una pared. Cada pica está decorada con la calavera de un Orco o Goblin. Sus armas capturadas están montadas en la pared tras las picas.
- Un friso a lo largo de otra pared, mostrando los soldados de Karitamen recogiendo orejas de enemigos caídos. Las orejas derechas eran enviadas de vuelta a Nehekhara para probar sus victorias. Las izquierdas eran recogidas y un ataúd del tamaño de un cofre en el suelo delante del friso guarda los trozos de carne disecados.
- Un segundo friso a lo largo de una tercera pared. Este friso muestra el ejército de Karitamen reclamando su botín: saqueando asentamientos, cuerpos, lanzando cadáveres a los ríos, llevándose mujeres, etc.
- Una fila de hombres y mujeres momificados. Varios de los hombres tienen imágenes de osos y zarpas de oso en sus ropas, y algunas mujeres tienen símbolos de trisqueles sobre ellas, sugiriendo que podrían ser los primeros seguidores de Taal y Rhya, dos dioses del Imperio. Ninguna momia es Nehekhariana y seguramente son enemigos vencidos.
- Monstruos horribles. Estos cuerpos preservados dominan la habitación. Algunos de ellos eran verdaderas bestias, incluyendo al menos dos criaturas corruptas por el Caos, pero otras son falsas, construidas cosiendo elementos de varios animales diferentes e incluso personas.
- Un gran trono en el centro de la habitación. El trono está construido de huesos dorados. Se trata de un Cofre de Maldiciones, donde se dice eran atrapadas las almas de los vencidos hasta que el vencedor decidiera liberarlas –o usarlas. El cofre está cerrado y sellado, y dentro de él hay pequeños trozos de pergaminos que contienen los nombres de aquellos supuestamente sellados dentro. Los restos superiores tienen el nombre de los nobles Nehekharianos que orquestaron la muerte de Karitamen.

Criaturas

Todos los cadáveres de esta habitación están animados por la sucia magia que despertó a Karitamen. Sin embargo, dadas las condiciones de sus cuerpos (o falta de ellos), no suponen una amenaza, al menos física. Siéntete libre de jugar el insidioso horror de esta sala. Las siguientes sugerencias pueden ayudarte:

- Uno de los PJs ve retorcerse a los primitivos ciudadanos del Imperio, pero nadie más los ve.
- Uno de los horribles monstruos se ha movido un poco más cerca del grupo, mientras ellos no miraban.
- Un PJ al azar siente una corriente fría en el cuello.
- Una de las cabezas de Goblin disecada cae de su pica con un gran estruendo.
- Las mujeres del friso del Botín de Guerra parecen llorar.
- La mandíbula de uno de los horribles monstruos se abre con un chirrido.
- Las momias se mueven y gritan con bocas sin labios. Todos los PJs deben superar una tirada de **Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura.

Los PJs que encomienden los primitivos ciudadanos del Imperio al cuidado de Taal y Rhya, o de alguna manera honren a los muertos, deberían recibir un bonificador de 25 PE como recompensa.

Trampas

Las únicas trampas en esta habitación están en el trono, las sandalias y el cofre. Todo lo demás puede ser abierto, movido y examinado sin peligro.

Cofre Trampa

Detectar: Difícil (-20%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: El cofre está protegido por un par de trampas de aguja. La cerradura requiere una tirada **Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras** y contiene una aguja envenenada. Si un Personaje intenta abrir la cerradura sin una llave, debe superar una tirada de **Agilidad** o se pinchará el dedo. El veneno causa automáticamente 1 Herida (ignorando Bonificador de Resistencia y Armadura), y un minuto después debe superar una tirada de **Resistencia** o perder el uso de la mano lesionada durante las próximas dos horas, ya que se hincha dolorosamente al doble de su tamaño original.

El cofre también está protegido por un dardo envenenado que se dispara cuando se abre la tapa. Un personaje delante del cofre debe superar una tirada **Difícil (-20%) de Agilidad** o perder 1 Herida (independientemente de su Bonificador de Resistencia o Armadura) mientras el veneno hace estragos en su sistema. Un hechizo de curar envenenamiento elimina el veneno, mientras que una tirada **Desafiante (-10%) de Sanar** otorga a la víctima un bonificador de +20% a su tirada de **Resistencia**. Ninguna de estas trampas se restablece.

Sandalias Trampa

Detectar: Normal (+0%) de Buscar; **Neutralizar:** Rutinaria (+10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Las sandalias están conectadas a un par de cables finos. Tirar de ellos provoca que una enorme cuchilla caiga del techo. El Personaje debe superar una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** o es empalado por la cuchilla, recibiendo un impacto de Daño 6 y siendo inmovilizado hasta que la cuchilla se retire, lo que requiere una tirada **Desafiante (-10%) de Fuerza**. Esta trampa no se restablece.

El Asiento de la Misericordia

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Difícil (+20%) de Forzar cerraduras

Efecto: Esta trampa ha sido conocida por que incluso el compañero más valiente gime por liberación. Cualquier Personaje que se atreva a sentarse en el asiento provoca que una cama de pinchos lo perfore, produciendo un impacto de Daño 3. Si el personaje pierde al menos 1 Herida, reduce a la mitad su característica de Movimiento hasta que todas las Heridas perdidas por esta

trampa se curen. Sin embargo, su orgullo podría no recuperarse nunca. Esta trampa se restablece tras un minuto.

Desarrollo

Cualquier que abra el cofre gana la ira de Karitamen. Dentro hay un pergamino, que contiene los nombres de sus traidores. Los Personajes que los maldigan delante del Rey Funerario podrían aplacarle ligeramente.

Esta habitación ha sido manchada por el Caos, sobre todo por algunos de los monstruos y el ataúd. Muchas de las criaturas de aquí han mutado por ello. Sacar algo de la habitación extendería la mancha por la pirámide y fomentaría la ira de Karitamen y sus súbditos. Los Personajes en posesión de cualquier objeto cogido de esta habitación tienen un penalizador de -10% a todas las tiradas hechas para resistir ganar mutaciones.

Tesoro

La mayoría de objetos de esta habitación no tienen valor monetario. Sin embargo, las sandalias tienen incrustaciones de gemas y valen 30 *co*. El Cofre de Maldiciones es valioso por su oro (sobre 10 *co*) pero vale más como extraño artefacto Nehekhariano, hasta 100 *co* con el comprador adecuado.

Habitación 1-5: Sala del Mapa

Un mapa de las conquistas de Karitamen domina esta habitación.

> *Esta es una habitación larga y estrecha. Cubriendo por completo una pared hay un extraño cosido colgando. Sobre él se han trazado líneas y figuras con diferentes tintas coloreadas. Una silla de madera planta permanece enfrente contra la pared opuesta. Una pequeña puerta está en la pared del fondo.*

Esta habitación no tiene nada salvo el mapa y la silla. La puerta abre a una estrecha escalera, que conduce a la **Habitación 2-2: Mapa del Reino** en la planta inferior.

Este mapa no es del reino de Karitamen sino de sus conquistas. Los diferentes colores indican quién era cuando se produjo la victoria: un simple guerrero, el líder de una unidad, uno de los generales de Amenemhetum, un rey por derecho propio.

Con un examen más detenido, el mapa está hecho de piel Humana, presumiblemente de los derrotados. Cada conquista tiene su propia piel y muchos aún llevan tatuajes tribales, incluyendo uno que tiene una antigua runa de Ulric tatuada en azul oscuro.

Trampas

Solo al propio Karitamen le estaba permitido sentarse en la silla y admirar el mapa mientras estaba sentado.

Silla Trampa

Detectar: Muy Difícil (-30%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Sentarse en la silla o ejercer presión en el asiento sin primero engranar la derivación (un botón oculto en la parte inferior de la silla) hace que la silla rocíe dos chorros de ácido devora-carne. Un personaje que falle una tirada **Difícil (-20%) de Agilidad** recibe un impacto de Daño 5 que ignora armadura. Esta trampa se restablece tras un minuto.

Desarrollo

Estudiar el mapa revela que Karitamen luchó –y ganó- por todos los Reinos Fronterizos. Su reino tenía límites pequeños, pero sus nuevas ambiciones podrían extenderse por toda la región.

Habitación 1-6: Sala del Carro

Esta gran habitación contiene los enormes carros de guerra de Karitamen.

> *Lo primero que se ve al entrar en esta gran habitación es un carro enorme. Descansa en el centro de la sala, sobre un montón de trozos de huesos amarillentos. Majestuosos caballos aún siguen acoplados al yugo del carro, sus huesos forman como si solo estuvieran pausados en medio de un paso. Un segundo carro, más pequeño, permanece en la esquina más alejada y frente a él se encuentra un palanquín grande y pesado. Pequeñas figuras envueltas están acopladas a las varas del palanquín.*

Esta habitación estaba reservada para los carros y el palanquín de Karitamen. Contiene tres cosas:

Carro de guerra

Este carro grande y fuertemente blindado tiene un enorme escarabajo de la muerte en la parte delantera que sirve como escudo, y otros más pequeños formando el borde del frente y laterales del carro. La plataforma está hecha de tiras de cuero entrelazadas, y las ruedas son de madera dura cubiertas de oro y decoradas con largas y afiladas picas en los ejes. Hay un pequeño cofre integrado en el suelo delantero del carro para guardar objetos, y un estante a lo

largo del lateral alberga lanzas, un arco, flechas y una espada de repuesto. El cofre guarda cuerda, una manta, un odre de agua, un odre de vino, un par de guantes de cuero, un juego de riendas de repuesto y un pequeño espejo de plata. El carro se asienta sobre huesos triturados.

Carro Pequeño

Este carro fue diseñado para velocidad más que fuerza, y no tiene picas ni corazas de blindaje pesado. La imagen del escarabajo de la muerte se limita a un único escarabajo de la muerte centrado en el borde central y una imagen del escarabajo de la muerte elaborado con tinta negra en el suelo entrelazado. El estante aquí alberga lanzas de caza, un arco y flechas, y ganchos en el otro lado guardan un odre de agua, un odre de vino y una bolsa de comida (desecada). Este carro está preparado para ser tirado por un único caballo, y su yugo está vacío.

Palanquín

Esta pieza es similar al trono de guerra de Karitamen en que tiene varas y fue diseñada para ser cargada por esclavos. La silla es básicamente una cama móvil, aunque, con pesados almohadones en el marco de madera. Alfombras caras cubren la silla y cortinas de seda cuelgan por todas partes. Dentro de él hay una pila de almohadas para que Karitamen se mantuviera confortable mientras viajaba. Una jarra de cristal y copas se asientan a un lado en una bandeja de oro. Unidas a la silla hay cuatro Momias, demasiado pequeñas para ser hombres pero demasiado musculosas para ser mujeres o niños. Eran Enanos capturados.

Criaturas

Los corceles esqueléticos enganchados a los carros (dos al carro de guerra y uno al pequeño) son de hecho tres **Corceles Esqueléticos**, y si alguna criatura viva llega a 2 casillas (4 metros) de ellos, atacan, liberándose de sus arneses.

Además, las figuras envueltas son cuatro **Enanos No Muertos**. Si alguien se acerca a ellos, vuelven a la vida, forcejando por liberarse del palanquín. Los Enanos No Muertos se liberan en un asalto.

Cualquier que realmente intente hablar con los Enanos No Muertos descubren que hablan una forma muy arcaica de Khazalid. Son incapaces de dejar atacar, pues la magia anima sus cadáveres por encima de su voluntad. Imploran una muerte rápida y que sus nombres no queden grabados, pues les afeitaron sus barbas antes de ser enganchados al palanquín. Dicen a los PJs que Karitamen despertó y probablemente les ofrezca mucho por sus servicios. Una vez hecho esto, divagan en maldiciones ininteligibles contra el Escarabajo de la Muerte.

Los PJs que encomienden las almas de los Enanos a sus ancestros o les honren de otra manera deberían ser recompensados con 25 PE.

Consulta el **Apéndice I: Nuevas Criaturas** en la página 104 para el perfil de los **Corceles Esqueléticos** y los **Enanos No Muertos**.

Trampas

Las riendas de ambos carros han sido envenenadas. Tocarlas requiere que un Personaje tenga éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** o perder 8 Heridas independientemente de su Bonificador de Resistencia o armadura. Un personaje puede quitar el veneno limpiando las riendas con un trapo.

Desarrollo

Las paredes de aquí muestran imágenes de Karitamen en sus carros de guerra. En la pared del fondo, la imagen de su corcel favorito esconde una puerta secreta. La puerta conduce a unas estrechas escaleras que conectan esta habitación con la **Habitación 4-8: Establo Real** en el **Nivel Cuatro**.

Tesoro

La jarra y las copas están bien elaboradas. La bandeja es de oro macizo y muy valiosa (18 *co*). Los ejes del carro de guerra pueden ser retirados y usados como escudos. También están cubiertos de oro y valen 5 *co* cada uno.

Habitación 1-7: Monumentos a los Generales

Esta habitación honra los generales de Karitamen, a quienes dieron muerte y colocaron en sarcófagos aquí como muestra de respeto.

> *La segunda habitación de este lado del Gran Salón tiene dos filas de lo que parecen losas de piedra. Encima de cada una hay un cuerpo. Sin embargo, en un segundo vistazo, veis que los cuerpos también están tallados en piedra. Las paredes están cubiertas de tapices, armas y placas.*

Karitamen quería recompensar a sus mejores generales enterrándoles con él y llevándoselos con él al más allá. Por desgracia, muchos de sus generales murieron en diversas batallas, por lo que sus cuerpos no estaban intactos. Solventaron este problema "reparando" cada cadáver, haciendo nuevos miembros donde era necesario a partir de materiales preciosos.

Esta habitación guarda doce cuerpos, cada uno en su propio sarcófago. Por cada general hay una placa que muestra su nombre y rango, otra listando sus mayores victorias, un tapiz que muestra una escena de su mayor batalla y varias armas que coleccionaba como trofeos de guerra. En el otro extremo de la habitación una puerta secreta conduce a la **Habitación 4-2: Barracones de los Soldados**.

Criaturas

Los doce generales son ahora **Tumularios**, y yacen despiertos en sus sarcófagos. Si alguien abre un sarcófago, el general espera hasta que se haya movido la tapa antes de atacar. Fueron enterrados con su armadura completa y sus armas favoritas. Los que perdieron miembros tienen sustitutos forjados en mármol, oro, ónice negro, esmeralda y otras gemas. Estos miembros son plenamente funcionales pero solo por la magia que reanima a las criaturas. Consulta el **Apéndice I: Nuevas Criaturas** en la página 104 para el perfil de los **Generales Tumularios**.

Desarrollo

Una vez liberado un general, los otros forcejean en sus ataúdes. Cada asalto después del comienzo del combate, un general empuja su tapa y se une a la batalla. Continúa hasta que todos los generales se hayan unido.

Tesoro

Cada general tiene una armadura de placas completa de la Mejor Artesanía y lleva joyas caras como corresponde a su rango y éxito. La joyería está valorada en 30 *co* por general. Pero sin duda los objetos más valiosos de esta sala son los falsos miembros, maravillas de la ingeniería forjados en materiales preciosos. Los Miembros se distribuyen como sigue:

Awi, "El de Gloria"

Tres dedos de ébano valorados en 30 *co*

Djadaeo, "El Redondo"

Un ojo de cristal valora en 45 *co*, falsa nariz, orejas y labios valorados en 20 *co*

Kamenwati, "Rebelde Oscuro"

Brazo enjoyado valorado en 350 *co*

Khenti "Líder de Guerra"

Pierna de plata, con incrustaciones en jade y lapislázuli valorada en 375 *co*

Nebtawa, "Señor de los 1000"

Torso de peltre, acolchado con seda valorado en 20 *co*

Panahasi, "Domador de Bárbaros"

Conjunto de dientes de marfil, brazo de madera y pies de arcilla valorados en 75 *co*

Seshafi, "La de la Gran Ira"

Dos piernas de ébano valoradas en 100 *co*

Sebi , "El Buey"

Una vistosa peluca valorada en 15 *co*, una cornetilla dorada valorado en 20 *co*.

Mdjai, "Caminante del Cielo"

Una mano de ónice negro valorada en 200 *co*

Nomti, "Fuerte en la Legión"

Una máscara de plata y mármol valorada en 150 *co*

Mkhait "Lidera Leones"

Cabeza, brazos, cuerpo y pierna valorados en 160 *co*

Dial, "Recolector de Monedas"

Una lengua de oro valorada en 80 *co*, ojos de plata valorados en 40 *co* cada uno.

Capítulo VII: Tumba Nivel Dos

Este nivel está dedicado a los éxitos de Karitamen como rey. Es más regio que el nivel anterior y probablemente más parecido a lo que los aventureros esperarían de una pirámide Nehekhariana.

Habitación 2-1: Sala del Trono

Centro de esta planta y una de las salas más majestuosas de la pirámide.

> *Esta habitación tiene tal vez 15 metros de ancho por otros tanto de largo. A lo largo de cada lado hay seis relucientes pilares azul oscuro que resaltan la armadura dorada que viste un Esqueleto Soldado de pie delante de cada uno. Las paredes son doradas, pintadas y taraceadas para crear magníficos murales, y el techo no muestra la noche sino el brillante cielo del mediodía, con un sol dorado colgando directamente sobre la cabeza. Los rayos del sol se extienden a todos los rincones de la sala, y el suelo debajo es una explosión combinada, un mosaico de azulejos coloreados y pequeñas gemas que forman un elaborado patrón abstracto que de algún modo evoca pensamientos de olas y bosques y cálidos días primaverales. En el otro extremo de la sala hay una plataforma baja, y en lo alto se asienta un imponente trono de oro, con un enorme escarabajo de ónice negro colocado en la cabecera. La habitación está muy caliente*

Esta es la sala del trono de Karitamen, copia exacta de la sala de su palacio. Representa todo su poder regio y está específicamente destinada a asombrar a cualquiera que entre.

El trono es una obra maestra. Es enorme y está tallado de piezas de ónice negro, lapislázuli y esmeralda, todo encajado con oro. El resultado es una escultura como un trono, y aunque parece dorado desde lejos, hay tantas gemas como metal precioso.

Criaturas

Los Esqueletos con armaduras en realidad son Guardias Funerarios. Hay 12 en total. Atacan a cualquiera que se les acerque. Sin embargo, solo detectan a los que están delante o al lado, y no hay columnas ni guardias al otro extremo de la sala, detrás de la escalera. Así, los aventureros pueden caminar de regreso a las esquinas de la habitación, deslizarse entre la pared y la primera columna, y luego recorrer todo el camino hasta delante sin ser molestados.

Consulta el **Apéndice I: Nuevas Criaturas** en la página 102 para el perfil de los **Guardias Funerarios**.

Trampas

Tradicionalmente, no se permite a nadie acercarse a cierta distancia del trono, excepto a nobles asesores privilegiados. Esta sala refuerza esa regla.

El Ojo de Ptra

Detectar: Normal 0%) de Buscar; **Neutralizar:** n/a

Efecto: El globo luminoso del sol está muy caliente, y trocitos de espejo cuidadosamente colocados en el techo amplifican su luz y calor. Cualquiera que se aventure más allá del medio de la sala sin arrodillarse (o si es más alto de un metro, los Halflings están a salvo) sufre quemaduras graves en la cabeza, hombros, espalda y pecho, recibiendo un impacto de Daño 4 que ignora armadura. De hecho, las víctimas que lleven armadura de metal en la cabeza o cuerpo sufren un impacto de Daño 5.

Cualquiera que se acerque a dos metros de la tarima sufre quemaduras en todo el cuerpo, sin importar la altura, sufriendo un impacto de Daño 5 o Daño 7 si lleva armadura metálica. El

Tumba de Karitamen - Nivel Dos

Todas las flechas apuntan hacia abajo en las escaleras, o indican una rampa de bajada

Hacia la Sala del Mapa (1-5)
Hacia la Balanza del Destino (3-7)
2-4
2-3
2-2
Hacia la Antecámara (6-1)
☒ – Trampilla
2-1
Hacia el Gran Salón (1-3)
Hacia la Sala del Tribunal (5-4)
Cámara de Resonancia (3-5)
Hacia el Salón de los Dioses (3-1)
2-6
2-5
Hacia el Establo Real (4-8)
Hacia los Barracones (4-2)
Hacia la Sala del Carro (1-6)
Hacia los Monumentos de los Generales (1-7)

— Leyenda —

2-1 – *Sala del Trono*
2-2 – *Mapa del Reino*
2-3 – *Sala Tributaria*
2-4 – *Pasillo de Manos*
2-5 – *Almacén*
2-6 – *Cámara de Audencia*

— Criaturas —

– *Guardia Funerario*
– *Bastethi*

— Escala en Metros —

0 2 4 6 8 10

único camino seguro para acercarse es caminar entre las columnas y la pared lateral y luego cruzar hacia la tarima desde las esquinas.

Los personajes que vayan por las paredes tienen el riesgo de desencadenar una trampa al azar. Cada Personaje tiene un 30% de posibilidades de activar una trampa. Tira en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias** de la página 45 para ver qué ocurre. Como es normal, un Personaje que tenga éxito en una tirada **Difícil (-20%) de Buscar** descubre un camino seguro y puede transmitir la información a sus aliados.

La Hoja de Phakth

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: El trono tiene trampa, pues se suponía que nadie salvo Karitamen lo tocaría y menos se sentaría. Si algún Personaje tonto se sienta en el trono sin pulsar primero el botón escondido, que requiere una tirada **Difícil (-20%) de Buscar**, un gran khopesh cae del techo y empala a cualquiera sentado ahí. La hoja causa un impacto de Daño 5 y la víctima no puede moverse hasta que se extraiga la hoja, requiriendo una tirada **Desafiante (-10%) de Fuerza**. Una tirada exitosa de **Sabiduría académica (Historia)** identifica los sellos sobre la hoja como los de Phatkth, cabeza de Halcón, Portador de Justicia y Defensor de Tronos.

El Aliento de Sokth

Efecto: Destruir o mover el trono produce una nube de gas venenoso liberado de un diminuto gravado de escorpión en el suelo bajo el pie izquierdo. Usa la plantilla pequeña y céntrala en la posición original del trono. Toda criatura viva bajo la plantilla debe superar una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** o recibir un impacto de Daño 3 que ignora armadura. Una hora después, los Personajes que fallaron la tirada inicial deben hacer una segunda tirada **Difícil (-20%) de Resistencia** o reducir permanentemente su característica de Resistencia en 20%. Una tirada exitosa **Desafiante (-10%) de Sanar** elimina la necesidad de una segunda tirada de **Resistencia** al igual que un hechizo de *curar envenenamiento*.

Independientemente del éxito o fallo de la tirada inicial, toda criatura viva bajo la plantilla sufre un penalizador de -10% a todas las tiradas durante un minuto debido al gas irritante.

Desarrollo

Las puertas a lo largo de las paredes laterales llevan a otras habitaciones de esta planta: **Habitación 2-2: Mapa del Reino**, **Habitación 2-3: Sala Tributaria**, **Habitación 2-5: Almacén** y **Habitación 2-6: Cámara de Audiencia.**

Los Personajes que tengan éxito en una tirada de Buscar tras el trono encuentran una puerta secreta que baja a la **Habitación 3-1: Salón de los Dioses.**

Los Personajes que tengan éxito en una tirada **Difícil (-20%) de Buscar** en las escaleras encuentran una puerta secreta que se abre a una serie de corredores y escaleras inclinados, llevando a la **Habitación 5-4: Sala del Tribunal.**

Ambas puertas tienen trampa. Tira en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias** de la página 45 para ver qué trampa protege las puertas.

Tesoro

Toda la sala es un gran tesoro, aunque difícil de obtener. Se puede apalancar las gemas del suelo y paredes, aunque hacerlo está ligado a activar muchas trampas (cada intento requiere una tirada en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias** de la página 45). Cada gema vale 2d10 *c* y hay un total de 50. También se puede despojar las paredes de oro (cada hora permite recuperar 1d10 *co*). El trono es el mayor tesoro de aquí y si se rompe producirá varias losas impresionantes de lapislázuli, esmeralda y ónice negro, valoradas en 500 *co*.

Habitación 2-2: Mapa del Reino

Esta es una segunda sala del mapa mostrando la extensión del reino de Karitamen, con las regiones que añadió durante su reinado marcadas en diferentes colores/minerales.

Es una sala larga y estrecha con ligero olor a humedad. Un impresionante mapa cubre una pared completa y se han colocado asientos a lo largo de la pared opuesta bajo una serie de placas. Una puerta divide la pared del otro extremo.

A diferencia de la habitación del mapa del Nivel Uno, que muestra los lugares que Karitamen conquistó por la fuerza de las armas, este mapa muestra la extensión de su reino y una indicación de la gente, los bienes y tesoros de cada lugar. Está codificado en colores para representar cuándo y cómo fueron adquiridos. Las placas en la pared opuesta describen cada adquisición en detalle.

Trampas

Dos trampas protegen esta habitación.

Moho Tumulario

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** n/a

Efecto: El mapa, que está hecho de buenos pergaminos en vez de piel Humana, se ha deteriorado en los últimos años, y ahora alberga una forma particularmente tóxica de moho. Alterar la superficie del mapa, perforándolo, empujando demasiado en algún punto o despegando alguna esquina, libera una nube de esporas venenosas en la sala del mapa. Toda criatura viva en la habitación debe superar una tirada de **Resistencia** cada asalto que permanezca en la habitación. Una tirada fallida indica que pierde 1d5 Heridas, sin importar Bonificador de Resistencia o Armadura. Esta trampa no se restablece.

Cerradura Envenenada

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Normal (+0%) de Forzar cerraduras

Efecto: La puerta está cerrada y requiere una tirada **Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras** para abrirse. Los personajes que fallen la tirada activan la trampa y se pinchan con una aguja envenenada que expele el interior de la cerradura. El Personaje debe hacer una tirada de **Resistencia** o muere en 1d10 horas. Una tirada **Desafiante (-10%) de Sanar** anula el veneno así como un hechizo de *curar envenenamiento*. Esta trampa no se restablece.

Desarrollo

Este mapa muestra claramente todo el reino de Karitamen y el hecho de que la tierra inmediatamente debajo de la pirámide ejerció como el corazón de su dominio. El mapa también muestra la ubicación diversos bienes, incluyendo su palacio real y tesoro.

Habitación 2-3: Sala Tributaria

Esta habitación guarda trofeos de otras naciones y gobernantes que Karitamen conquistó durante su reinado.

> *Al principio, esta gran habitación parece casi como un almacén porque está llena de objetos. La mayor parte de las paredes están cubiertas con objetos colgantes, y hay más elementos apilados en el suelo, algunos incluso colgando del alto techo. Pero algunos de estos objetos no parecen muy prácticos, de hecho, parecen casi ceremoniales. De muchos hay uno, pero otros aparecen en cantidad. Cerca de ellos hay una pequeña placa.*

Cada región que Karitamen conquistó le aceptó como su señor feudal y accedió a pagarle tributo regular. Muchos pagaron en oro, gemas o comida, pero algunos de los tributos eran más simbólicos que prácticos, particularmente los que los nuevos vasallos ofrecían inicialmente. Esos objetos fueron colocados aquí como muestra de las muchas regiones que Karitamen controlaba. Las placas identifican cada objeto en cuestión (aunque solo por el nombre, no por el uso) y el país que lo dio.

Una trampilla bajo una impresionante estatua de bronce de un elefante con equipo de guerra completo conduce a **la Habitación 6-1: Antecámara**. Encontrarla requiere una tirada **Difícil (-20%) de Buscar**.

Trampas

La mayoría de los objetos de la sala no tienen trampas, aunque los que están protegidos son bastante peligrosos.

Trampilla Trampa

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Difícil (-20%) de Forzar cerraduras

Efecto: La trampilla que conduce al **Nivel Seis** está cerrada, requiriendo una tirada **Muy Difícil (-30%) de Forzar cerraduras**. Fallar la tirada activa la trampa. Un aluvión de agujas envenenadas se dispara de un mecanismo oculto sobre toda la puerta, obligando al Personaje de pie junto a ella a hacer una tirada **Difícil (-20%) de Agilidad** o es golpeado por 1d5 agujas. Cada aguja inflige 1 Herida que ignora Bonificador de Resistencia y armadura. A su vez, el Personaje debe hacer de inmediato una tirada de **Resistencia** con un penalizador de -10% por aguja. Si la falla, el Personaje recibe un impacto de Daño 5 que ignora Bonificador de Resistencia y armadura. Esta trampa no se restablece.

Placas Trampas

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** n/a

Efecto: Hay un total de doce placas adheridas a las paredes. Alterar cualquiera de ellas libera una nube de gas venenoso. Cada asalto que los PJs permanezcan en la habitación deben superar una tirada de **Resistencia** o recibir un impacto de Daño 1 que ignora armadura. Esta trampa no se restablece.

Tesoro

Algunos de los objetos de esta sala son mundanos, como la cesta de manzanas (ya hace tiempo marchitas) o la pila de esteras de grama entretejida. Otros son más marciales, la pila de lanzas talladas de hueso en su soporte de cerámica pintada o el par de espadas a juego talladas de alguna madera dura como el hierro y con incrustaciones de concha de abulón para crear un borde dentado. Pero algunos objetos parecen no tener ningún propósito real, como la máscara-cesta con ojos trenzados y pelo de jabalí teñido o la caja sin fondo de piel de cebra teñida y cosida con asas de ébano. Sin embargo, todos los objetos de esta sala tienen una cosa en común: requirieron un tiempo, habilidad y paciencia considerable para hacerse. Los que fueron hechos a mano son de alta calidad, mientras que los que fueron cultivados son (o eran) excelentes ejemplares de su especie.

El DJ debe sentirse libre de añadir otros objetos a la sala. Sin embargo, ten en cuenta que la mayoría de las cosas aquí no deberían contar como tesoro real. El oro, las gemas y similares están en la sala del tesoro del **Nivel Seis**, aunque bien podría haber aquí un único representante de algún mineral o gema rara junto a la placa correspondiente.

Uno de los países que Karitamen conquistó le dio una cajita, no mayor que la mano de un hombre, tallada de una piedra desconocida con extraños patrones de remolinos que dañan los ojos. La caja está sellada de alguna manera aunque no tiene bisagras o cierres visibles. Solo se abre con sangre, si la sangre toca la caja esta parece cambiar y ampliarse ligeramente y luego se divide por arriba. Dentro hay un hueco aterciopelado y sobre el descansa una pequeña perla que brilla con una débil luz verdosa. Cualquiera que la mire o

la toque puede sentir náuseas. La perla en realidad es Piedra de Disformidad y ni Karitamen no sabe que está aquí; mientras la caja permanezca sellada, la mancha del Caos es indetectable.

La mayoría de los otros objetos de la sala son culturales más que artefactos valiosos. Tienen un inmenso valor para antropólogos y coleccionistas, pero la mayoría no se vendería por mucho dinero a compradores menos esotéricos.

Habitación 2-4: Pasillo de Manos

Este corredor largo y estrecho une la Sala Tributaria con unas escaleras.

> *Este largo corredor es más estrecho que la mayoría, quizás un metro de ancho. Las paredes aquí son sorprendentemente sencillas, sin diseños ni pintura, solo blanca caliza desnuda. El suelo es de granito y el techo muestra un cielo nocturno sin estrellas. Sin embargo, por todas las paredes, hay una decoración espeluznante: manos. De ambas paredes surgen manos de todos los tamaños y colores.*

A primera vista parece que estas manos son esculturas extrañas. Sin embargo, un examen más detenido revela la verdad. Son de carne real. Al descubrirlo, los Personajes deben hacer tiradas de **Voluntad** o ganar 1 Punto de Locura. Y lejos de estar cortadas y colocadas, surgen de las paredes, sugiriendo que puede acechar el resto del miembro tras la caliza.

Todas las manos pertenecen a alguien que Karitamen capturó, generalmente mediante batalla aunque ocasionalmente mediante comercio. Los puso aquí para mostrar de otra manera la amplitud de su reino, mostrando los diferentes pueblos bajo su dominio. Muchos hubieran mostrado las cabezas, pero Karitamen decidió que así era más interesante, y sugería las masas sin rostros.

Desarrollo

La sucia magia que anima los muertos en la tumba también anima estas manos. Las manos serpentean y agarran pero carecen de fuerza para hacer ninguna herida seria. Los Personajes que rompan de alguna manera la caliza no encuentran cuerpos detrás. Las manos fueron simplemente cortadas y colocadas en la piedra.

Las escaleras al final del pasillo llevan a la **Habitación 3-7: Balanza del Destino**.

Habitación 2-5: Almacén

Esta habitación, a la que se accede por la primera puerta de la otra pared de la sala del trono, es claramente un almacén. La mayoría de su contenido hace tiempo que está podrido.

> *Esta habitación es un almacén. Celemines, jaulas, cestas y paletas llenan el suelo, guardando los restos de lo que debieron ser hermosos productos, sabroso grano y otros buenos alimentos. Por supuesto, ya no queda nada desde hace tiempo, habiéndose convertido en polvo o arrugado en pequeñas piedras grises como esferas.*

Como la Sala Tributaria tiene artículos característicos de las tierras conquistadas por Karitamen, esta habitación contenía muestras de los bienes y productos producidos en sus propias tierras.

A diferencia de Nehekhara, demasiado seca para muchos cultivos, los Reinos Fronterizos tienen un suelo rico, agua abundante y una buena mezcla de sol y sombra. La tierra es abundante y a la gente de Karitamen nunca le faltó comida. Esta habitación guardaba grano, maíz, verduras frescas, frutas, hogazas de pan y e incluso carnes secas. Ahora solo tiene los vestigios de tales retribuciones.

Criaturas

En esta habitación se ocultan tres Bastethi. Están entre los cestos, cajas y otros contenedores y no se mueven cuando entra gente. En vez de eso, esperan, observan y evalúan, estudiando a los intrusos antes de lanzar finalmente un ataque. Consulta el **Apéndice I: Nuevas Criaturas** en la página 100 para el perfil de los **Bastethi**.

Habitación 2-6: Cámara de Audiencia

Esta habitación está llena de figuras de arcilla representando diversos súbditos de Karitamen.

> *Tras la puerta, se alzan incontables Nehekharianos listos para la lucha. Entonces os dais cuenta que no se mueven. Ahora veis que permanecen rígidos y que su piel tiene un extraño brillo ceroso, al igual que sus ropas y posesiones. La habitación entera parece estar llena de ellos.*

Era práctica común para los Nehekharianos ser enterrados con sus sirvientes, guerreros, familiares y otros súbditos. Pero al mismo tiempo, los gobernantes se dieron cuenta que matar a su propia gente, mermando la población solo para tener compañía en el más allá, no era un buen plan. Entonces se les ocurrió una alternativa. Se tallaron y pintaron figuras de arcilla que parecía gente real. Muchas tenían verdaderos trozos de pelo o uñas pegados. Representaban a la gente y podían ser colocados en la tumba en su lugar.

Esta habitación está llena de dichas figuras. No son réplicas exactas de personas específicas, sino que cada estatua está para una edad, género, clase y ocupación de gente en particular. De este modo, están representados todos los súbditos de Karitamen y todos ellos pueden acompañarle simbólicamente en su viaje, aunque la gente real viva y respira en el mundo de arriba.

Trampas

Las figuras de arcilla están sólidamente construidas, y es poco probable que se rompan a menos que se las ataque directamente. Abarrotan la habitación sin ningún propósito o patrón aparente, pero es engañoso.

Estatuas de Arcilla

Detectar: Difícil (-20%) de Percepción; **Neutralizar:** n/a

Efecto: Cada figura está cuidadosamente colocada. Mover cualquier estatua de arcilla solo unos pocos centímetros activa una reacción en cadena, golpeando a la siguiente figura que golpea sobre la siguiente y así. Esto continúa todo el rato por la sala, terminando con la figura a la derecha de la desplazada una vez caen todas, hacia esa primera figura. Esto aplasta al intruso entre las figuras de arcilla, infligiendo un impacto de Daño 5 a menos que tenga éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad**. No importa qué estatua se toque en la habitación, la ola de movimiento se centra de regreso a ese punto.

Capítulo VIII: Tumba Nivel Tres

Este nivel está dedicado a halagar a los dioses, pues pueden facilitar el paso de Karitamen por el Gran Viaje.

Habitación 3-1: Salón de los Dioses

Este impresionante vestíbulo tiene estatuas de los principales dioses Nehekhariano y está diseñada para impresionar a los devotos.

> *Ante vosotros se extiende una larga y amplia sala. Las paredes están limpias, blanco puro, y el suelo está hecho de bloques de arenisca. El techo es alto y abovedado, también de puro blanco roto solo por líneas doradas formando un patrón arremolinado. Impresionantes columnas talladas se alinean en la sala, cada una mostrando una imponente figura Humana o casi Humana. Entonces os dais cuenta de que sus cabezas casi rozan el techo y que no son columnas, solo enormes e imponentes estatuas. Tras cada estatua hay un símbolo dorado de algún tipo. Las antorchas proporcionan luz de sobra, casi cegadora.*

Esta es una de las habitaciones más limpias y brillantes de la pirámide y está diseñada por completo para mostrar las estatuas y los dioses que retratan.

Esta sala solo contiene las estatuas y cuatro puertas, una que lleva a la **Habitación 2-1: Sala del Trono**, una al otro extremo hacia la **Habitación 3-2: Templo Personal**, una en el lado cercano al extremo del Templo que lleva a la **Sala 3-3: Cuartos de los Sacerdotes** y una en la pared opuesta que lleva a la **Habitación 3-6: Cámara de Ofrendas**. Una puerta secreta conduce a la **Habitación 5-6: Cripta del Sacerdote Funerario**. Encontrar esta puerta requiere una tirada **Difícil (-20%) de Buscar**.

Criaturas

De las estatuas presentes dos son Ushabtis, enormes guardianes de piedra que en general se encuentran fuera de tumbas y pirámides. Atacan a cualquiera que se acerque a menos que la persona haga la reverencia apropiada, un acto que solo revela una tirada **Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Historia)** exitosa.

Consulta el **Apéndice I: Nuevas Criaturas** en la página 103 para el perfil de las **Ushabtis**.

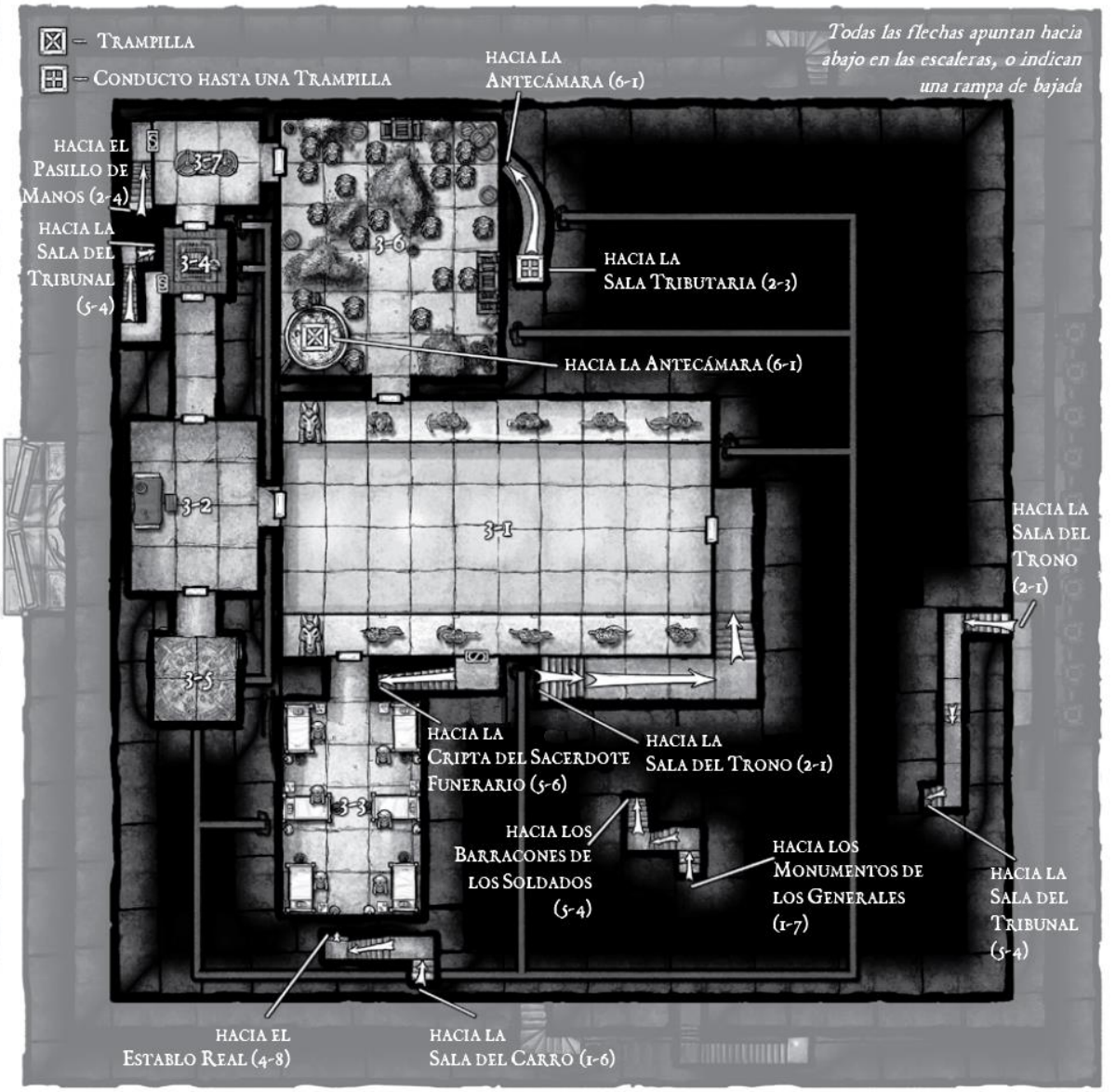
Desarrollo

Las estatuas están sobre plataformas bajas que corren a lo largo de todo el vestíbulo. Debajo de cada estatua hay un pequeño cartucho dorado con el nombre y título del dios. El símbolo detrás de cada uno es su símbolo personal y a menudo se usa para identificarles en esculturas. Descifrar esto permite a los aventureros reconocer las representaciones de los dioses por toda la pirámide, lo que ayuda a revelar qué puertas y paredes son seguras, cuales tienen trampas, cuales contienen puertas secretas, etc. Los Personajes que tradujeron el Monumento al Escarabajo de la Muerte pueden traducir los nombres de aquí con una tirada **Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Teología)** exitosa.

Tesoro

Las estatuas están talladas en arenisca (no granito) y con incrustaciones de metales preciosos y piedras preciosas. Sus armas y gran parte de su joyería son reales y pueden quitarse, cada una está valorada en 3d10 *co*. Los cartuchos son de oro macizo, valen 7 *co* cada uno, y el símbolo incrustado está hecho de oro y piedras preciosas, valorado en 25 *co* en total.

Tumba de Karitamen - Nivel Tres



— Leyenda —

3-1 — *Salón de los Dioses*
3-2 — *Templo Personal*
3-3 — *Cuartos de los Sacerdotes*
3-4 — *Cámara de Meditación*
3-5 — *Cámara de Resonancia*
3-6 — *Cámara de Ofrendas*
3-7 — *Balanza del Destino*

— Criaturas —

— *Ushabti*
— *Esqueleto*
— *Zombie Momificado*

— Escala en Metros —

0 2 4 6 8 10

Habitación 3-2: Templo Personal

Un pequeño templo reservado para el uso de Karitamen.

Esta habitación es grande, con suelo de granito liso, paredes blancas y un techo abovedado de rayos dorados contra un fondo blanco. Cerca del extremo de la habitación se ha colocado un altar sencillo, y un reclinatorio de madera escueta delante de él. Una sencilla copa y un pequeño cuenco se asientan sobre el paño carmesí que cubre el altar, ambos hechos de oro batido. La pared trasera lleva los mismos símbolos que se veían en el vestíbulo, sólo que más pequeños. Una sencilla puerta de madera irrumpe en cada pared lateral.

En esta habitación los Sacerdotes podían realizar servicios para Karitamen, reconsagrándole a los dioses y rogándoles piedad en su nombre. La puerta de la derecha lleva a la **Habitación 3-4: Cámara de Meditación**. La puerta de la izquierda lleva a la **Habitación 3-5. Cámara de Resonancia**.

Trampas

Solo a los Sacerdotes ungidos Nehekharianos les estaba permitido tocar el altar o quitar la copa y el cuenco.

La Sangre de los Impíos se Verterá Sobre los Lugares Sagrados

Detectar: Difícil (-20%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Tocar o mover el altar, la copa o el cuenco provoca que se disparen cuchillas desde ambas paredes laterales empalando a

Dioses y Diosas de Nehekhara

Los historiadores saben que los Nehekharianos adoraban muchos dioses, la mayoría de los cuales tenían forma tanto Humana como animal. Esas figuras adornan las paredes de muchas tumbas y también pueden encontrarse en muchos textos Nehekharianos supervivientes, pintados sobre rollos de papiros. Sin embargo, sus nombres y jerarquías se han perdido. Los eruditos han conjeturado sobre ambos y han reunido una lista aproximada, pero sin ningún Nehekhariano vivo cualificado en sus tradiciones, no hay manera de confirmar o corregir ningún detalle.

El panteón Nehekhariano contiene varias docenas de otros dioses, la mayoría menores en naturaleza, ámbito y poder. Estos dioses pueden incluir fenómenos naturales como las estrellas o el viento, o pueden ser patrones de animales o actividades particulares. Los nobles Nehekharianos a menudo reclamaban uno de esos dioses menores como su patrón personal, y una tumba podría tener una preponderancia de imágenes de ese dios en particular ya que el noble buscaba su protección y guía en el paso de esta vida a la siguiente.

La lista actual de los dioses más importantes considerados es la siguiente

Ptra: dios del Sol, el primero en poner un pie sobre el mundo. Ptra es el gran creador e incluye inmortalidad y eternidad. Es el único de los dioses que no tiene forma animal sino que siempre aparece Humano. Sin embargo, sus ojos contienen todas las estrellas del cielo y su mirada es suficiente para volver loco a un hombre.

Asaph: diosa de la Belleza, Magia y Venganza. Asaph toma a veces la forma de un áspid, aunque incluso en esta forma es encantadora.

Djaf: dios de la Muerte. Djaf aparece como un hombre alto y musculoso con cabeza de chacal. Puede aparecer también como un chacal grande y por lo demás normal.

Khsar: dios del Desierto. Khar no tiene forma animal pero puede aparecer como viento del desierto.

Phakth: dios del Cielo y la Justicia. Es un hombre musculoso con cabeza de halcón y también puede aparecer como un halcón grande con ojos dorados y franjas azules.

Qu'aph: dios de las Serpientes y la Sutileza. Su forma humana es un hombre encapuchado, pero es más comúnmente representado por una gran cobra real.

Ualatp: dios de los Carroñeros. Puede aparecer en forma de un gran buitre o como un hombre flacucho y encorvado con cabeza de buitre.

Sokth: dios de los Escorpiones, Envenenadores y Ladrones. Sokth puede aparecer como un escorpión o como un hombre con quitina negra en la piel y ojos negros muerte. Aunque apoya a los ladrones Sokth no perdona el saqueo de tumbas y sus escorpiones a menudo guardan tumbas reales.

Basth: diosa de los Gatos, la Gracia y el Amor. Aparece como una mujer alta y esbelta de piel tostada, cabello castaño pluma y verdes ojos de gato. También puede aparecer con cabeza de gato o como una gran y majestuosa pantera.

Geheb: dios de la Tierra y la Fuerza. Geheb es extremadamente alto, increíblemente musculoso, con rasgos fuertes y robustos y barba espesa. También puede aparecer como un perro enorme.

Tahoth: el Erudito de los dioses, patrón del conocimiento y la sabiduría. Tahoth aparece como un hombre esbelto pero en forma con cabeza de ibis. También puede aparecer como un ibis con plumas plateadas.

Usirian: dios del Inframundo. Usirian guía todas las almas en su viaje de este mundo al siguiente. Nunca se le dibuja directamente, ya que se considera sacrilegio, pero se le invoca repetidamente durante los rituales funerarios Nehekharianos.

cualquiera que esté a un metro del altar en cualquier dirección. Un Personaje debe superar una tirada de **Agilidad** o recibir un impacto de Daño 4 y es inmovilizado hasta que pueda ser liberado –una tirada **Desafiante (-10%) de Fuerza**. Además, los giros de las cuchillas provocan que el tonto desafortunado pierda 1 Herida independientemente del Bonificador de Resistencia o armadura cada asalto que permanezca empalado.

Desarrollo

Rezar a los dioses en esta habitación evita que cualquiera de los Guardias Funerarios o Ushabti en la pirámide ataque a los Personajes en las tres horas siguientes.

Tesoro

La copa y el cuenco son de oro batido y tienen un valor aproximado de 5 *co* cada uno.

Habitación 3-3: Cuartos de los Sacerdotes

A varios de los Sacerdotes personales de Karitamen se les mató, momificó y colocó aquí para proporcionarle una guía espiritual durante su viaje a través del más allá.

Esta sencilla habitación, de 10 metros de largo por 7 de ancho, tiene camas alineadas a lo largo de cada lado, todas con un cesto tejido en su pie y una mesilla en su cabecera. Jarras de arcilla y sencillos cuencos de madera se asientan en cada mesa. Unos ganchos en la pared al lado de cada cama sostienen túnicas. La habitación contiene varios Esqueletos, girándose todos cuando entráis.

Estos Esqueletos eran Sacerdotes que dedicaron sus vidas –y sus muertes- a servir a los dioses.

Las cestas contienen los objetos personales de los Sacerdotes, que varían mucho en calidad. Dos de los Sacerdotes eran de noble cuna y tienen joyas de oro, estatuillas de piedras semipreciosas, buenas ropas y otras baratijas. Algunos eran de exitosas familias corrientes y tienen objetos bien hechos de materiales mundanos. El resto eran pobres y sus pertenencias son menos, peor elaboradas y hechas de arcilla, hueso, madera y ocasionalmente estaño. Sin embargo, todos los Sacerdotes tienen túnicas a juego, de lino blanco con hilo dorado en los dobladillos, puños y cuellos.

Criaturas

Siempre hay seis Esqueletos, los sacerdotes, en la habitación. Atacan a cualquier criatura viva que entre. Ver **Esqueletos** en la página 229 de *WJdR* para el perfil.

Tesoro

Los Sacerdotes de noble cuna tienen objetos valorados en un total de 2d10 *co*.

Habitación 3-4: Cámara de Meditación

Esta es la sala de meditación privada de Karitamen. El pomo de la puerta está protegido por un vil veneno. Los Personajes que lo toquen con la carne desnuda deben superar una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** cada asalto o pierden 1 Herida, ignorando Bonificador de Resistencia o armadura. Esto continua hasta que el Personaje muera, tenga éxito en tres tiradas de Resistencia consecutivas, reciba una tirada **Difícil (-20%) de Sanar** o sea objetivo de un hechizo de curar envenenamiento.

Esta habitación tiene tres por tres metros con un techo de tres metros de alto. Las paredes aquí muestran a un rey diciendo adiós a sus leales súbditos mientras se prepara para partir de este plano al siguiente. El techo muestra el cielo con una estrella fugaz cerca del centro, anunciando la inminente ascensión del rey. El suelo es de losas de granito con un moderado borde abstracto. Una sencilla silla de madera se halla en el centro de la habitación sobre una pequeña alfombrilla de franjas de lana. Hay una pequeña mesa redonda al lado de la silla, sosteniendo un cuenco de cerámica austero y una jarra a juego. En la pared del fondo hay una amplia puerta, tallada con una imagen del sol, la luna, una estrella fugaz y el río sagrado.

Esta habitación es privada. Es para la meditación personal de Karitamen, y no se permite entrar a nadie más, de ahí la falta de adornos. El propio Karitamen hizo el cuenco, la jarra y la alfombrilla como parte del tradicional rito Nehekhariano de paso, el otro elemento que hizo, un cuchillo de bronce, aún está en su cinto. Ninguno de esos objetos es perfecto, pero son útiles y capturan la esencia de un joven luchando por ser reconocido como hombre. Ninguno de ellos tiene valor, ni para historiadores, pues no tienen marcas que indiquen su creador, y no están hechos de materiales valiosos ni por un maestro artesano.

La puerta norte lleva a la **Habitación 3-7: Balanza del Destino**. Una puerta secreta, que puede encontrarse con una tirada exitosa **Difícil (-20%) de Buscar** baja a la Habitación 5-4.

Trampas

Los objetos de esta habitación no tienen ninguna trampa. Sin embargo, el suelo sí. Cada Personaje que se mueva por esta habitación tiene un 50% de posibilidades de activar una trampa. Tira en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias** de la página 45 para ver qué ocurre. Un Personaje que tenga éxito en una tirada **Difícil (-20%) de Buscar** encuentra un camino seguro a la puerta que conduce a la **Habitación 3-7** y puede transmitir esa información con sus compañeros.

Desarrollo

Los objetos de esta sala tienen un profundo significado personal para Karitamen. Si se los llevan, podría ayudar a moderar su ira y podrían usarse realmente como moneda de cambio.

Habitación 3-5: Cámara de Resonancia

Esta pequeña habitación de techo alto fue diseñada específicamente para que los sonidos dentro de ella resuenen una y otra vez, tal vez para siempre.

Esta habitación no es muy grande, quizás cuatro metros de lado. Sin embargo, es increíblemente alta, no podéis ver el techo, pues se alza muy arriba. Las paredes son blancas con diversas piedras coloreadas incrustadas para formar patrones, y el suelo es un elaborado mosaico de símbolos

que notasteis en el vestíbulo. La puerta es extremadamente gruesa y notáis que encaja muy bien en su marco.

Los Sacerdotes –y cualquier devoto- usan esta habitación para ofrecer sus oraciones a los dioses. El techo de la habitación se extiende hasta lo más alto del **Nivel Uno**, y también hay estrechos canales a lo largo de tres niveles, permitiendo a los sonidos rebotar por toda la mitad superior de la pirámide. Una simple palabra podría resonar durante años a través de esta cámara.

Es probable que los personajes acercándose a esta habitación la oigan antes de entrar. Si los PJs han hecho ruidos fuertes o gritado mientras se movían por los Niveles Uno al Tres, alguno de ellos es posible que esté resonando en esta cámara antes incluso de que los PJs entren. Los PJs podrían escuchar conversaciones mantenidas hace horas reverberando desde sus pulidas paredes o incluso oír sus propios pasos amplificados de regreso a ellos. Los jugadores pueden llegar a creer que hay gente en la habitación o posiblemente un grupo de saqueadores de tumbas rivales, esperando a emboscarles. En resumen, hay muchas maneras en las que un DJ puede usar esta habitación para satisfacer su afición de engañar a los jugadores.

Habitación 3-6: Cámara de Ofrendas

Esta amplia habitación contiene tesoro y otros objetos de valor ofrecidos a los dioses.

Esta gran habitación es claramente una sala del tesoro, y podéis ver joyas, gemas y monedas apiladas -sobre mesas o montones- en cestas y cofres- colocados en el suelo. Sin embargo, otros objetos llaman vuestra atención, y también escucháis un extraño sonido rítmico y estridente.

Karitamen y otros devotos hacían ofrendas para apaciguar a los dioses. Algunas, como carne, vino o especias, eran arrojadas a un fuego consagrado y consumidas. El resto fueron colocadas aquí. La cantidad de riqueza de esta habitación muestra la devoción de Karitamen y la esperanza de ganar el favor de los dioses.

Algunos de los objetos encontrados aquí incluyen:

- Monedas de oro y plata acuñadas con las caras de los dioses (10d10 monedas de todo tipo)
- Ropas costosas y otras prendas caras (valoradas en un total de 2d10 *co*)
- Piedras preciosas, tanto en crudo como talladas (valoradas en un total de 10d10 *co*)
- Armas muy bonitas y decoradas (diversas armas, todas de Buena Artesanía)
- Cerámica elegante y hermosas estatuas (no de dioses) (valoradas en 1d10 co para un coleccionista)

Además, esta habitación tiene un enorme brasero de bronce sobre un pesado trípode, de altura casi hasta la cabeza de un Humano adulto y lo suficientemente grande para que una persona se acurruque dentro. Aquí es donde se quemaban las ofrendas a los dioses. El brasero aún está encendido de alguna manera y cualquiera que se acerque a menos de dos metros puede sentir el calor. Por último, hay una hilera de edificios en miniatura dispuestos en una serie de mesitas. Son copias de los Templos y Capillas que Karitamen construyó en honor de los dioses.

Siéntete libre de añadir otros objetos a la lista. Una puerta en la pared lateral lleva a la **Habitación 3-7: Balanza del Destino**.

Una trampilla oculta lleva a la Habitación 6-1: Antecámara. La trampilla está cerrada, requiriendo una tirada Difícil (-20%) de Forzar cerraduras. También tiene trampa.

Criaturas

Acechando en esta cámara hay 20 Zombis Momificados –los restos de esclavos sacrificados para ofrecer culto eterno a los dioses. Aún cantan alabanzas con sus secas voces chirriantes, aunque no saben lo que cantan. Consulta el **Apéndice I: Nuevas Criaturas** en la página 103 para el perfil de los **Zombis Momificados**.

Tácticas

Los esclavos están armados con cuchillos de sacrificio. Al percatarse de los PJs, un número igual al grupo deja de cantar y cogen una gran escudilla ceremonial, que llevarán con reverencia a los PJs. Allí, esperan con paciencia ofrendas de sacrificio con tanta expectación silenciosa como sus rostros correosos y ciegos puedan reunir. Responden a órdenes simples, como levantar o bajar la escudilla, retroceder, etc. Si el grupo llena la escudilla, los Zombis echan su contenido al fuego. Este ritual continúa una y otra vez hasta que el grupo se va, ataque, o toque cualquier otro artículo de esta habitación. En ese momento, los 20 Zombis atacan. Si el grupo convence de alguna manera a un Zombi para se suba a la escudilla, es lanzado al brasero de sacrificio por sus colegas. Es sin duda una bienvenida vía de escape a su alma aprisionada.

Trampas

Hay gran variedad de trampas en esta habitación. Todas las mercancías están provistas de trampas aleatorias. Cada vez que un

Personaje las altere, tira en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias** de la página 45 para ver qué ocurre.

Brasero Basculante

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: El brasero tiene trampa. Cualquier que lo toque provoca que se vuelque entero y derrame brasas al rojo y llamas sobre cualquiera adyacente a él. Todos los Personajes en el rango reciben un impacto de Daño 3 y deben superar una tirada de **Agilidad** o se prenden fuego. (Ver Fuego en la página 136 de *WJdR* para detalles). Esta trampa no se restablece.

Aguja Punzante

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Tocar el pomo de la puerta secreta provoca que se dispare una aguja envenenada desde un agujero astutamente oculto. Cualquiera directamente en frente de la puerta debe hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** para evitar ser golpeado. Si se falla, el Personaje pierde 1 herida (independientemente de Bonificador de Resistencia o armadura) y debe superar una tirada **Difícil (-20%) de Resistencia** cada asalto o perder 2 Heridas más (evitando Bonificador de Resistencia y Armadura). Esta continúa hasta que el Personaje supere dos tiradas seguidas. Una tirada **Desafiante (-10%) de Sanar** o lanzar un hechizo de *curar envenenamiento* elimina el veneno. Esta trampa no se restablece.

Desarrollo

Coger algo de esta sala hace que cualquier criatura de la tumba ataque a los ladrones a la vista y no pare hasta que sean destruidos.

Tesoro

Esta habitación contiene más de 4000 *co* y otros tesoros valorados en más de 10000 *co*.

Las brasas del brasero han sido encantadas y nunca se extinguen. Si se retiran de forma segura pueden ser transportadas y usadas como fuente de luz (como velas) y calor perpetuo, aunque tendrían que ser llevadas en algo que no arda.

Habitación 3-7: Balanza del Destino

Esta pequeña habitación está vacía, salvo por un enorme balanza.

> *Las paredes de esta pequeña habitación están cubiertas de imágenes de Karitamen inclinándose ante los dioses que le juzgan. En el centro de la habitación, ocupando gran parte del espacio, hay una enorme balanza dorada. Un lado está fuertemente cargado con barras de oro, monedas y gemas. El otro está vacío, pero de alguna manera la balanza permanece en equilibrio.*

En la tradición Nehekhariana, los muertos recientes viajan a través de la Sala de los Muertos, donde Phakth pesa su alma. La balanza muestra el mérito del alma, y determina si la persona puede moverse al siguiente estado de crecimiento espiritual o regresar y comenzar de nuevo. Esta habitación es a la vez un recordatorio de ese proceso y un intento de sobornar al dios cabeza de halcón para inclinar la balanza a favor del rey muerto aceptando sobornos del otro lado y añadiendo su mano al peso de su alma.

Si alguna vez descubrieran su propósito, muchos Personajes podrían enfatizar con la función de esta balanza. Después de todo, es un intento de atraer seres increíblemente poderosos que controlan la vida, la muerte y todo entre ello. Los jugadores listos que establezcan el vínculo e intenten sobornarte con comida, bebida o actitud servil bien podrían llegar muy lejos en este mundo. Recompénsales con PE y luego tenlos vigilados.

Esta habitación tiene dos puertas. Una lleva a la **Habitación 3-4: Cámara de Meditación** y la otra a la **Habitación 3-6: Cámara de Ofrendas**. Una puerta secreta lleva a unas escaleras que conectan con la **Habitación 2-4: Pasillo de Manos**.

Trampas

La balanza no puede moverse, ni se pueden quitar los objetos de uno de los lados. De hecho, la balanza guarda una trampa mortal.

Oro Maldito

Detectar: Tirada de Buscar; **Neutralizar:** n/a

Efecto: Cualquier intento de quitar los objetos deriva en la mano del ladrón se quede pegada a los objetos y su peso se añade a ese lado. Esto provoca que la balanza se incline, provocando que el Péndulo Desollador se active (ver Péndulo Desollador). Además, el Personaje está pegado a la ruinosa balanza para siempre. Solo hay dos modos de liberarse. Una es cortar la mano del ladrón. Trata la amputación como si sacaras un 7 en la **Tabla 6-4: Efectos críticos – Brazo** de la página 134 de *WJdR*. El otro es cortar el metal al que está unida la piel del ladrón. Aunque el último método no provoca lesiones, impone una penalización de -20% a todas las tiradas que impliquen el uso de la mano afectada.

Péndulo Desollador

Detectar: Tirada de Buscar; **Neutralizar:** n/a

Efecto: La balanza está construida de tal modo que cualquier alteración en su equilibrio desencadena péndulo de cuchilla. El péndulo tarda cinco asaltos en tomar el impulso suficiente para cortar a cualquiera que esté cerca de los platillos de pesaje. Cada tajo causa un impacto de Daño 7.

La visión del Péndulo Desollador en acción es un panorama aterrador para aquellos incapaces de escapar de su hoja enjoyada. Cualquiera atrapado por el Oro Maldito debe hacer una tirada de **Voluntad** cada asalto que el filo se balancea hacia ellos. Un fallo indica que el personaje gana un Punto de Locura mientras enferma por la larga agonía que promete el péndulo.

Tesoro

Hay una docena de lingotes de oro, cada uno valorado en 25 *co*. Así pues, hay 265 *co* en el platillo con una pila de gemas valoradas en unas 350 *co*. La propia balanza valdría mucho, como unas 500 *co* pero la naturaleza de su maldición hace imposible sacarla de la habitación, incluso tras haber sido destruida por la trampa.

Capítulo IX: Tumba Nivel Cuatro

Este nivel está dedicado a garantizar la comodidad de Karitamen en el más allá proporcionándole sirvientes, guardias y familiares.

Habitación 4-1: Cuartos de los Esclavos

Estos cuartos alojaron a los esclavos que atendieron la casa de Karitamen. Como todos los demás en la pirámide, los mataron y fueron momificados durante los ritos funerarios, para que pudieran continuar sirviéndole en el más allá.

> *Esta sencilla habitación de 10 metros de largo por 7 de ancho, cuenta con camas alineadas en cada pared, todas con un cesto tejido en su pie y una mesilla en su cabecera. Cada mesa tiene jarras de estaño y cuencos de arcilla. Esta habitación contiene muchos Esqueletos, la mayoría tumbados en las camas. Echan un vistazo cuando entráis.*

Estos Esqueletos eran esclavos en vida y siguen siendo esclavos en la muerte, aún vinculados a Karitamen y su familia.

Las cestas contienen cualquier objeto personal que los esclavos pudieran haber tenido. La mayoría son de mala artesanía y materiales comunes: madera, estaño, hueso y arcilla. Pueden ser interesantes desde el punto de vista cultural, pero no tienen más valor.

Criaturas

Siempre hay al menos 10 Esqueletos en esta habitación. Ver **Esqueletos** en la página 229 de *WJdR* para el perfil.

Desarrollo

Una puerta lleva desde esta habitación a la **Habitación 4-6: Comedor.**

Habitación 4-2: Barracones

Los barracones para los guardias de Karitamen.

> *Esta sencilla habitación de 10 metros de largo por 7 de ancho, cuenta con camas alineadas en cada pared, todas con un cofre de hierro de buena artesanía en su pie y una mesilla en su cabecera. Cada mesa tiene jarras de agua y palanganas. Hay varios Esqueletos sentados, reposando o en pie.*

Las costumbres de la época exigían que una guardia de honor fuera sacrificada y enterrada con Karitamen. Estos eran sus mejores guerreros, y era considerado un gran honor –sus almas viajarían con su rey durante su viaje, y así conseguirían cualquier destino que él recibiera de los dioses.

Puede parecer extraño tener un barracón para hombres que fueron asesinados, pero todas las tumbas Nehekharianas eran construidas con los mismos principios que una casa noble. Por ello una tumba necesitaba una sala de recepción y una antecámara, así como barracones para sus guardias.

Los soldados eran colocados aquí tras ser asesinados, todos con armadura completa y llevando sus armas. Así, cuando Karitamen despertara para comenzar su viaje, su guardia de honor estaría lista para acompañarle. Y básicamente eso fue lo que ocurrió. Cuando la maldición de Nagash despertó a Karitamen como Liche, sus guardias también se reanimaron como Esqueletos Soldados.

La habitación contiene objetos de poca importancia que podrían interesar a un historiador o erudito. En los cofres hay ropas, pequeñas estatuas talladas a mano, pergaminos y otros objetos personales. Todos están en buen estado y se han conservado bien dentro de la tumba. La mayoría están hechos de elementos comunes

como madera, piedra, estaño o latón, aunque un guardia tiene un collar de ámbar pulido en su mesita de noche y otro tiene una pequeña estatua de jade verde. Varios de los cofres contienen también monedas, unas 20 *co* en total, aunque valdrían mucho más si se venden a un coleccionista de monedas, dado su antigüedad.

Esta habitación tiene dos puertas. Una lleva a la **Habitación 4-3: Armería** y la otra a la **Habitación 4-4: Sala de Bienvenida**.

Criaturas

Siempre hay al menos seis **Esqueletos Soldados** en esta habitación. Aún sirven a Karitamen y pueden encontrarse en los barracones cuando no patrullan el resto de la pirámide o las montañas adyacentes. Consulta el **Apéndice I: Nuevas Criaturas** en la página 101 para el perfil de los **Esqueletos Soldados**.

Desarrollo

Matar a los guardias significará menos Esqueletos Soldados a los que enfrentarse en la pirámide. Esta habitación se conecta con la **Habitación 1-7: Monumentos a los Generales**, y esa escalera oculta puede usarse para saltarse varios niveles.

Habitación 4-3: Armería

Esta habitación es una armería que contiene armas de los guardias de la casa de Karitamen.

Es una habitación larga y estrecha, solo 3 metros de ancho, pero 10 de profundidad. Pesados bastidores de armas de madera cubren las paredes más largas. El suelo está hecho de losas toscas excepto por un ribete ornamental en los bordes. Hay una sencilla puerta de madera en el otro extremo, aunque es sólida y está bien hecha. A ambos lados de cada puerta los apliques sostienen antorchas. El techo muestra otra escena de cielo nocturno, pero no está tan elaboradamente detallada como otras que ya habéis visto.

Esta habitación no es para mostrar. Alberga las armas y armaduras de los guardias de Karitamen, los bastidores de la izquierda sostienen las armaduras y los de la derecha las armas. Los bastidores están casi vacíos porque los guardias han cogido su equipo hace tiempo, pero aún cuelgan a un lado un solitario yelmo y un juego de brazales de repuesto, mientras que un mangual y un hacha adornan la otra pared. Todos estos objetos son de Buena Artesanía, finamente grabados con bordes de oro alrededor del hierro y el acero para mostrar el rango del portador.

Una puerta lleva hacia la **Habitación 4-2: Barracones** y la otra a la **Habitación 4-8: Establo Real**.

Trampas

Las únicas trampas en esta habitación son los apliques de antorcha. Los guardias de Karitamen no necesitan luz para encontrar sus armas y armaduras, por lo que cualquiera que coja una antorcha de su aplique es un intruso.

La Mandíbula de Geheb

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Difícil (-20%) de Sabiduría académica (Ingeniería); Evitar: Media (+0%) de Buscar

Efecto: Mover las antorchas provoca que la puerta se cierre de golpe y se bloquee –una tirada **Difícil (-20%) de Fuerza** la echa abajo. Momentos después (menos de 1 asalto), la habitación encoge mientras salen pinchos de las paredes laterales. Las paredes de pinchos se mueven sin parar hacia el interior, comprimiendo el espacio entre ellas. Las paredes se mueven a razón de 15 centímetros por asalto y no paran hasta que se tira de la palanca de liberación (escondida bajo el bastidor de las armas y localizable con una tirada **Normal (+0%) de Buscar**) o se llegan a juntar. Las puertas de ambos extremos también se bloquean cuando se cogen antorchas. No se desbloquean hasta que las paredes se han tocado o se tira de la palanca de liberación. Tras 5 asaltos, los Personajes deben hacer tiradas de Agilidad para moverse con normalidad. Tras 7 asaltos deben hacer tiradas **Difíciles (-20%) de Agilidad** para moverse a la mitad de lo normal. Si no encuentran el mecanismo de liberación, todos los personajes en la habitación mueren tras 10 asaltos mientras las paredes exprimen la vida de su interior.

Una tirada exitosa de **Sabiduría académica (Historia)** revela que el símbolo pintado sobre las paredes es el de Geheb, dios de la Tierra, a quién a menudo se honra enterrando criminales. Esta trampa se restablece a los diez minutos de ser activada.

Cuartos de los Familiares

Esta serie de habitaciones estaba reservada para la esposa e hijos de Karitamen. Karitamen tomó a Nefalya, una joven de estirpe real Nehekhariana, como esposa, y tuvieron cuatro hijos. Por desgracia, su hijo mayor murió de fiebre de niño, y su segundo hijo miró en un accidente de equitación de joven. Su tercer y último hijo murió durante un intento de asesinato contra Karitamen –el chico tenía solo ochos años en ese momento. Su último descendiente, una niña llamada Khatalya, se aventuró demasiado cerca de un ría un día y fue arrastrada. Su cuerpo nunca se recuperó. Nefalya no pudo soportar el dolor y se suicidó. Karitamen nunca se volvió a casar y no tenía herederos vivos cuando murió.

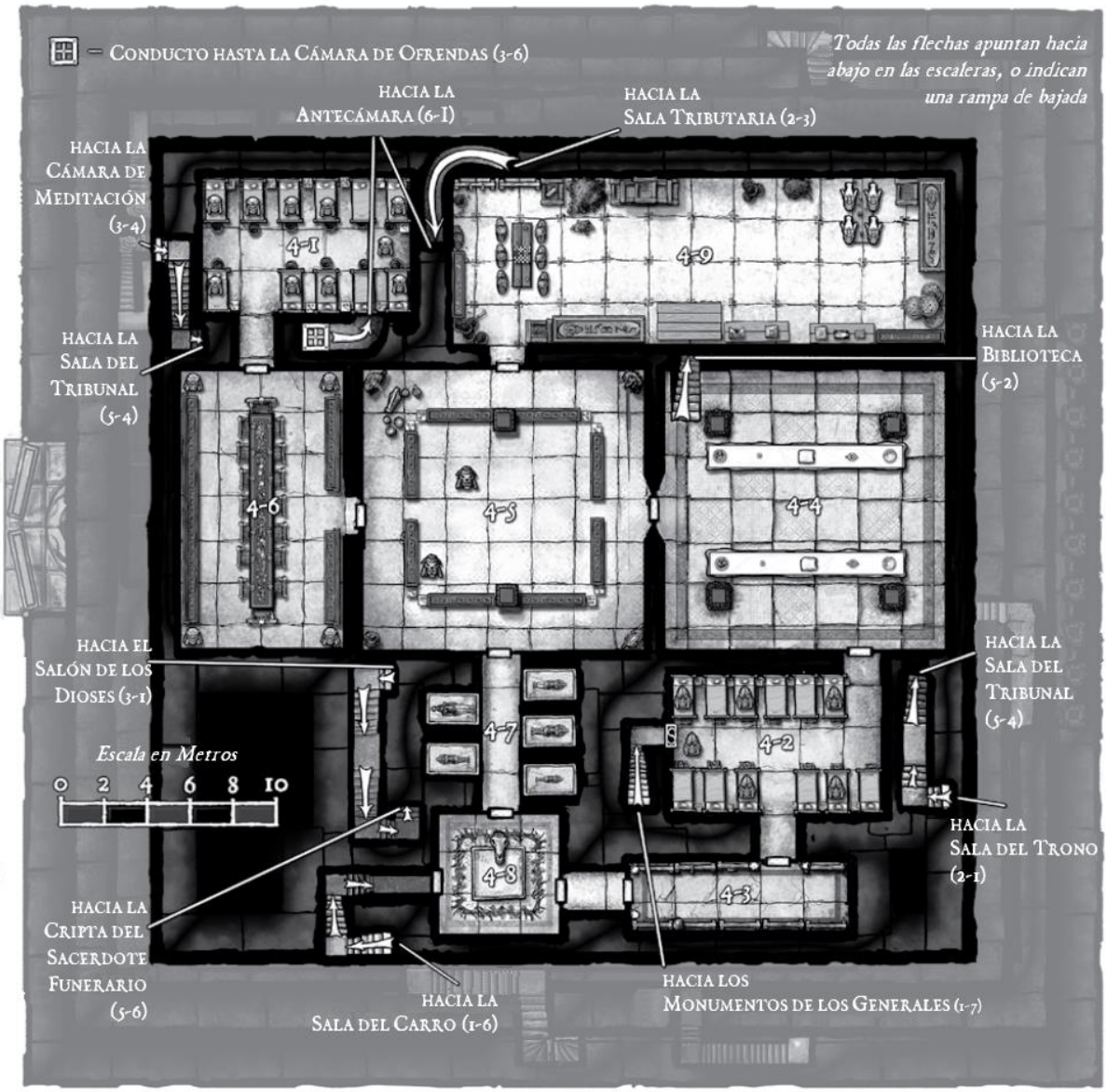
Habitación 4-4: Sala de Bienvenida

Una sala reservada para recibir invitados en su hogar.

Gran sala de 12 metros de lado por 7 de alto de techo abovedado. Cuatro enormes columnas soportan el techo, cada una a dos metros de distancia de una esquina de la habitación. Una pared lateral tiene una única puerta ancha.

Dos largas mesas recorren la habitación desde ambos lados al centro, formando un espacio cerrado que conduce a la puerta oeste. Las mesas están hechas de madera tallada y dorada y están cubiertas de hermosos manteles blancos. Encima de cada mesa hay un cuenco, una jarra, un trapo, una copa, un decantador y un plato. Los trapos están hechos de algodón blanco y el decantador es de hermoso cristal tallado. El cuenco, la jarra, la copa y el plato están hermosamente confeccionados en oro y con gemas incrustadas. La jarra tiene agua, el decantador vino y en el plato hay varias barras de pan duras como piedras y varias manzanas marchitas.

Tumba de Karitamen - Nivel Cuatro



— Leyenda —

4-1 – *Cuartos de los Esclavos*
4-2 – *Barracones*
4-3 – *Armería*
4-4 – *Sala de Bienvenida*
4-5 – *Recibidor*
4-6 – *Sala de Banquetes*
4-7 – *Criptas Familiares*
4-8 – *Establo Real*
4-9 – *Enseres Familiares*

— Criaturas —

– *Esqueleto*
– *Esqueleto Soldado*
– *Gran Bastethi*
– *Guardia Funerario*
– *Phrenesay*
– *Tumulario*

El suelo tiene un patrón abstracto similar al encontraron en los corredores de arriba, aunque debido a la anchura de la habitación los diseños son más variados y complejos. Las paredes muestran imágenes de Karitamen dejando a un lado su corona, báculo y mayal, los símbolos de su autoridad terrenal, y aceptando a cambio las túnicas de un peregrino religioso. Esto indica su deseo de mejorarse a través del crecimiento espiritual y muestra que está preparado para comenzar su viaje hacia el inframundo. El techo muestra el cielo sobre Khemri, con un indicio de amanecer sobre el horizonte –Ptra, el dios Sol, está pues observando el proceso y dando su bendición sobre el antiguo rey.

Los pilares no muestran escenas. En su lugar, están tallados para asemejarse a diversas flores, todas mirando hacia arriba como si alguien hubiera ensartado flores en una estaca. Los pétalos han sido cuidadosamente elaborados y luego pintados o bañados en oro, y son tan coloridos como un ramo auténtico.

Estos elementos simbolizan el ritual de bienvenida a un invitado de honor –el invitado vierte agua de la jarra en la palangana, se lava las manos, se las seca con el paño, vierte vino del decantado a la copa, brinda por su anfitrión y luego parte el pan y comparte fruta con el anfitrión.

Tras el pilar trasero izquierdo hay una larga escalera. Conduce hacia abajo, girando tres veces de modo que al final se orienta al oeste de nuevo. Lleva a la **Habitación 5-2: Biblioteca.**

La puerta del fondo lleva a la **Sala 4-5: Recibidor**. Una segunda puerta, clara y que resalta, lleva a la **Habitación 4-2: Barracones.**

Trampas

En la cultura Nehekhariana se considera de mala educación eclipsar a tu anfitrión. En su casa, incluso si eres de mayor rango, debes reconocer su superioridad dentro de sus muros. Esto significa apartarte a la derecha cuando entras, no a la izquierda, porque la izquierda se considera una posición superior. Ya que se espera que los visitantes entren desde el recibidor la perspectiva asume que los PJs entran por la puerta que da a la **Habitación 4-5**. La comida y bebida en la mesa de la derecha son puras, o lo eran cuando se selló la tumba. Sin embargo, las del lado izquierdo están envenenadas. Los objetos de la mesa a mano derecha pueden quitarse fácilmente y sin peligro porque es derecho del invitado tomarlos como regalos. Los de la mesa a mano izquierda tienen trampa.

Mesa Trampa

Detectar: Difícil (-20%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Quitar cualquier peso de la mesa de la izquierda provoca que pivote fuera de la pared una pesada cuchilla que corta por el aire. El Personaje debe tener éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** para evitar ser golpeado. Una tirada fallida indica que el Personaje recibe un impacto de Daño 5 en un lugar al azar. Esta trampa se restablece automáticamente.

Tesoro

Los elementos de ambas mesas son de oro y cristal y muy valiosos, unas 50 *co* por conjunto.

Habitación 4-5: Recibidor

Así como la sala de bienvenida recibe simbólicamente a invitados y simpatizantes, esta sala tiene por objeto ofrecer un lugar confortable a los invitados que esperan antes de que Karitamen les reciba.

Esta habitación es del mismo tamaño que la anterior pero solo tiene dos columnas, cada una a dos metros de la pared y colocadas cerca del centro de la habitación. Hay tres puertas en los lados de la sala, una en la pared del fondo y las otras dos en las laterales. Hay colocados cómodos bancos a intervalos del centro, todos con una mesita junto a él. Las mesas, pequeñas, de madera, bien confeccionadas y bañadas en oro, tienen decantadores de vino, copas y tazones de lo que antes era fruta. En una esquina de la habitación se ubica un arpa bañada en oro con un pequeño taburete dorado junto a él, mientras que una flauta de plata descansa en un taburete alto cercano y un par de tambores altos están ante otro taburete en el lado opuesto del arpa.

Las decoraciones aquí son similares a las de la sala de bienvenida, aunque los murales muestran a Karitamen y su familia sentados con los invitados mientras los músicos les entretienen.

En cada esquina hay una estatua de un dios: Ptra, Tahoth, Asaph y Dajf.

Todas las puertas de esta habitación son de madera bañadas en oro y bellamente talladas con patrones abstractos similares a los del suelo. Estas puertas llevan a la **Habitación 4-7: Cripta Familiar**, **Habitación 4-9: Enseres Familiares**, Habitación 4-6: Sala de Banquetes y **Habitación 4-4: Sala de Bienvenida.**

Criaturas

Dos Gran Bastethi han reclamado esta habitación y están acurrucados en diversos bancos. Consulta el **Apéndice I: Nuevas Criaturas** en la página 101 para el perfil de los **Gran Bastethi.**

Trampas

Varias trampas guardan esta habitación.

La Cosecha del Crítico

Detectar: Difícil (-20%) de Buscar; **Neutralizar:** Difícil (-20%) de Forzar cerraduras

Efecto: El arpa es un instrumento hermoso pero demasiado grande para sacarlo de la habitación, y moverlo de su lugar provocará que incisivas hoces salgan rebanando desde hendiduras con forma de boca en el suelo, cortando a cualquiera sentado o de pie allí. Un Personaje debe tener éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** con un nivel de éxito o recibe un impacto de Daño 4. Esta trampa se restablece en un minuto.

Escarabajos Khepri

Detectar: Desafiante (-10%) de Percepción; **Neutralizar:** n/a

Efecto: Los tambores no son especialmente valiosos y moverlos molesta a un enjambre de escarabajos Khepri de dentro. Esta trampa funciona como la trampa **Escorpiones Ocultos** descrita en la página 50 en el **Capítulo VI: Tumba Nivel Uno.**

Pozos Trampas

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Ingeniería)

Efecto: Abrir cualquier puerta provoca que se abra un pequeño pozo bajo los pies del personaje, cayendo a unos 7 metros sobre una capa de pinchos afilados. Es costumbre dar un paso a la derecha cuando se abre una puerta. Un Personaje debe tener éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** para saltar fuera del pozo o recibe un impacto de Daño 5 de la caída y es golpeado por 1d5 pinchos. Cada pincho inflige un impacto de Daño 3. Esta trampa se resetea tras un minuto.

Tesoro

La flauta, sin embargo, puede cogerse sin peligro, y es una pieza hermosamente elaborada y funcional. Se puede vender fácilmente por 10 *co* a cualquier coleccionista de instrumentos musicales.

Habitación 4-6: Sala de Banquetes

Un salón comedor formal donde Karitamen y Nefalya podían entretener invitados especiales.

Una mesa baja de madera pulida domina esta habitación. Se apoya sobre las espaldas de cuatro esclavos tallados de madera. Alrededor de los bordes de la habitación se han colocado sillones de respaldo alto de la misma madera oscura. Alrededor de las paredes hay pequeños y elegantes apliques dorados. En las esquinas montan guardia Esqueletos Soldados.

Esta sala de banquetes es solo para mostrar, pues no se esperaba que los muertos requirieran comida. La puerta conecta con la **Habitación 4-5: Recibidor**. Una puerta une esta sala con la **Habitación 4-1: Cuartos de los Esclavos**, pero la pirámide no tiene codina para preparar comida.

Criaturas

Los cuatro Guardias Funerarios atacan a cualquiera que intente sentarse a la mesa o mover cualquier objeto sobre ella. Consulta el **Apéndice I: Nuevas Criaturas** en la página 102 para el perfil de los **Guardias Funerarios**.

Trampas

Los asientos de los extremos de la mesa tienen trampas –estos asientos fueron diseñados para Nefalya y Karitamen y sentarse en ellos es un insulto grave a los anfitriones.

Trono Trampa

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Difícil (-20%) de Forzar cerraduras

Efecto: Esta trampa está diseñada para matar tontos. Cualquier Personaje que se atreva a sentarse en el asiento provoca que una cama de pinchos atraviese el asiento, causando un impacto de Daño 3. Si el Personaje pierde al menos 1 Herida, reduce a la mitad su característica de Movimiento hasta que se cure todas las Heridas perdidas por esta trampa. Esta trampa se restablece tras un minuto.

Tesoro

La mesa tiene una jarra alta, un plato grande con pinzas para servir, un cuchillo de cocina y un tenedor de servir, y un gran cuenco. El resto de la mesa está cubierta de alimentos deshidratados, destinados a sobornar a las bestias del inframundo.

Habitación 4-7: Criptas Familiares

Esta zona sirve como criptas para la esposa e hijos de Karitamen.

Ante vosotros se extiende un corto pasillo. Cinco arcos se alinean en el corredor, y una única puerta pesada se sitúa en el otro extremo. Las paredes aquí están pintadas con colores vivos y muestran imágenes del rey con una gran familia. Sin embargo, se puede ver a través del arco más cercano y tras él hay un sarcófago sellado con la imagen de una mujer llorando tallada en su tapa.

Cuando moría un Nehekhariano acaudalado era costumbre que su esposa y concubinas fueran momificadas y enterradas con él. Se dejaba que sus hijos vivos continuaran su legado, pero cualquier hijo ya muerto era colocado también en la tumba. La mayoría de reyes Nehekharianos tenían varias esposas, varias concubinas más y como una docena de hijos. Karitamen solo se casó una vez, nunca tuvo una concubina oficial y solo tuvo cuatro hijos de los que ninguno le sobrevivió.

Cada arco lleva a una cripta. La puerta de la pared sur se abre al Establo Real.

Los nobles que pusieron fin a la vida de Karitamen también se aseguraron de que su familia no le sobreviviera para causar problemas. Sin embargo, su venganza no terminó ahí ya que incineraron a la esposa e hijos de Karitamen y los sellaron en vasijas de barro, fabricadas para parecerse a sus ocupantes, garantizado así que se les negaría un lugar junto a Karitamen en el más allá.

Hay cinco criptas, cada una con un sarcófago con la imagen de su ocupante. La esposa de Karitamen, sus tres hijos y una hija. Dentro de cada uno hay una vasija de barro que contiene sus cenizas, con la excepción del quinto sarcófago, Khatalya, la hija de Karitamen, que está vacío. Romper las vasijas liberará una nube de cenizas en el aire provocando que los que están a menos de 2 metros tosan y se ahogue y contraiga la plaga El Aliento de la Muerte, consulta la página 108 en el **Apéndice II: Peligros de la Tumba**.

Criaturas

Aparte de unos pocos escarabajos arrastrándose, Karitamen no permite que ninguna criatura perturbe los restos de su familia.

Trampas

Todos los sarcófagos están sellados y requieren una tirada **Difícil (-20%) de Fuerza** para abrirse, lo que también dispara la trampa.

Lágrimas de Basth

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Un chorro de sales cáusticas presurizadas explota desde el grabado con forma de ojo sobre el sarcófago, rociando al

Personaje que activó la trampa. La víctima debe hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** o recibe un impacto de Daño 3.

Una tirada exitosa de **Sabiduría académica (Nehekhara)** revela que los sellos con forma de ojo están consagrados a Basth, la diosa del Amor y la Protección Familiar.

Una vez activada esta trampa no se restablece.

Desarrollo

Karitamen amaba muchísimo a su familia y estuvo profundamente apenado por las muertes de sus niños. Burlarse de sus muertes enfurecerá al Liche más allá de lo imaginable, como romper sus vasijas o señalar que se les ha negado el más allá. Sin embargo, afirmar saber sobre su hija desaparecida podría influirle, y podría no darse cuenta de que debería estar muerta desde hace siglos. Si los PJs honran a la familia de Karitamen de alguna manera, probablemente le agraden.

Tesoro

Todos los sarcófagos tienen grabada en oro y piedras preciosas la imagen de la persona en la tapa. Sin embargo, los nobles se aseguraron de no enterrar efectos personales con Nefalya y sus hijos, así que salvo sus cenizas las vasijas de barro no contienen nada.

Habitación 4-8: Establo Real

Una cripta dedicada al caballo favorito de Karitamen

Las paredes de esta habitación cuadrada de tamaño digno han sido talladas con imágenes de caballos galopando, jugando y peleando. En todas las imágenes destaca un caballo, un hermoso semental negro con un diamante blanco en su hombro izquierdo. El techo muestra un cielo nocturno con estrellas específicas elegidas en oro y finas líneas de plata uniéndolas para formar la imagen de un caballo. El suelo tiene un mosaico de cascos de caballos, caballitos corriendo, carros y hombres. En el centro de la habitación hay una estatua, un caballo alzado sobre sus patas traseras. De repente, os dais cuenta de que el caballo está envuelto en tiras podridas de tela, y se ve hueso debajo. ¡No es una estatua!

Karitamen amaba tanto a su caballo, Phrenesay, que lo mató en la flor de la vida y enterrado aquí. En la cultura Nehekhariana, este era el destino más bondadoso para un animal, pues pasaría toda la eternidad en la flor de su vida, sirviendo a un maestro.

Esta habitación tiene tres puertas. Una baja a la **Habitación 1-6: Sala del Carro**, una da acceso a la **Habitación 4-3: Armería** y una entra a la **Habitación 4-7: Criptas Familiares**. Ninguna es lo suficientemente ancha para permitir el paso del semental No Muerto.

Un soporte dorado en una esquina sostiene la silla, riendas, cabezada, manta para la silla y alforjas. Un soporte en la esquina opuesta tiene su equipo de guerra –cuero y malla con pinchos que encaja sobre su cabeza y cruza su espalda, así como pesadas herraduras con cuchillas para sus pies. Un tercer soporte sostiene equipo ceremonial –silla, cabezada y un collarín enjoyado. La base de mármol sobre la que se está Phrenesay tiene su leyenda tallada alrededor, proclamando su nombre, linaje y hazañas.

Criaturas

Phrenesay era un enorme y fornido semental en vida. Como criatura No Muerta, es igual de rápido, más fuerte y mucho más difícil de herir.

Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
44%	0%	45%	52%	40%	10%	28%	0%
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	20	4	5	8	0	0	0

Habilidades: Esquivar +10%
Talentos: Temible, Armas naturales, Visión nocturna, Golpe poderoso, Golpe letal, No muerto
Armadura: Ninguna
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0
Armas: Pezuñas
Margen de Matanza: Desafiante

Desarrollo

Encontrar una manera de liberar a Phrenesay de esta sala y entregarlo a Karitamen haría ganar la gratitud del Liche.

Tesoro

Todo el equipo de Phrenesay está hecho de materiales nobles. La silla ceremonial tiene gemas incrustadas, así como la cabezada y el collarín. Juntos valen más de 120 *co*.

Habitación 4-9: Enseres Familiares

Esta habitación contiene artículos básicos para el funcionamiento y mantenimiento de un hogar.

> Las paredes de esta gran cámara son escuetas, encaladas y decoradas con un agradable patrón abstracto, y el suelo es de simples losas de granito con pequeñas piedras decorativas en las juntas. La habitación está llena de objetos, tanto sueltos como en contenedores. Contra una de las paredes veis varias figuras sentadas a una pequeña mesa.

Este nivel de la pirámide pretendía reproducir el hogar y la vida de Karitamen, al menos simbólicamente. La habitación contiene muchos de los objetos que la casa del rey habría usado de forma regular. Sin embargo, muchos de los objetos no son reales; son modelos, miniaturas o representaciones abstractas. Algunas de las cosas que la habitación contiene son:

- Modelos de un telar, una fragua, un torno de alfarero y un banco de carpintero. Estos modelos son solo de 30 cm. de altura pero perfectamente detallados y completos, con herramientas en miniaturas cuando es necesario.
- Una pequeña copia de un horno y una cervecería. De nuevo, aunque miniaturizadas, los objetos son copias perfectas y probablemente funcionen correctamente, siempre que alguien sea lo suficientemente pequeño para usarlos.
- Una cajita acolchada que contiene un juego completo de platos, completados con copas vasos y cubertería.
- Un juego de ajedrez, hecho de mármol negro y blanco, con piezas talladas parecidas a guerreros Nehekharianos en un lado y Orcos en el otro. Varios hombres momificados se sientan alrededor de la mesa, centrando su atención en el desarrollo de la partida.
- Una barrica de roble y tapa de hierro de vino, avinagrado desde hace mucho tiempo.
- Un pequeño Relicario. Cualquiera que pueda leer Nehekhariano puede descifrar la inscripción –el Relicario está dedicada a Hrahamet, el dios Nehekhariano del Hogar Tranquilo, Protector del Hogar. Hay más Relicarios cerca, todos a un dios o diosa menor involucrado en el hogar, matrimonio o los hijos.

Siéntete libre de crear otros objetos para esta sala. Todo aquí se refiere a la casa real, pero muchos serían cosas que la familia nunca vería directamente o lo usaría personalmente.

Criaturas

Cuatro **Tumularios** se asientan aquí. Eran jugadores que vivieron para entretener a Karitamen y su familia con sus juegos, ingenio y acrobacias. Ahora No Muertos, los jugadores aún existen para entretener y solo lucharán si son atacados o insultados (como por un público desagradecido). Sobra decir que sus bromas son bastante antiguas, y verlos hacer malabares es bastante penoso. Sin embargo, no permiten que nadie toque el juego de ajedrez, salvo para jugar contra su mejor jugador. Usa el perfil de **Generales Tumularios** (ver página 104), salvo que estos jugadores no tienen armadura pesada y atacan con dagas.

Trampas

La puerta de esta sala está protegida por una trampa.

Puerta Trampa

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Normal (0%) de Forzar cerraduras

Efecto: Solo hay una puerta para entrar o salir de esta sala, y tras entrar en la habitación, la puerta se cierra de golpe. Es extremadamente gruesa y formada de madera muy robusta, incluso golpear la puerta repetidamente con una gran hacha tiene poco efecto. La única manera de abrir la puerta es presionar casillas sobre el tablero de ajedrez en la secuencia adecuada -la que permite a las negras ganar la partida. Un Personaje puede ganar la partida con una tirada exitosa **Difícil (-20%) de Inteligencia**.

Tesoro

Los Relicarios son los objetos más valiosos de esta habitación. Todos son de madera forrada en oro y valen al menos 50 *co*. El juego de ajedrez es hermoso y vale 100 *co* aunque el tablero no se puede mover. Cada Tumulario tiene al menos 3d10 *co* de oro y joyería

Capítulo X: Tumba Nivel Cinco

Este nivel está dedicado a garantizar el buen funcionamiento del reino de Karitamen en el más allá. Todo aquí se centra en sus planes para ese reino eterno y para las personas que habitarán con él, tanto cortesanos como súbditos.

Habitación 5-1: Sala del Mapa

Esta es la tercera sala del mapa. Muestra el reino perfecto que Karitamen gobernará en el más allá.

> *Esta larga y estrecha habitación tiene una pared cubierta por completo por un elaborado mapa. No reconocéis ninguno de los nombres de lugares, e incluso las fronteras y referencias son desconocidas. La otra pared tiene una larga mesa dorada a lo largo, y también una puerta.*

Esta sala muestra el reino que Karitamen creía que iba a gobernar en su próxima vida. Las referencias no coinciden con ningún rasgo geográfico porque este no es un mapa basado en el mundo real, sino una creación fantasiosa mostrando un reino idealizado.

Las mesas tienen miniaturas de palacios, Templos, castillos, mansiones y otras estructuras que Karitamen esperaba erigir en su reino. Cada miniatura está lo más detallada posible para ese tamaño, la proporción va desde dos a treinta centímetros, completados con decoración interior, muebles y gente.

La puerta del extremo lleva a la **Habitación 5-2: Biblioteca**. Tiene trampa.

El mapa en realidad es un cosido de delicado lino blanco, siendo esencialmente un tapiz muy delgado.

Trampas

A diferencia de las otras salas del mapa, el mapa presentado aquí no tiene trampas; las miniaturas sí.

Miniaturas Trampa

Detectar: Muy Difícil (-30%) de Buscar; **Neutralizar:** Difícil (-20%) de Forzar cerraduras

Efecto: Solo los tontos moverían las miniaturas de otro hombre. Mover cualquier miniatura de persona provoca que una jaula de bordes con afilados picos caiga desde el techo, encerrando la miniatura en cuestión y cortando cualquier cosa dentro de ese espacio. Un Personaje debe superar una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** o recibir un impacto de Daño 3. Si el Personaje falla la tirada por 20% o más, pierde la mano y chorrea sangre por doquier. Trata este efecto como si el Personaje recibiera un resultado de 7 en la **Tabla 6-4: Efectos críticos – Brazo** de la página 134 de *WJdR*.

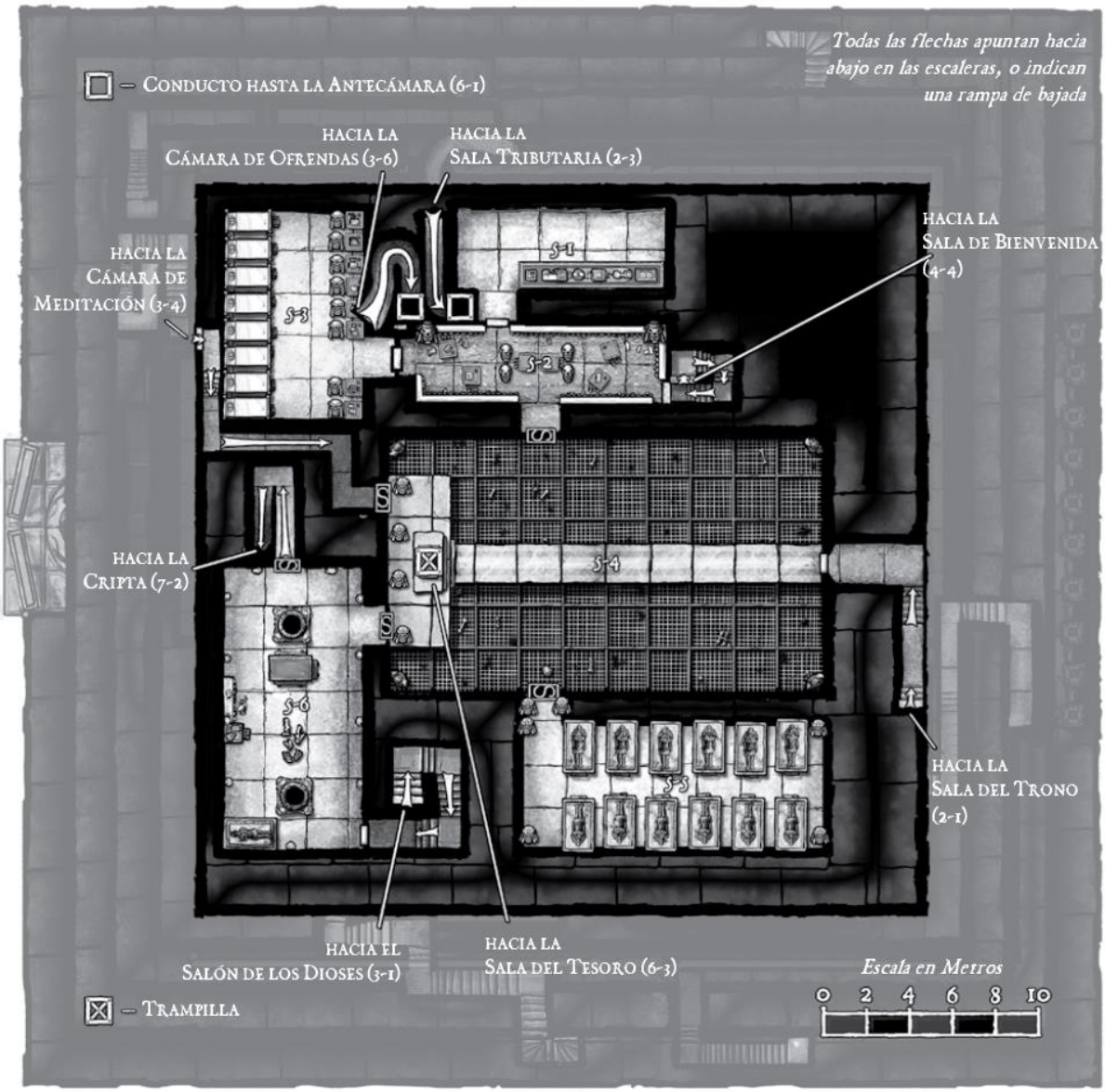
Una tirada exitosa de **Sabiduría académica (Historia)** revela que la jaula tiene grabado los signos del dios Tahoth en su forma de Protector del Conocimiento y el Jugador Astuto.

Aguja Envenenada

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Tocar la manija de la puerta secreta provoca que se dispare una aguja envenenada de un agujero astutamente escondido. Cualquiera directamente enfrente de la puerta debe hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** para evitar ser golpeado. Con una tirada fallida el Personaje pierde 1 Herida (independientemente de Bonificador de Resistencia o armadura) y debe tener éxito en una tirada **Difícil (-20%) de Resistencia** cada asalto o perder 2 Heridas más (de nuevo, ignorando Bonificador de Resistencia y armadura). Esto continúa hasta que el Personaje pase dos tiradas seguidas. Una

Tumba de Karitamen - Nivel Cinco



—Leyenda—

5-1 – *Sala del Mapa*
5-2 – *Biblioteca*
5-3 – *Cuartos de los Escribas*
5-4 – *Sala del Tribunal*
5-5 – *Criptas de los Nobles*
5-6 – *Cripta del Sacerdote Funerario*

—Criaturas—

– *Bastethi*
– *Gran Bastethi*
– *Esqueletos*
– *Guardias Funerarios*
– *Tetrahon*

tirada **Desafiante (-10%) de Sanar** o lanzar el hechizo *curar envenenamiento* elimina el veneno.

Esta trampa no se restablece.

Tesoro

Varios de los edificios en miniatura están hechos de oro y gemas preciosas (cada uno valorado en 2d10 *co*), al igual que varios de los pequeños muebles. Todas las personas están talladas en jade y valen aproximadamente 3 *co*. Uno de los edificios es la futura tesorería de Karitamen y contiene oro y joyas por valor de 100 *co*.

Habitación 5-2: Biblioteca

Esta habitación contiene pergaminos sobre diversos temas.

Esta larga habitación no tiene murales en las paredes. En cambio, se han construido estantes por los cuatro lados y la madera blanqueada sostiene filas y filas de pergaminos firmemente enrollados. El suelo es un patrón geométrico simple, y el techo muestra un cielo nublado sin estrellas. Aparte de los estantes, los únicos muebles son los escritorios y sillas colocados a intervalos alrededor de la habitación y los candelabros de pie junto a ellos. La habitación tiene una puerta en cada pared.

A pesar de su educación guerrera, Karitamen era lo suficientemente inteligente para comprender que el conocimiento guarda poder. Con el fin de fortalecer su futuro reino, reunió toda la información que pudo encontrar sobre todos los temas, transcribiéndolo todo, y colocándolos en esta sala. Las estanterías están divididas por temas, como historia, política, literatura y religión. Por desgracia, la mayoría de los pergaminos no están marcados en el exterior. Los que sí lo están tienen un único pictograma que solo revelaría el contenido del pergamino a un erudito Nehekhariano entrenado.

Una puerta lleva a la **Habitación 5-3: Cuartos de los Escribas**, otra a la **Habitación 5-1: Sala del Mapa**, la tercera a la **Habitación 5-4: Sala del Tribunal** y la cuarta se abre a unas escaleras que llevan a la **Habitación 4-4**.

Criaturas

Esta habitación está protegida por cuatro Bastethi y dos Gran Bastethi. Los Bastethi se agazapan a ambos lados de los dos escritorios centrales. Parecen estatuas, y no se mueven hasta que todas las víctimas potenciales estén a tiro de lanzarse sobre ellas. Los Gran Bastethi anidan entre los pergaminos. Solo salen si consideran necesarios defenderse ellos o su guarida. Consulta el **Apéndice I: Nuevas Criaturas** en la página 100 para el perfil de los **Bastethi** y los **Gran Bastethi**.

Trampas

Cada estante tiene al menos un pergamino conectado a una trampa al azar, aunque ninguna usa ácido. Hay un 30% de posibilidades de que algún pergamino manipulado tenga trampa. Tira en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias** de la página 45 para ver qué ocurre.

Desarrollo

Esta habitación contiene una gran riqueza de conocimiento: sobre Nehekhara, sobre estas tierras, sobre los encuentros que los Nehekharianos tenían con Bretonia y en qué se convertiría el Imperio. Los Personajes que puedan traducir los pergaminos ganan un bono de +20% a **Sabiduría académica (Historia)** y **(Teología)** relacionados con Nehekhara.

Tesoro

Todos los pergaminos de esta habitación son auténticos artefactos Nehekharianos. Son muy valiosos para coleccionistas y eruditos, unas 5d10 *co* cada uno.

Habitación 5-3: Cuartos de los Escribas

Varios escribas de la corte fueron momificados y colocados aquí para registrar el viaje de Karitamen en el más allá, así como volverle a contar su vida.

Esta sencilla habitación de 10 metros de largo por 7 de profundidad tiene camas alineadas en un lado, todas con un cofre de madera a sus pies y una mesilla en su cabecera. Cada mesa tiene jarras de arcilla vidriada y cuencos. El otro lado tiene varios escritorios de madera contra él, todos con un taburete a juego. Sobre los escritorios hay frascos de tinta y rollos de papiros. A cada escritorio hay sentada una figura esquelética, escribiendo con una pluma de ave. No se giran ni dejan de escribir cuando entráis.

Estos esqueletos eran escribas de la corte, entrenados para registrar eventos rápida y fielmente. Tras su despertar, continuaron con su tarea. Pero son estúpidos y sus esfuerzos ahora son burla de sus antiguas funciones. Inspeccionar los pergaminos revela que están rayados con tonterías y salpicaduras de tinta.

Criaturas

En esta habitación hay ocho Esqueletos. No son violentos y solo atacarán si son atacados primero. Ver **Esqueletos** en la página 229 de *WJdR* para el perfil.

Tesoro

Aunque los escribas con poco más que autómatas, hacen su trabajo sin pensar, hay decenas de pergaminos que relatan la construcción de la tumba y sus defensas. Los Personajes que puedan leer Nehekhariano ganan un bono de +30% a las tiradas de **Buscar** hechas para encontrar trampas y puertas secretas cuando se remitan a estos pergaminos.

Los cofres de madera contienen los enseres personales de los escribas. Los escribas eran bien tratados y a menudo recompensados por su servicio, y los cofres contienen joyería, monedas, estatuas, ropas buenas e incluso armas ceremoniales. Todos los objetos en conjunto tienen un valor de unas 30 *co*.

Habitación 5-4: Sala del Tribunal

La Sala del Trono del segundo nivel representa el poder terrenal de Karitamen. Esta habitación representa su reinado espiritual, tanto en el sentido de las más abstractas medidas de poder (particularmente justicia) como en términos del reino que gobernará en el más allá.

Esta habitación larga y ancha tiene las paredes encaladas de caliza, decoradas con paneles de oro batido y seda azul. Los paneles muestran escenas de Karitamen gobernando no solo a los hombres sino a todo tipo de criaturas fantásticas. El suelo es una compleja celosía rota solo por un estrecho pasillo de oro, jade y lapislázuli por el centro. En el otro extremo hay un estrado bajo, también oro, jade y lapislázuli, y sobre él se asienta una gran silla tallada de un único bloque de mármol blanco, con incrustaciones de oro y piedras preciosas en forma de remolino. El techo está enmascarado por un enrejado dorado, esta vez un patrón sencillo. Guardias estatuarios marcan las esquinas de la sala y permanecen listas en la parte de atrás del estrado.

Esta es la sala del tribunal de Karitamen. Su sala del trono es donde ve a sus súbditos y escucha sus peticiones, así como donde se reúne con dignatarios extranjeros. Pero aquí es donde se produce la mayor parte del trabajo real, particularmente tratando y condenando criminales. Aunque bien escondidos, esta sala contiene diversos dispositivos de tortura. Varios están ocultos en la pared tras paneles deslizantes. Secciones de celosía superior pueden oscilar y fijarse en lugares del suelo –las barras son, de hecho, hierro dorado y tienen pinchos y ganchos por ambos lados. El suelo esconde fosos de escorpión. Karitamen puede abrir cualquier parte del suelo o bajar cualquier sección de enrejado del techo usando los botones integrados en un escondrijo en el brazo de su silla.

Criaturas

Además de los escorpiones en los fosos hay cuatro **Guardias Funerarios** esperando en la pared de atrás. Atacan a cualquier criatura viva que se acerque al estrado. Consulta el **Apéndice I: Nuevas Criaturas** en la página 102 para el perfil de los **Guardias Funerarios**.

Trampas

Toda esta sala es mortal. La única parte segura del suelo es la pasarela central y la plataforma del trono.

Además de las trampas aquí descritas, las paredes están protegidas con trampas aleatorias. Cada Personaje que se mueva junto a ellas tiene un 50% de posibilidades de activar una. Tira en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias** de la página 45 para ver qué ocurre.

Techo Enrejado

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Cuando se pulsa un botón de la silla, cae un enrejado de hierro del techo y empala a cualquiera en su camino. Un Personaje debe superar una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** o recibir un impacto de Daño 5. Además, el Personaje debe superar una tirada de **Fuerza** para quitarse la reja.

Foso Escorpión

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Los personajes que se aparten de la pasarela central deben superar una tirada **Muy Difícil (-30%) de Agilidad** o caer a un foso de 2 metros con escorpiones irritados. La víctima recibe un impacto de Daño 5 de la caída y es picada repetidamente al aterrizar. Cada asalto que siga dentro debe superar una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** o muere en un número de asaltos igual a su Bonificador de Resistencia. Una tirada **Desafiante (-10%) de Sanar** da al Personaje una segunda salvación, mientras que un hechizo de *curar envenenamiento* neutraliza el efecto. Las paredes son escarpadas y se requiere una tirada **Desafiante (-10%) de Escalar** para escapar.

Hay una inscripción sobre las paredes del foso grabadas en Nehekhariano, Khazalid y Eltharin. Los que puedan leer alguno de esos idiomas descubrirán que obliga al lector a "bailar con los Hijos de Sokth".

Trampas

Todas las puertas tienen trampas salvo la que lleva a la Sala del Trono. Tira en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias** de la página 45 para determinar qué trampa las protege.

Desarrollo

Ocultas tras un panel de la pared, se descubren las trampas con una tirada exitosa **Desafiante (-10%) de Buscar** en la puerta que lleva a la **Habitación 5-2: Biblioteca**. Otra puerta secreta en la pared opuesta lleva a la **Habitación 5-5: Criptas de los Nobles**. Dos puertas están ocultas en la pared tras la tarima. Requieren una tirada **Desafiante (-10%) de Buscar** para localizarlas. Una lleva a la **Habitación 5-6: Cripta del Sacerdote Funerario** y la otra a la **Habitación 3-4: Cámara de Meditación**. Bajo la silla hay una trampilla secreta, que requiere una tirada **Difícil (-20%) de Buscar** para encontrarla y desciende a la **Habitación 6-3: Sala del Tesoro**. Finalmente, una puerta en la pared opuesta a la silla lleva a la **Habitación 2-1: Sala del Trono**.

Tesoro

Los paneles de la pared están hermosamente manufacturados y son de oro, seda y piedras preciosas. Cada panel vale aproximadamente 100 *co*, pero son de 4 metros de alto y 2 de ancho. La pasarela tiene oro y gemas que podrían apalancarse, así como la tarima y la silla. Ver **Destrozando la Tumba** en la página 44 para más detalles.

Habitación 5-5: Criptas de los Nobles

Esta habitación estaba destinada a albergar los principales nobles de Karitamen.

Esta larga habitación tiene dos filas de lo que parecen ser losas de piedra. Sobre cada una hay un cuerpo. Sin embargo, un nuevo vistazo muestra que los cuerpos también están tallados de piedra. Las caras parecen extrañamente desfiguradas. A los pies de cada figura hay estantes dorados, y una placa de oro cuelga de la pared en su cabeza.

Karitamen quería recompensar a sus nobles preferidos enterrándoles con él y llevándoselos hacia el más allá. Por desgracia, esos mismos nobles fueron los que le traicionaron. Así, esta cripta permanece vacía, con los nombres tachados de los cartuchos y las caras de los sarcófagos golpeadas, pues los nobles consideraban mala suerte tener incluso sus imágenes enterradas con el hombre que mataron.

Esta habitación contiene doce sarcófagos. Cada uno con una placa que antes mostraba el nombre y rango del noble previsto. El estante ante cada sarcófago fue pensado para contener algunas de las posesiones más apreciadas de los nobles.

Criaturas

Protegiendo esta habitación hay seis Guardias Funerarios, dos en la entrada y uno en cada esquina. Aunque no tienen nada que proteger, atacarán a cualquiera que se aproxime. Consulta el **Apéndice I: Nuevas Criaturas** en la página 102 para el perfil de los **Guardias Funerarios**

Tesoro

Cada placa de oro vale 5 *co*.

Habitación 5-6: Cripta del Sacerdote Funerario

Esta cámara pertenece a Tetrahon, el sirviente más fiel del rey y también su consejero y Sacerdote. Tetrahon debía ayudar a Karitamen en su despertar, así como ayudarle a proteger y preservar su reino por toda la eternidad.

Por desgracia, los súbditos de Karitamen tenían otras ideas.

Muchos de ellos culparon a Tetrahon de la obsesión de su rey por la Nigromancia y su comportamiento tras el inicio de esa obsesión. Algunos incluso le acusaron de provocar la muerte del rey, directa o indirectamente. No pudieron convencerse de ir contra los deseos de su fallecido rey de tener a Tetrahon enterrado con él, pero despojaron al Sacerdote de sus ropas y joyería, que arrojaron a un rincón y quemaron. Luego le cortaron en pedazos y clavaron cada trozo en las paredes con clavos de oro. El no ser preservado con los rituales apropiados, evitaría que Tetrahon despertara con su rey y también le impediría continuar a la siguiente etapa de existencia.

Por supuesto, los súbditos no tenían forma de anticiparse a la maldición de Nagash.

Tetrahon fue despertado de nuevo, convirtiéndose en un No Muerto junto con el resto de los habitantes de la pirámide. Pero aún está desmembrado y clavado a las puertas y paredes. Karitamen no puede salir de su propia cámara, y ninguno de sus guardias puede entrar a esta sala, gracias a las protecciones que el propio Tetrahon diseñó, originalmente para protección. Así, durante siglos, el Sacerdote Funerario ha estado colgado de estos tablones, capaz de pensar y observar pero no de moverse.

Tras esta puerta hay una cámara, de unos 7 por 12 metros. El techo abovedado está a 5 metros de altura y lo soportan dos enormes columnas situadas cruzando la mitad de la sala. Las paredes están adornadas con pictogramas y jeroglíficos, y el techo muestra una escena de cielo nocturno similar. El suelo está cubierto con un patrón abstracto, y Esqueletos vestidos con armaduras de cuero permanecen de pie en firmes, uno en cada esquina. A intervalos a lo largo de la pared hay apliques de antorchas, brotando de lugares en el mural donde fueron tallados guardas de pie con antorchas propias para iluminar las escenas mostradas.

La habitación contiene un pequeño escritorio y una silla a juego, una estantería hasta la cintura cubierta de pergaminos, una mesa baja con tres bancos agrupados alrededor y un sarcófago. El sarcófago es más pequeño y sencillo que cualquiera en la Cripta, estando hecho de mármol. Está tallado a semejanza de un hombre pero carece de la corona dorada con cabeza de cobra que le marcaría como rey. Las manos están cruzadas pero tienen pergaminos en vez del báculo y el mayal real.

Inquietantemente, dispersas por todas las paredes hay partes del cuerpo cercenadas cubiertas de envoltorios, perforadas y sujetadas en el lugar por gruesos clavos de oro. Se retuercen con no- vida con vuestra cercanía.

Haz que los Personajes hagan tiradas de **Voluntad** para evitar ganar 1 Punto de Locura.

La estantería, que se encuentra a nivel contra el lado derecho del escritorio, contiene la biblioteca de Tetrahon y es un tesoro para cualquiera interesado en la cultura y antigüedades nehekharianas. Por supuesto, todos los pergaminos están escritos jeroglíficos Nehekharianos por lo que nadie que no lea el idioma será capaz de descifrarlos. El estante inferior contiene historias del Imperio Nehekhariano, Khemri, esta región y el propio Karitamen. El estante central tiene pergaminos de una amplia variedad de temas, incluyendo biología, alquimia, religión, arte y arquitectura. El estante superior es la biblioteca arcana de Tetrahon. Todos esos pergaminos tratan de la magia, sobre todo Nigromancia, pero puedes insertar también algunos rituales. Cada pergamino está cuidadosamente encuadernado, y la parte baja de sus barras han sido talladas con jeroglíficos identificando su contenido.

El sarcófago contiene un pergamino que a Tetrahon le gustaba tener cerca. Trata de los ritos del Culto Mortuorio y cualquiera que pueda leer Nehekhariano podría seguir los rituales descritos en él y preservar un cuerpo de la forma Nehekhariana.

Esta habitación solo cuenta con dos puertas visibles. Una lleva a la **Habitación 3-1: Salón de los Dioses** y la otra a la **Habitación 5-4: Sala del Tribunal**. Sin embargo, Tetrahon tenía otra salida. Una sección de pared le muestra inspeccionando varias posesiones de Karitamen, con una tablilla de arcilla y un estilo en sus manos mientras cuenta grano y otros víveres. Presionar el estilo abre una puerta secreta, que revela un largo y estrecho pasillo. El pasillo es de granito en bruto, completamente austero, y finalmente conduce a la **Habitación 7-2: Cámara Funeraria**. Una tirada Muy **Difícil (-30%) de Buscar** por alguien que estudie detenidamente las paredes detecta la fina ranura del borde de la puerta.

Criaturas

Aunque ha sufrido mucho, siendo descuartizado y clavado a las paredes de su cripta, puede a veces ser lúcido. Cualquier que entre en la cámara, oye una voz ronca hablando Nehekhariano, el Sacerdote de la Tumba les da la bienvenida, aunque casi seguro, los PJs no tienen forma de saberlo. Peor aún, el origen de la voz no es obvio de inmediato, aunque una tirada **Rutinaria (+10%) de Percepción** revela que ésta emana de una cabeza momificada que cuelga de un gancho dorado.

No siendo tonto, Tetrahon pronto se da cuenta de que los PJs no hablan su idioma, por lo que repite su saludo en diversas lenguas muertas hasta que llega al Eltharin, y en su defecto, una arcaica forma de Khazalid. Si ningún PJ le entiende, déjales hacer lo que quieran. Sin embargo, los Personajes que hablen alguna de sus muchas lenguas pueden aprender información vital. Ver **Desarrollo** en la página 82 para más detalles.

Tetrahon, Sacerdote Funerario

Todas las criaturas en la tumba, ya sean creadas o verdaderos No Muertos responden a Karitamen como su amo y señor. Y todas le

obedecen sin rechistar, salvo uno. Pues en toda la tumba solo una criatura además del Liche tiene la inteligencia, personalidad, confianza y poder de pensar y actuar de forma independiente. Lejos de enfadar a Karitamen, este individuo mantiene su máxima confianza y apoyo, lo cual es lógico. Después de todo, en vida era el principal consejero de Karitamen.

Auténtico hijo de los Reinos Fronterizos, Tetrahon nació el hijo de un soldado Nehekhariano y una campesina de Arabia. Su padre, Terahatun, era parte de la primera aproximación de Amenemhetum el Grande a esas tierras distantes y llegó a tierra en el segundo barco de la flota. Terahatun estaba tan sorprendido como cualquier otro de descubrir un amor en esta tierra áspera, fría y rucia, y en particular una pasión ardiente de una joven mujer de piel morena, pelo negro y ojos endrinos cuya familia viajó por la zona reparando calzado, ollas y otros productos y comerciando objetos por compra o trueque por el camino. Cuando la joven se quedó embarazada de su hijo, Terahatun no la abandonó, como hacía la mayoría de soldados. En su lugar pidió a Amenemhetum permiso para casarse. Su petición fue concedida, pues Terahatun había servido bien, y Amenemhetum estaba contento de ver a sus soldados estableciéndose. Al futuro padre se le concedió un puesto de guardia en una de las ciudades más grandes y se instaló allí con su nueva novia. Llamaron a su hoja Tetrahon según tradición Nehekhariana.

Entrenado para el Sacerdocio, Tetrahon dominó rápidamente las liturgias y rituales, aun las más complejas, y comenzó no solo a leer sino a escribir tratados religiosos e historias. Amenemhetum estaba encantado de descubrir que el hijo de uno de sus soldados fue convirtiéndose rápidamente en el nuevo historiador local y encargó a Tetrahon escribir varias historias de la zona y de las conquistas en curso de Amenemhetum. Fue durante la investigación de estas historias que Tetrahon encontró por primera vez a Karitamen. Los dos se hicieron amigos rápidamente y compañeros académicos, y Tetrahon introdujo a su amigo a las artes místicas. Con su considerable fuerza y capacidad de lucha impulsada por la magia,

Karitamen se volvió casi imbatible. Su reputación aumentó y se le dio el nombre del Escarabajo de la Muerte, junto con el mando del ejército oriental y el control de los territorios que ocupaban.

Cuando Amenemhetum hizo oficialmente rey a Karitamen, pues el Escarabajo de la Muerte ya dirigía todas esas tierras en todo salvo el nombre, Tetrahon fue nombrado Sumo Sacerdote. Por la nueva influencia de Karitamen, Tetrahon se unió al Culto Mortuorio y aprendió sus secretos, que compartió con su gobernante. Tanto Tetrahon como Karitamen reconocieron los límites de los planes del Culto Mortuorio y buscaron alternativas, pero estaban de acuerdo en que despertar en un cuerpo perfecto tras milenios era preferible a no despertar nunca jamás. Tetrahon fue atraído lejos de la corte la noche que los conspiradores atacaron y fue incapaz de ayudar a su amigo y rey. Después, la gente volvió su ira contra él, y los nobles estuvieron encantados de desviar la culpa sobre ellos.

En vida, Tetrahon era un hombre inteligente, tranquilo, con una agudeza rápida y mordaz, una imaginación impresionante y sed de conocimiento. De complexión delgada y ligeramente más alto que la media, tenía sorprendentemente buen aspecto, pero nunca se dio cuenta de ello, su corto pelo negro azabache y su oscura piel con facciones regulares. Estos rasgos se perdieron hace tiempo, por supuesto, pero su sarcófago muestra como era en su plenitud.

Tetrahon vestía el taparrabo largo de un Sumo Sacerdote y el vistoso tocado dorado y collar cubre cuellos del Sacerdocio, llevando ajorcas y brazaletes dorados con runas inscritas. Portaba un bastón de ébano intrincadamente tallado, con el rostro de Djaf, dios de la Muerte en su punta. Aunque no era un guerrero, portaba una elegante espada corta en su cinto y usaba el arma en diversos rituales. En combate, prefería confiar en su bastón y su magia.

Incluso si los PJs deciden colocar sus restos dentro del sarcófago, llevaría años recomponer su cuerpo.

Trampas

Esta habitación tiene muchas trampas.

Puerta Envenenada

Detectar: Desafiante (-10%) de Percepción; **Neutralizar:** Limpiar manija

Efecto: Quien toque cualquier manija de cualquier puerta con la carne desnuda debe superar una tirada **Difícil (-20%) de Resistencia** cada asalto o perder 1 Herida independientemente de su Bonificador de Resistencia o armadura. Esto continúa hasta que la víctima supere tres tiradas consecutivas de **Resistencia** o reciba un hechizo de curar envenenamiento. Una tirada exitosa de **Sanar** otorga un bono de +10% a todas las tiradas hechas para resistir el veneno.

Sarcófago Trampa

Detectar: Difícil (-20%) de Buscar; **Neutralizar:** Muy Difícil (-30%) de Forzar cerraduras

Efecto: Permanecer en el cabezal del sarcófago o al lado izquierdo del escritorio desata dardos envenenados. Los Personajes en esos sitios (o en el camino entre esos puntos y la pared más cercana) deben hacer tiradas **Difícil (-20%) de Agilidad** para evitar ser golpeados. Fallando, la víctima debe superar también una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia**. Un fallo indica que salen forúnculos por todo su cuerpo en cuestión de segundos, extendiéndose hasta que explotan, 3 asaltos después. A menos que sean tratados con una tirada **Desafiante (-10%) de Sanar** o un hechizo de *curar envenenamiento*, el Personaje muere en un número de asaltos igual a su Bonificador de Resistencia. En ese tiempo tiene un penalizador de -30% a cualquier tirada.

Pergaminos Trampa

Cada estante también tiene un pergamino en la fila inferior que tiene una trampa. Tira en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias** para determinar su efecto.

Desarrollo

Tetrahon saluda a los PJs gratamente, acogiéndoles en la bóveda de su sufrimiento. Les ruega que tengan piedad de él, afirmando que fue víctima de nobles crueles y ambiciosos que estaban resentidos por su sabiduría y su incansable servicio al Escarabajo de la Muerte. Habla en términos generales, describiendo al Escarabajo de la Muerte como un gobernante preparado, acosado por enemigos resentidos por el cariño que recibía de su pueblo.

Todo lo que dice Tetrahon es para convencer a los PJs de su propia inocencia. Si comienza a ganarse su confianza, les implora que coloquen los diversos trozos de su cuerpo de nuevo en su sarcófago. Tetrahon afirma que eso le permitirá por fin alcanzar la paz eterna.

Por supuesto, lo que realmente hace es permitirle recomponer su cuerpo. El proceso es largo y lleva muchos años, sin duda más allá del alcance de esta aventura.

Si los Personajes aún son reacios, Tetrahon ofrece ayudarles con su exploración. Les aconseja que lleven su cabeza. Así, reflexiona Tetrahon, puede vigilar las acciones de los intrusos y servir a su amo informándole. Si los PJs acceden, Tetrahon explica el propósito de cada sala, lo mejor que puede, su significado, cómo se construyó la sala y qué significan las imágenes. En cualquier habitación hay un 50% de posibilidades de que Tetrahon revele la presencia de una trampa, y luego solo un 20% de que revele dónde está y qué es.

Si los Personajes destruyen al Sacerdote Funerario, un acto sencillo ya que está indefenso, incurren en la ira del Escarabajo de la Muerte. Cuando se enfrenten en su cripta, los atacará sin piedad. Por otro lado, si los Personajes llevan con ellos la cabeza a su cripta, podrían utilizarla como moneda de cambio.

Tetrahon podría ser un aliado poderoso o un enemigo temible, incluso en su actual incapacidad. Si se recompone, es un poderoso Nigromante y puede resucitar a los muertos. También conoce la disposición de toda la pirámide, incluyendo todas las puertas secretas, y puede ayudar a los aventureros a evitar la mayoría de trampas y moverse con seguridad por entre la mayoría de criaturas.

Tesoro

La mesa de trabajo tiene un juego de escritura de oro y marfil (pluma, vial de tinta y secante de tinta) valorado en más de 50 *co*. Cerca de la parte superior del escritorio hay una caja de oro y ónice que contiene un sello con el cartucho de Tetrahon grabado en la cabeza de ónice, junto con diez barras de lacre. También hay un sencillo candelero de granito, aún contiene la punta de una vela.

Capítulo XI: Tumba Nivel Seis

Este nivel tenía dos propósitos. El primero es mantener el tesoro que Karitamen amasó durante su vida. Parte de la tradición funeraria Nehekhariana implica enterrar a un hombre con parte de su riqueza terrenal, tanto para demostrar el éxito en vida como para asegurar que tendrá tales recursos disponibles en la próxima vida. Sin embargo, esto hizo de las tumbas una gran tentación para los saqueadores de tumbas, por lo que la mayoría de tumbas y pirámides cuentan con elaboradas trampas. Este es el otro objetivo de este nivel, poniendo la mayor parte de la riqueza en un solo lugar, es más fácil de proteger y montar trampas alrededor. Existen grandes zonas de este nivel solo para atrapar y matar a cualquiera que se atreva a entrometerse en el reposo de Karitamen.

Habitación 6-1: Antecámara

Esta pequeña habitación es la entrada al Nivel Seis y la última oportunidad para que los intrusos den la vuelta.

La habitación ante vosotros no es grande, aunque tiene un techo abovedado. Las paredes están cubiertas de murales y frisos, pero no representan escenas felices. De hecho, no muestran en absoluto un rey. En cambio, muestran hombres y mujeres sometidos a destinos horribles, estando descuartizados, pasando hambre, estrangulados, azotados por la enfermedad o cualquier otra dolorosa muerte imaginable. Todas esas víctimas sostienen gemas, oro o joyas en sus manos, y el mensaje es claro –roba de esta pirámide y tu vida está perdida. Una única puerta se alza ante vosotros, tallada para mostrar un gran hombre con cabeza de chacal, brazos cruzados y colmillos descubiertos por una mueca. Sus ojos brillan siniestramente mientras mira sobre vosotros.

Está cámara proporciona un lugar para que los posibles saqueadores de tumbas se detengan, consideren las consecuencias y den la vuelta antes de que sea demasiado tarde. Las paredes muestran escenas de lo que ocurrirá los intrusos con horripilante detalle. Los cartuchos también describen las muchas maldiciones a caer sobre los ladrones que perturben el descanso del Escarabajo de la Muerte. El techo lleva los símbolos de los dioses y el del Escarabajo de la Muerte, indicando que los infractores se enfrentarán no solo a su ira, sino a la de todo el panteón Nehekhariano. Está representado incluso el dios de los Ladrones, recordando a los intrusos que las tumbas, como los Templos, son objetivos que no aprueba.

La puerta de esta habitación está tallada para mostrar a Djaf, el dios de la Muerte con cabeza de chacal. Está cerrando el paso, su rostro y postura dejan claro que nadie vivo debe pasar esa barrera. Sin embargo, la puerta tiene una manija normal, como si retaran a los intrusos a desafiar las advertencias del dios.

Hay otras dos entradas obvias a esta cámara, ambas en el techo. Una desde la **Habitación 2-3: Sala Tributaria** y la otra desde la **Habitación 3-6: Cámara de Ofrendas**. Ambas son simples rampas inclinadas, con lados cubiertos de grasa para evitar resistencia, que requieren una tirada **Muy Difícil (-30%) de Escalar** para trepar. La única otra forma de entrar o salir de la cámara es a través de una puerta secreta que da a la **Habitación 0-1: Templo Mortuorio**.

Trampas

Hay muchas trampas aquí.

Conductos Trampas

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Difícil (-20%) de Forzar cerraduras

Descripción: cada conducto tiene varias finos cordeles cruzándolo. Presionar cualquier cordel provoca que una cuchilla corte a través del conducto. Los Personajes bajando lentamente tienen derecho a una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** para evitar la trampa. Los que caigan son golpeados automáticamente. En cualquier caso, la hoja inflige un impacto de Daño 5. Esta trampa se restablece automáticamente.

Puerta Envenenada

Detectar: Desafiante (-10%) de Percepción; **Neutralizar:** Limpiar manija

Efecto: Quien toque cualquier manija de cualquier puerta con la carne desnuda debe superar una tirada **Difícil (-20%) de Resistencia** cada asalto o perder 1 Herida independientemente de su Bonificador de Resistencia o armadura. Esto continúa hasta que la víctima supere tres tiradas consecutivas de **Resistencia** o reciba un hechizo de curar envenenamiento. Una tirada exitosa de **Sanar** otorga un bono de +10% a todas las tiradas hechas para resistir el veneno.

Desarrollo

Las figuras en las paredes se retuercen como si estuvieran vivas cuando se observan más de unos segundos. Los que las miren fijamente más de un minuto ven que las figuras miran atrás y en silencio piden ayuda. Cualquier mirando demasiado tiempo las imágenes debe hacer una tirada **Difícil (-20%) de Voluntad** o ganar 2 Puntos de Locura.

La puerta del sur lleva a la **Habitación 6-2: Sala del Pozo**

Habitación 6-2: Sala del Pozo

Esta sala contiene calabozos para las personas capturadas en la pirámide.

La puerta se abre a una gran habitación. Una simple pasarela estrecha la atraviesa, bisecándose por una pasarela a juego que cruza a mitad de camino. El resto del suelo es un entramado –un intrincado patrón que os dais cuenta está hecho de siluetas Humanas retorciéndose de dolor. Las antorchas se consumen en las paredes, que están decoradas con tallas de rostros de agonía. Toda la cámara apesta a muerte, putrefacción y desechos Humanos. No hay más salidas.

Aquí es donde se trae a los intrusos –vivos o muertos- cuando los capturan los guerreros de Karitamen. Luego son llevados ante el Rey Funerario, transformados en No Muertos, y obligados a unirse a sus fuerzas.

Una puerta secreta en el suelo del pozo trasero izquierdo revela una estrecha escalera que conduce a la **Habitación 6-3: Sala del Tesoro**. Encontrar la puerta requiere una tirada **Muy Difícil (-30%) de Buscar**.

Criaturas

Los pozos (ver Pozos, debajo) están llenos de saqueadores de tumbas que han fracasado. La mayoría ha muerto hace tiempo, pero algunos han sido reanimados y devueltos a los pozos a servir como soldados. Hay un 50% de posibilidades de que un pozo contenga un zombi. Ver **Zombis** en la página 231 de *WJdR* para el perfil

Trampas

Esta habitación es mortal. Las pasarelas tienen trampas en varios lugares y en un patrón aleatorio diseñado para asegurarse que cualquiera caminando en ellas active al menos una trampa. Los Personajes yendo sobre las pasarelas tienen un 50% de posibilidades de activar una trampa. Tira en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias** de la página 45 para determinar la naturaleza de la trampa.

Además, hay otras varias trampas peligrosas aquí.

La Porra del Supervisor

Detectar: Difícil (-20%) de Buscar; **Neutralizar:** Muy Difícil (-30%) de Forzar cerraduras

Efecto: A mitad de camino de cada lado de la pasarela hay una placa de presión. Cuando se ponen más de 20 kilos en el lugar, todo el techo se viene abajo, causando un Daño 7 a cualquiera en la habitación.

Pozos

Detectar: Fácil (+20%) de Buscar; **Neutralizar:** Difícil (-20%) de Forzar cerraduras

Efecto: El enrejado no puede soportar más de 10 kilos de peso y está diseñado para abrirse bajo presión, tirando a cualquiera sobre él a los pozos y luego oscilando hacia atrás y cerrándose. Los que caen pueden intentar tiradas **Difícil (-20%) de Agilidad** para agarrar la pasarela. De lo contrario caen 2 metros y todos reciben un impacto de Daño 5 al golpear el suelo. Las paredes del pozo están cubiertas de grasa, requiriendo una tirada **Difícil (-20%) de Escalar** para escarpar –asumiendo que el enrejado esté abierto.

Desarrollo

Cualquiera que entrara en la tumba en los dos últimos días quizás aún esté aquí, esperando su destino. Cada pocos días, entran Guardias Funerarios y acaban con los recién llegados, cogiendo a cualquiera lo suficientemente intacto para caminar y manejar un arma. Esa gente se baja a la **Habitación 7-1: Cámara Funeraria** del **Nivel Siete** y se llevan ante el propio Karitamen. A los guardias no les importa si la gente está viva o muerta, contentándose con escoltar a cualquiera que no oponga resistencia. Los que se oponen son noqueados o asesinados y luego arrastrados el resto del camino.

En las entrañas del pozo sudeste hay una puerta secreta. Puede encontrarse con una tirada **Difícil (-20%) de Buscar** exitosa. Lleva a la **Habitación 6-3: Sala del Tesoro**.

Tesoro

Los Guardias Funerarios no se han molestado en recuperar el tesoro cargado por los intrusos anteriores. Así, el suelo de cada pozo está lleno de oro, gemas y artículos de calidad, con un valor de 2d10 *co* por pozo. Además, este es un lugar ideal para que DJs benevolentes dispensen más antorchas, cuerdas y otro equipo de aventurero.

Habitación 6-3: Sala del Tesoro

Esta habitación contiene el grueso del tesoro enterrado con Karitamen.

> *Al principio pensáis que los muros de esta gran sala deben estar hechos de oro batido. Luego os dais cuenta de que las paredes en realidad están encaladas de caliza, el suelo es simple losa de granito y el techo es un cielo nocturno sin estrellas. El brillo dorado viene por completo de los montones de monedas, joyas y otros objetos preciosos que llenan la habitación. Miréis donde miréis, veis objetos de valor, tantos que estáis deslumbrados por ellos.*

Este es el lugar donde se colocó el tesoro de Karitamen cuando fue enterrado. Casi todo está en filas ordenadas, aunque algunas se han caído a lo largo de los siglos. Entre los tesoros hay:

- Un estandarte de guerra decorado con escarabajos de ónice
- Cofres llenos de monedas de oro, todas estampadas con las marcas Nehekharianas y otros símbolos de naciones igualmente antiguas
- Barriles de gemas a granel
- Un conjunto de reluciente malla dorada, junto con yelmo y un escudo grande
- Una miniatura del castillo de Karitamen, de casi un metro de alto, tallado de rubíes y encajados con oro
- Una estatua de un elefante a tamaño real, fundida en oro con ojos de zafiro y auténticos colmillos de marfil
- Un par de copas de beber talladas de sólido lapislázuli con bases de oro puro, con forma que se parecen a dos cisnes cuyos cuellos se entrelazan
- Un hacha de batalla con hoja de diamante y empuñadura de mármol, con el mango envuelto en cable de oro
- Un cuarteto de leones estilizados a tamaño natural, hechos de oro, con ojos de esmeralda y garras de diamantes
- Una fila de ocho guerreros de oro, completamente armados y con armaduras
- Un trono de oro portable, adornado con miles de rubíes, todos exactamente del mismo tamaño, forma y color

Siéntete libre de añadir más objetos.

A esta habitación puede accederse por la trampilla de la **Habitación 5-4: Sala del Tribunal** y por la puerta secreta de la **Habitación 6-2: Sala del Pozo**. Una puerta secreta en el otro extremo de la sala lleva a la **Habitación 6-4: Falsa Cámara Funeraria**. Encontrar esta puerta requiere una tirada **Muy Difícil (-30%) de Buscar**.

Criaturas

Los cuatro leones son realmente Bastethi envueltos en vendas de tela de oro. Solo atacan si alguien les toca o se pone a 2 metros de ellos. Los guerreros son ocho Guardias Funerarios, igualmente disfrazados, y atacan a cualquier intruso.

Consulta el **Apéndice I: Nuevas Criaturas** en la página 100 para el perfil de los **Bastethi** y la página 102 para los **Guardias Funerarios**

Trampas

Solo un puñado de trampas protege esta habitación.

Espirales de avaricia

Detectar: Muy Difícil (-30%) de Buscar; **Neutralizar:** Muy Difícil (-30%) de Forzar cerraduras

Efecto: El suelo está lleno de placas de presión. Pisar alguna produce que unas válvulas liberen un gas invisible en la cámara. Los Personajes que fallen una tirada **Muy Difícil (-20%) de Resistencia** serán afectados y ganan temporalmente el trastorno *Pensamientos venenosos* (ver página 207 de *WJdR*) y creen que sus compañeros están saliendo para llevarse para sí todo el tesoro. Este efecto dura 4d10 minutos.

El Rugido de la Bestia Ind

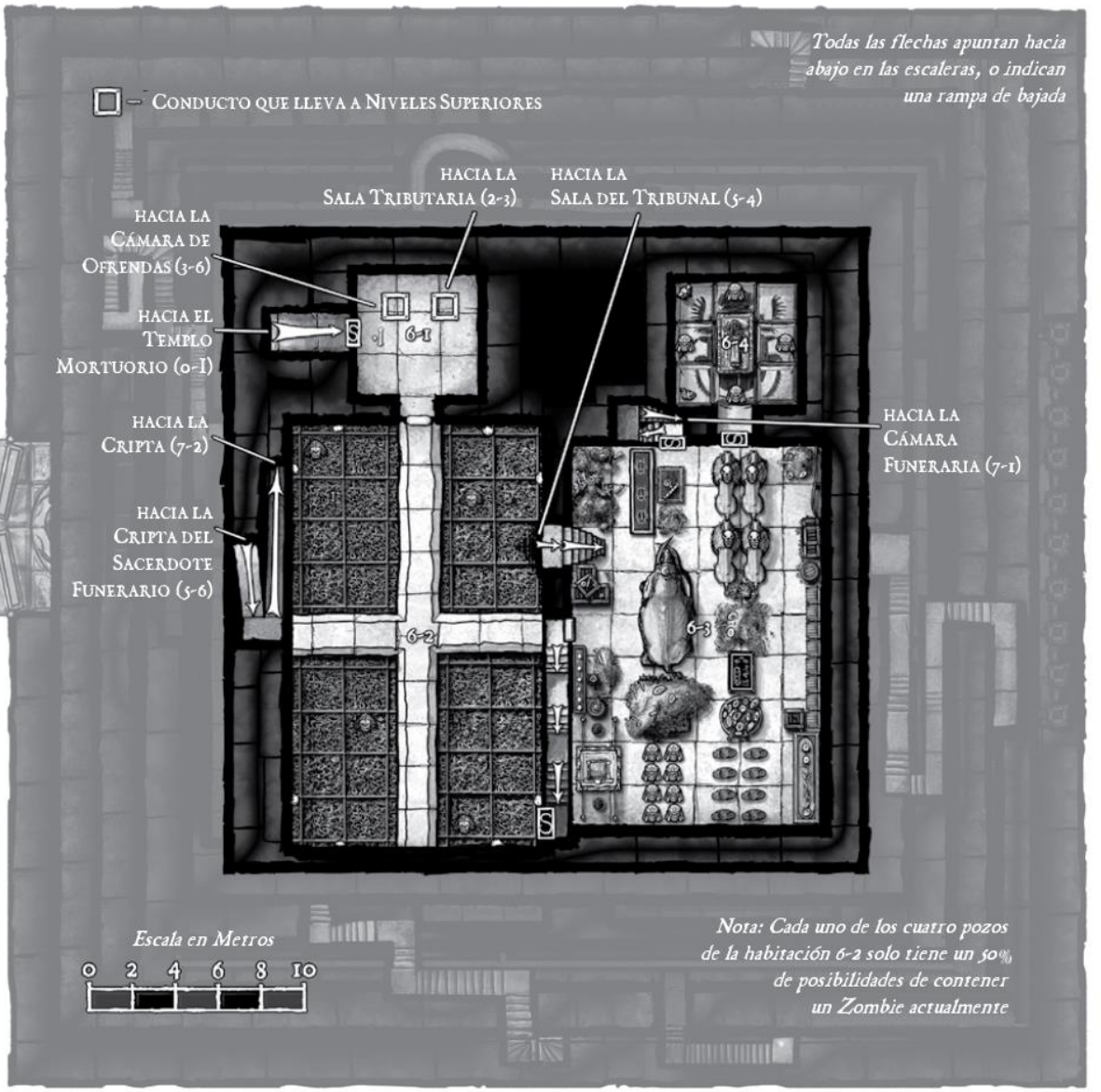
Detectar: Muy Difícil (-20%) de Buscar; **Neutralizar:** n/a

Efecto: Esta trampa está en la estatua del elefante, fácilmente el objeto más grande de la sala. En realidad es falso, y su cascarón vacío está relleno de gas y abrojos. Cualquier intento de mover la estatua rompe su piel y el repentino cambio de presión libera el gas, provocando un fuerte ruido de rugido y que los abrojos se disparen en todas las direcciones. Todos los Personajes en la habitación deben tener éxito en una tirada **Muy Difícil (-30%) de Agilidad** o recibir un impacto de Daño 6.

Otras Trampas

Varios de los cofres y barriles están unidos al suelo y la gema o moneda de más debajo de cada uno está aparejada también a una trampa. Esto es porque la mayoría de los saqueadores de tumbas son tan codiciosos que no pueden dejar ni un único ápice de tesoro atrás. Para determinar sus efectos tira en la **Tabla 5-4: Trampas Aleatorias** de la página 45.

Tumba de Karitamen - Nivel Seis



— Leyenda —

6-1 — *Antecámara*
6-2 — *Sala del Pozo*
6-3 — *Sala del Tesoro*
6-4 — *Falsa Cámara Funeraria*

— Criaturas —

— *Zombie*
— *Bastethi*
— *Guardias Funerarios*

Desarrollo

La puerta secreta a la **Habitación 6-4: Falsa Cámara Funeraria** tiene un relieve de Karitamen sobre su interior. El collar alrededor de su cuello está hecho de relieve hundido, lo cual es inusual, normalmente sería de bajorrelieve, sobresaliendo en vez de tallado. La pieza central del collar es su distintivo escarabajo de la muerte. Si se empuja la puerta nivelándola contra la pared de la sala del tesoro y se coloca uno de los escarabajos de ónice del estandarte de guerra de Karitamen en el escarabajo perfilado del collar y se gira hacia la derecha, la puerta se abre, revelando un segundo portal tras ella. A través de ese portal hay una larga escalera que conduce al a **Habitación 7-1: Cámara Funeraria**.

Tesoro

Todo en esta sala es un tesoro. La cantidad exacta depende de ti y de la naturaleza de tu campaña. La riqueza de esta habitación es suficiente para hacer a los PJs más ricos de lo creíble, quizás tan rico como algunas de las personas más ricas del Imperio. En la mayoría de campañas de *WJdR*, la gran cantidad de tesoro de esta sala sería pasmoso. Los Personajes que traten de hacerse con esta riqueza ganarán más enemigos de los que puedan contar, y cualquier intento de moverla fuera de los Reinos Fronterizos es una campaña en sí misma. Por supuesto, esto es *WJdR* después de todo, y está dentro de tener este tesoro el ser maldecido. Aquellos Personajes que se hagan con más de 500 *co* deben ganar una maldición a tu elección, agonizando con una muerte horrible e innoble.

Habitación 6-4: Falsa Cámara Funeraria

Esta habitación es fácilmente la más mortal en toda la tumba. Diseñada para aniquilar rápida y completamente a los intrusos, está llena de trampas y guardianes. Antes de pasar a esta sala, asegúrate de revisar a fondo los detalles de la habitación.

> *Tras la puerta hay una gran habitación, quizás de 7 metros de lado, con un techo que se extiende a 5 metros de altura y pintado para parecer un cielo nocturno. El suelo es un elaborado mosaico de un enorme escarabajo con pequeños escarabajos de obsidiana establecidos a intervalos a lo largo del patrón. Las paredes están pintadas con pictogramas representando escenas de violencia y guerra.*
>
> *El centro de la cámara está dominado por un sarcófago, cuya superficie está forjada para parecerse a un hombre atractivo con galas dignas de un rey. De pie alrededor del sarcófago hay cuatro Esqueletos Soldados montados en pedestales bajos y esculpidos para que parezcan que llevan la armadura de la antigua Khemri. Sus manos con garras empuñan hojas curvas. Por último, un hermoso conjunto de armadura dorada se haya desplegado en la esquina noroeste, y una impresionante espada dorada y un escudo a juego en la esquina suroeste.*

Examinar las paredes muestra a Karitamen triunfante sobre sus enemigos en el campo de batalla, con sus espadas gemelas chorreando sangre mientras él avanza sobre sus cuerpos destrozados. Los Personajes pueden intentar una tirada de **Sabiduría académica (Astrología)** percatarse de que la representación del cielo nocturno no coincide con el Imperio. Los que consigan dos niveles de éxito se dan cuenta de que no coincide con ningún cielo conocido.

Ya que esta sala es tan mortal, permite a los PJs intentar una tirada **Difícil (-20%) de Inteligencia** o una **Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Historia)** para darse cuenta de que algo va terriblemente mal *antes de entrar*. Los que pasen la tirada de **Inteligencia** solo saben que es demasiado fácil –la habitación no está suficientemente vigilada para alguien del rango de Karitamen. Sin embargo, los que hicieron la **de Sabiduría académica (Historia)** reconocen que los muertos son enterrados normalmente con sus mejores galas, no colgándolas cerca –si Karitamen fue un poderoso guerrero ¿por qué no iba a vestir su armadura y sostener su espada? Además, por cada nivel de éxito, o cada Personaje pasando la tirada, revela uno de las siguientes intuiciones.

- El suelo es demasiado representativo. Los escarabajos aparecen como énfasis a lo largo de los pasillos con suelo de mosaico, pero los patrones globales son abstractos. Este es un escarabajo real, lo que es casi un sacrilegio.
- Las paredes muestran victorias militares, que no es un tema apropiado para una cámara funeraria –se espera que Karitamen deje de lado dichos asunto terrenales antes de que pueda comenzar su viaje. Es también sorprendentemente sanguinario mostrar aquí esas imágenes –las victorias militares mostradas a lo largo de los pasillos son más estilizadas y no muestran la violencia real.
- El techo muestra un cielo nocturno sin ninguna constelación clara. Debería mostrar la constelación de nacimiento de Karitamen, al igual que el techo en el conducto ritual. No ver ninguna estrella o patrón familiar es un mal presagio.
- La habitación no tiene ninguna otra abertura. Lo que significa que le falta el conducto hacia el inframundo. ¿Cómo se espera que alma de Karitamen comience su viaje si no puede salir de la habitación?

Si los Personajes entran a la sala, activan la trampa cuando alguno se mueva más de 4 metros (2 casillas) hacia la cámara. Una vez la trampa esté en marcha, continúa el orden descrito. Dada la rápida cronología, buscar y neutralizar las siguientes trampas es imposible.

Fase Uno: Los Injustos son Sepultados

Una vez la sala está activada, la puerta de la habitación se cierra sola. Cualquiera que trate de pararla debe hacer una tirada **Difícil (-20%) de Fuerza** para evitar que se cierre totalmente –quién haga el intento y falle debe también hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Agilidad** para evitar machacarse las manos en el proceso (provocando un impacto de Daño 1). Si la puerta se cierra, todos oyen un fuerte chasquido como si se bloqueara firmemente. No hay forma de abrirla desde el interior excepto rompiéndola con la fuerza bruta (la puerta tiene 30 Heridas y un Bonificador de Resistencia de 5; o un personaje puede forzarla con dos niveles de éxito en una tirada **Muy Difícil (-30%) de Fuerza**). Una vez transcurran todas las fases, la puerta se desbloquea y puede ser abierta con un toque.

Fase Dos: Saludando al Escorpión

Dos asaltos después de sellarse la puerta (o de que intente sellarse), se dispara una lluvia de dardos envenenados desde las paredes. Cada Personaje en la sala es golpeado por 1d5 dardos. Un Personaje puede intentar una tirada de **Agilidad**, cada nivel de éxito reduce el

número de dardos en uno. Así, un Personaje golpeado por 3 dardos que tenga éxito en una tirada de **Agilidad** con tres niveles de éxito evita todos los dardos. Los dardos infligen 1 Herida independientemente de armadura o Bonificador de Resistencia. Además, los Personajes alcanzados deben superar una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** cada asalto o perder 2 Heridas por el veneno. Se puede detener el veneno con una tirada **Desafiante (-10%) de Sanar**, lanzando un hechizo de *curar envenenamiento* o con tres tiradas exitosas de **Resistencia** seguidas.

Fase Tres: La Bendición Está Delante

En el asalto siguiente a la lluvia de dardos, los Guardias Funerarios descienden de sus pedestales. Atacan a cualquiera en la habitación y no pararán hasta que todos estén muertos o ellos sean destruidos. Consulta el **Apéndice I: Nuevas Criaturas** en la página 102 para el perfil de los **Guardias Funerarios**

Fase Cuatro: El Tonto Cae por Siempre en la Negrura del Pozo

Una vez los Guardias Funerarios sean destruidos o regresen a sus pedestales –ocurre cuando todos los Personajes en la sala están muertos- se activa el último elemento de la trampa, provocando que el suelo se abra alrededor del sarcófago, dejando caer el contenido de la habitación en el pozo de abajo. El sarcófago se encuentra sobre una columna mientras que los pedestales están sujetos a las paredes.

Pozo Mortal

Efecto: Cuando caiga el último Guardia Funerario o regrese a su pedestal, el suelo se abre, dividiéndose a lo largo de los cuatro puntos cardinales. El sarcófago está sobre una columna y no cae, y las armas, armaduras y estatuas están sobre una estrecha cornisa alrededor del borde. Cualquier cosa en la habitación cae a un pozo de 20 metros de profundidad con pinchos. Los personajes reciben un impacto de Daño 20 de la caída y son golpeados por 1d5 pinchos, cada uno causando un impacto de Daño 3. El suelo pivota de nuevo a su lugar tras cuatro asaltos.

Otras Amenazas

Incluso si los Personajes logran sobrevivir a las devastadoras trampas y los Guardias Funerarios, aún tienen el riesgo e activar más trampas si exploran la cámara.

Escarabajos de Ónice

Detectar: Desafiante (-10%) de Percepción; **Neutralizar:** Limpiar a distancia el veneno

Efecto: Los escarabajos de ónice del suelo están cubiertos de veneno de contacto. Cualquiera que los toque con la carne desnuda recibe 1 Herida y debe superar una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** o muere tras un número de minutos igual a su Bonificador de Resistencia. Una tirada **Desafiante (-10%) de Sanar** permite a la víctima hacer una segunda tirada de **Resistencia**. Un hechizo de *curar envenenamiento* salva al Personaje.

Sarcófago Trampa

El sarcófago no contiene un cuerpo, en su lugar contiene una gran cantidad de sal cáustica a presión. Cualquiera que mueva la tapa –con una tirada de Fuerza- activa la trampa y consigue una cara llena de sal por las molestias. Ver la trampa **Estallido de Sal** en la página 48 del **Capítulo V: La Tumba del Señor Liche** para más detalles. Esta trampa no se restablece.

Tesoro

Las armas y armaduras son objetos Nehekharianos genuinos y muy bien elaborados. Fueron forjados para el primer hijo de Karitamen, quién, por desgracia, murió mucho antes de que tuviera edad suficiente para llevarlos. La armadura (equivalente a una Armadura de Placas Completa) está valorada en más de 500 *co* para un coleccionista y el Arma de Mano (una espada, pero extrañamente curva) y un Escudo cada en 50 *co* cada uno, el doble para alguien interesado en artefactos Nehekharianos.

Capítulo XII: Tumba Nivel Siete

El séptimo nivel de la pirámide, el más profundo, contiene solo tres cámaras, todas de gran importancia. Este es el corazón de la pirámide y la tumba del Escarabajo de la Muerte.

Habitación 7-1: Cámara Funeraria

Esta majestuosa habitación forma la mitad de la tumba.

> *Encontráis una habitación larga y ancha, fácilmente de 12 por 20 metros con un techo de 10 metros de alto. A ambos lados veis una hilera de tres columnas, una en cada esquina y una a mitad de las paredes. El suelo presenta otro mosaico abstracto, pero con grandes losas de granito trabajando el patrón. Las paredes presentan imágenes más familiares, la mayoría transmitiendo un rey recibiendo instrucción. Esta habitación no tiene otros muebles o decoración. El lado opuesto de la sala da paso a un corto tramo de escaleras.*
>
> *En el centro de esta cámara hay lo que parece ser un gran mapa construido de trozos de huesos, dientes, uñas, jirones de tela, cáscaras de escarabajos y otros. Lleva un momento, pero os dais cuenta que este mapa detalla las cercanías de la tumba y los feudos de los insignificantes reinos que han reivindicado la zona más próxima.*

Una vez más, los escarabajos de Karitamen están ausentes, en esta etapa ha dejado atrás simbólicamente su imagen, así su alma puede evolucionar sin obstáculos. Las paredes muestran al rey siendo llevado hacia el pasillo de los muertos por un Sacerdote desconocido, quién le da varios objetos sagrados como una señal de favor y le entrena sobre la conducta apropiada hacia Djaf, quien participa en el juicio del alma del rey. El sacerdote lleva un pequeño remo estilizado, señalándole como sacerdote y probablemente un avatar de Usirian, haciendo la voluntad del dios preparando a Karitamen para su juicio y posterior viaje.

El interior de la puerta muestra un áspid largo pero no estilizado alzado para golpear, mostrando los colmillos. El estilizado rayo alrededor de la serpiente la revela como Asaph, aunque no está claro porqué está a este lado de la puerta. Cualquiera que haga una tirada **Muy Difícil (-30%) de Sabiduría académica (Historia)** podría saber que este lado de la puerta debía estar sin marcar -poniendo una imagen de Asaph aquí la diosa sirve de barrera, no para los que traten de entrar a la sala ¡sino para los que traten de salir!

Un pequeño amuleto de esmeralda y plata en una fina cadena de plata cuelga encima del marco. El amuleto lleva marcas extrañas que no coinciden con los jeroglíficos Nehekharianos encontrados en la tumba (ver el Amuleto de Shesh).

El mapa del suelo es una visión detallada de la región que rodea la tumba de Karitamen. El Escarabajo de la Muerte lo construyó meticulosamente para poder reflexionar sobre los planes de batalla en el momento de su inevitable regreso.

La escalera conduce a la **Habitación 7-2: La Cripta**

Criaturas

Ocultos en las sombras de las columnas hay ocho Guardias Funerarios. Consulta el **Apéndice I: Nuevas Criaturas** en la página 102 para el perfil de los **Guardias Funerarios**

Tesoro

Solo hay un objeto valioso en esta cámara, el Amuleto de Shesh.

Amuleto de Shesh

Este pequeño amuleto es un par de discos planos de plata puestos uno encima del otro. El disco superior se ha deslizado un poco, creando una media luna sobre el disco inferior visible en la parte superior izquierda. El amuleto cuelga de una fina cadena de plata unido por un pequeño anillo colocado en la parte superior izquierda, justo encima de la media luna expuesta. Una pálida esmeralda verde está sobre el disco superior, ocupando la mayor parte de la superficie del amuleto. Hay runas talladas alrededor del anillo y la parte trasera del amuleto.

Sabiduría académica: Demonología

Poderes: Este amuleto ha sido bendecido –o más exactamente, maldecido- por un sirviente de Slaanesh y vincula al portador al amparo del dios del Caos. Cualquier que porte este amuleto gana un bonificador de +10% a todas las tiradas de **Voluntad** y +10% a cualquier tirada de **Empatía** usada para manipular a alguien. Sin embargo, el amuleto hace al portador particularmente susceptible a la magia del Caos lanzada por los esbirros de Slaanesh. Si usas el *Tomo de Corrupción*, el portador recibe un penalizador de -20% a las tiradas de **Voluntad** hechas para resistir hechizos lanzados del Saber de Slaanesh. Si no, el portador tiene esta penalización cuando trate de resistir a*tracción del Caos, visión de tormento* y *palabra de dolor.* Por último, el portador tiene un -10% a cualquier tirada hecha para resistir ganar una mutación.

Un extraño efecto secundario de este amuleto es su capacidad de afectar No Muertos. Cuando se fija a un portal o barrera, lo hace resistente contra No Muertos, haciendo imposible que estas criaturas salgan de ninguna manera de la habitación protegida.

Historia: Slaanesh siempre ha encontrado presas fáciles entre los nobles, que se pueden permitir los excesos que Slaanesh exige. Muchos nobles forman Sectas dedicadas a la adoración de la Serpiente y difunden su sucio mensaje, reuniendo nuevos seguidores para probar las delicias y dolores que definen este insidioso dios. El joven Lothar Ralke fue un líder particularmente influyente. Era atractivo, con larga melena rubia, y Slaanesh sintió que joven podría incluso ser su avatar sin saberlo. Como señal de su favor, Slaanesh mandó a Ralke a perpetrar el amuleto, y en un somnoliento a causa de copiosas drogas y alcohol, el noble sacrificó las joyas en vino, fuego y la sangre de una doncella desflorada. Desde entonces, este amuleto ha pasado de un adepto de Slaanesh a otro, transición provocada por sueños en los que el propio dios Oscuro selecciona el siguiente destinatario.

Hace tres años, el amuleto llegó a un pequeño Stirlandés llamado Werner Granult. Pero no lo tuvo mucho tiempo. Granult viajó hacia Averland y desde allí a los Reinos Fronterizos. Cabalgó por la base de las Montañas del Fin del Mundo; bandoleros y Orcos por igual sabiamente le dejaban, pues el toque del Caos estaba a su alrededor, y el mismo aire crepitaba por la severidad de su misión. Subiendo al Paso del Perro Loco y luego hacia los acantilados, Granult se dirigió a un lugar donde el agua brotaba en un profundo estanque. Slaanesh le guió, y Granult obedeció los dictados de su dios, sumergiéndose en el agua helada. Dejó que la corriente le llevara hasta que algo le detuvo, y se encontró directamente bajo un estrecho conducto excavado en la roca del techo. De alguna manera, Granult consiguió escalar hacia el conducto y poco a poco subió hasta que finalmente se encontró en el corto pasillo superior. Desde allí, fue coser y cantar entrar a la cripta de Karitamen. Granult colocó el amuleto sobre la puerta de la cámara funeraria, abandonó la tumba y de inmediato fue

víctima de sus muchas trampas y guardianes. El propio Karitamen se despertó por el alboroto y ordenó que se trajera su cuerpo ante él, y descubrió el segundo objeto que Granult llevaba, el Guantelete de Hraklonesh (ver página 96).

Habitación 7-2: La Cripta

El lugar del descanso final del Escarabajo de la Muerte.

Cinco extensos escalones de granito conducen desde la cámara funeraria abajo a la cripta. Sobre el escalón superior, resplandece un rubí de considerable belleza. Más allá veis una sala corta y ancha, de unos 3 por 12 metros, con suelo de granito liso. Las paredes son de puro yeso blanco arriba y un adorno ondulado verde brillante abajo. De nuevo, el techo representa imágenes del cielo nocturno. Un nicho colocado en la pared sur sostiene un juego de cuatro jarras canopes de calcita, todas con bandas de oro.

Un enorme sarcófago domina el centro de la habitación. Esta bóveda está tallada de granito rojo y se parece al Escarabajo de la Muerte echado como si durmiera, con los brazos cruzados sosteniendo el báculo y el mayal, vestido con armadura completa sobre sus envolturas ceremoniales. Colocados alrededor del ataúd hay una docena más o menos de cadáveres, todos en diferentes estados de descomposición.

Dos puertas de madera sin adornos dividen la pared trasera de la cripta, ambas con símbolos extraños.

A diferencia de otras escaleras de la tumba, los escalones que descienden a la cripta no tienen trampas. El techo muestra el cielo Khemriano con la constelación de nacimiento de Karitamen, el Escarabajo directamente encima y Ptra empezando a salir por el este.

Respecto a los contenidos, las jarras canopes contienen los órganos vitales de Karitamen, retirados durante el proceso de momificación pero colocados cerca, así el cuerpo del rey está aún alojado en un solo lugar y puede ser restaurado fácilmente.

El sarcófago es demasiado grande para moverse. Dentro, hay tres ataúdes de madera con incrustaciones en oro todos pintados mostrando a Karitamen. Dentro del tercer ataúd hay otro ataúd interno de oro macizo con piedras preciosas de los otros colores y también mostrando a Karitamen dormido. El propio Liche está dentro del último ataúd a menos que haya detectado la presencia de los aventureros y levantado a conocerlos. Bajo el reposacabezas cubierto de seda del ataúd descansa una rana con runas inscritas.

La puerta de la izquierda tiene un símbolo de agua grabado en la superficie mientras que la otra puerta lleva el serpentino símbolo de Asaph. Los Personajes pueden adivinar el significado de los símbolos pasando una triada **Difícil (-20%) de Sabiduría académica (Historia)**.

Los cadáveres son algunos de los posibles saqueadores de tumba que Karitamen ha seleccionado para hacerle compañía. Como no tiene manera de abastecerles, finalmente se volvieron locos y murieron de hambre. Karitamen podría haber usado estos prisioneros para liberarse, pero tal es su arrogancia que sentía que no eran dignos de ayudarle.

Criaturas

El peligro más obvio es Karitamen. Si es consciente de los PJs, está listo y fuera de su ataúd y les espera con expectación.

Karitamen, el Escarabajo de la Muerte

En la no muerte, Karitamen aún está interesado en adquirir más conocimiento pero ahora se concentra menos en pergaminos que en la gente, determinado a aprender los métodos del mundo moderno y sus habitantes. Es cuidadoso, incluso cauteloso, en sus estrategias, y ahora tiene incluso más visión de que es eterno, aunque también reconoce las necesidades primarias de la gente y considera inquietudes y deseos inmediatos. Aún tiene la intención de proteger a su pueblo y su reino, pero ahora, Karitamen se da cuenta de que la gente a menudo no sabe lo que es mejor para ellos.

Consultar a alguien que ha vivido solo unas décadas sobre cómo dirigir un reino no tiene sentido. Se requiere siglos de experiencia y sabiduría para tomar decisiones de peso.

En su apogeo, Karitamen era un hombre alto y moderadamente atractivo, de tez morena, pelo oscuro recogido en una trenza de guerrero, ojos inteligentes, rasgos fuertes y nariz ganchuda. Por supuesto, todas esas características se han ido. Ahora es una criatura alta y pútrida, de cuerpo demacrado y marchito aún envuelto en vendas podridas cubiertas de runas. Poco queda de su rostro, y un intenso brillo casi rojo sangriento reluce de sus profundas cuencas oculares. Aún se mueve con dignidad a pesar de ser poco más que huesos, y su forma de No Muerto tiene una fuerza física mucho más allá de la que poseía en su juventud.

Karitamen lleva su impresionante armadura y yelmo sobre sus vendas, con un valioso tejido con bordes de oro alrededor de su cintura y sobre sus lomos. Según la tradición Nehekhariana, tiene una máscara mortuoria de oro, una réplica perfecta de sus rasgos según eran en su apogeo, y a veces la usa para ocultar los restos de su cara. Karitamen porta el báculo y el mayal de su cargo, pero a su lado están las espadas gemelas curvas con las que forjó su carrera y fraguó su reino. En su dedo anular derecho tiene un enorme anillo de oro con un gran rubí. Más joyería adorna sus manos, garganta, cintura, brazos y piernas.

El yelmo tiene la parte superior en pico y flancos que se extienden hacia abajo a ambos lados para proteger las mejillas y mandíbula. Los filos de oro tienen runas protectoras talladas y broches de rubí. El resto del yelmo está esmaltado en gromril para un brillo azul metálico. Un sol irradia desde el punto central, el cual tiene un pequeño pincho de oro. Fijado sobre la frente hay un gran escarabajo de ónice negro. El interior del yelmo es cuero cubierto con una capa de seda roja.

La distintiva armadura de gromril de Karitamen tiene capas de seda, cuero y bronce. El bronce ha sido esmaltado en intenso azul metálico con relieves de oro. El sol, la luna, las estrellas, y el río sagrado rodean la coraza, proclamando a su dueño como un maestro de los elementos y una figura importante en la cultura Nehekhariana. Un ank, símbolo de la vida eterna, cubre el abdomen, con un rubí fijado en sus travesaños. Un halcón de rayas azules con ojos de oro se posa sobre su hombre izquierdo, con sus alas extendidas sobre el pecho y la espalda –es el dios Phakth, dios de la Justicia, protegiendo al portador, siempre que su causa sea

justa. Los brazales y grebas tienen un estampado de plumas a juego para extender la protección del dios a las extremidades. Correas de cuero con hebillas de oro amarran la armadura.

Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
66%	45%	55%	58%	39%	67%	71%	64%
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
4	41	5	4	4	5	5	1

Habilidades: Sabiduría académica (Astronomía, Historia, Leyes, Genealogía/Heráldica +10%, Nigromancia +10%, Estrategia y Tácticas +20%, Teología +10%), Canalización, Carisma, Mando +20%, Sabiduría popular (Reinos Fronterizos, Nehekhara), Esquivar, Intimidar +10%, Sentir magia, Percepción +20%, Buscar, Lengua arcana (Alto Nehekhariano), Hablar idioma (Clásico, Nehekhariano, Reikspiel)

Talentos: Ambidiestro, Saber oscuro (Nigromancia), Magia oscura, Manos rápidas, Temible, Magia menor (*Disipar, Silencio*), Meditación, Proyectil infalible, Visión nocturna, Magia pueril (Arcana), Intelectual, Especialista en armas (Mayal), Imperturbable, Aterrador, No muerto, Voluntad de hierro

Reglas Especiales:

- *Aura de mando:* La presencia de Karitamen es tan poderosa que todo oponente vivo en 8 metros (4 casillas) sufre una penalización de -10% a sus Características de Habilidad de Armas y Voluntad.
- *Maldición:* El Personaje que dé el golpe que destruya a Karitamen debe superar de inmediato una tirada **Desafiante (-10%) de Voluntad** o pierde de inmediato 2d10 Heridas independientemente de la armadura o Bonificador de Resistencia. Usa las reglas de Muerte Súbita para determinar los efectos de los Golpes Críticos.

- *Dominación:* Karitamen puede usar se imponente presencia y poderes mágicos para controlar las voluntades débiles. Puede tratar de controlar una única criatura en un rango de 24 metros (12 casillas) como acción completa. Requiere una tirada enfrentada de la Empatía de Karitamen contra la Voluntad del objetivo. Si gana Karitamen, consigue el control completo sobre el objetivo y puede obligarle a hacer lo que desee. El objetivo puede intentar liberarse del control tras 1d10 asaltos con otra tirada enfrentada. Cualquier orden suicida da derecho al objetivo a una tirada **Desafiante (-10%) de Voluntad** para romper la dominación. Karitamen puede liberar a un sujeto dominado en cualquier momento como acción libre.
- *Nigromancia Mejorada*: Karitamen no tiene límite al número de No Muertos que puede animar y controlar, ni está limitado por la distancia para ejercer este control.
- *Poderes del Rey Funerario*: Karitamen conoce diversos Encantamientos que le permiten realizar proezas mágicas, como visitar a los mortales en sus sueños, provocar deslizamientos de tierra, extender sus sentidos y más. Aunque funcionan como Encantamientos, estas habilidades deberían usarse para explicar su poder divino pero no necesariamente para resolver el combate con el Rey Funerario. Para más detalles ver **Poderes**, debajo.

Armadura: Armadura Pesada (Coraza y yelmo de Gromril de la mejor artesanía)

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 0, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: *Hojas del Deceso Honorable*, Báculo y Mayal (armas de la mejor artesanía)

Enseres: Joyas (Tobilleras, Brazaletes, Cinturón enjoyado, Collares, Anillos) valoradas en 1000 *co*. Sandalias tachonadas en oro, *Máscara Mortuoria de Oro*, Tumba de Horrores Inimaginables

Margen de Matanza: Muy Difícil

Poderes

Karitamen fue un poderoso hechicero en vida y es incluso más poderoso ahora. Esto puede deberse a que la mayoría de su magia era de naturaleza nigromántica, por lo que convertirse en un No Muerto le permitió más contacto y más íntima familiaridad con la muerte y las energías que rodea los muertos y revividos. También tiene control total sobre sus seguidores No Muertos y sobre la tumba y sus estructuras.

Físicamente, Karitamen se ha vuelto también más poderoso. Era un guerrero hábil y no ha perdido ninguna de sus habilidades, aunque su fuerza es muy superior a la de un hombre mortal. Su velocidad también se ha incrementado, y aunque es poco más que un esqueleto andante, su cuerpo es capaz de soportar un castigo considerable. De hecho, la mayoría de armas mundanas no pueden

dañar a Karitamen, reflejado en su alto Bonificador de Resistencia, aunque las armas encantadas aún le dañan.

Antes de despertar, Karitamen había aprendido a observar a los demás, viéndoles desde la distancia a través de un espejo o charco de agua. Ahora su control y rango se han incrementado, y no necesita accesorios o superficies reflectantes. Karitamen puede leer la mente de un sujeto parcialmente, al menos distinguir pensamientos superficiales y leer el ánimo. Como siempre ha sido un perspicaz conocedor del carácter, el Señor Liche puede usar su lectura mental para entender y anticiparse a cualquiera que se enfrente.

Karitamen no se preocupa del espectáculo y puede apartar su orgullo en pro de la táctica. Por ello, es difícil de engañar, pero a menudo fácil de predecir. Karitamen no tienen ningún reparo en invocar esbirros para encargarse de enemigos y llamará a la mayor cantidad de combatientes No Muertos como sea posible. Prefiriendo masacrar a los intrusos con honorable acero (o bronce), se mete en combate con una oleada de ataques de su khopesh o mayal. Aunque talentoso Nigromante, se abstiene de usar magia a menos que esté siendo superado. Se ampara en *mano de polvo*, destruyendo a los enemigos más cercanos y *semblante de muerte* para dispersar al resto. Una vez recuperado el equilibrio, regresa el combate cuerpo a cuerpo.

Uno de los poderes que Karitamen usa con frecuencia es su habilidad de levantar los muertos. Gracias a su dominio del Saber de la Nigromancia, posee los medios y el conocimiento de animar los cadáveres de aquellos que se atreven a invadir su guarida. Puede elegir si levantar a alguien como simple Zombi. Incluso puede levantar a alguien con sus pensamientos, recuerdos y rasgos de personalidad intactos, por lo que los individuos recién reanimados parecen y suenan como si aún estuvieran vivos (aunque aún es un Zombi). Esto es particularmente útil con alguien que ha muerte hace poco, ya que el cuerpo aún parece normal excepto por la palidez, color de ojos y heridas visibles.

El poder de Karitamen no está limitado a restaurar vida a los muertos. Puede revertir el proceso, quitándoles el poder que les anima y devolviéndolos al orden natural. Puede "matar" sus soldados No Muertos en cualquier momento y puede seleccionar cual liberar de entre todos sus seguidores. La cercanía no es problema, las propias energías de Karitamen están vinculadas a todos sus sirvientes, y puede sentir su presencia y controlar sus actividades sin importar dónde estén. Esto significa que Karitamen puede levantar a un intruso muerto hace poco, enviarle a cumplir su voluntad y luego desplomar al individuo de nuevo tras completar una misión particular, evitando que alguien sepa lo que ocurrió.

Debido a este vínculo con sus sirvientes, Karitamen también puede ver a través de sus ojos y escuchar por sus oídos con solo concentrarse en el No Muerto en cuestión. Con más concentración, puede hablar por la boca de su sirviente, aunque las palabras pueden ser algo confusas. También puede controlar sus acciones, aunque cuanto más lejos esté el sirviente y más compleja sea la acción, más difícil le resultará mantener el control. Por suerte, la mayoría de los sirvientes de Karitamen son totalmente obedientes porque fueron reanimados sin suficiente inteligencia y voluntad para resistir su aura de mando. Solo Tetrahon le cuestiona y actúa por su cuenta, aunque cuando Karitamen levanta muertos recientes y les deja gran parte de lo que fueron, tiene que ser cuidadoso para no darles mucha conciencia y hacerles difícil de controlar.

Posesiones

Todo en la tumba pertenece a Karitamen, por supuesto, incluyendo los sirvientes y guerreros y, por ellos, todas sus posesiones. Se contenta con deja la mayoría de estos objetos y muebles (e individuos) en sus lugares previamente seleccionados. Sin embargo, lleva sus propios objetos personales, específicamente los que se colocaron sobre su persona durante el ritual funerario. Siéntete libre de añadir más objetos, incluso objetos mágicos para el caso, que se adapten a tu campaña particular.

Máscara Mortuoria de Oro

En los entierros Nehekharianos la idea era preservar el muerto todo lo posible, no solo físicamente, sino visualmente. Para conseguirlo, se proporcionaba a los cadáveres máscaras pintadas coincidentes con sus rasgos, normalmente de su apogeo en vez de sus últimos años. Los individuos más ricos tenían máscaras talladas en vez de solo pintadas y estaban hechas de piedra en vez de madera. Los nobles tenían máscaras de metal, a menudo con incrustaciones de piedras preciosas. Los reyes las tenían de oro.

La Máscara Mortuoria de Karitamen es inusual, ya que no es tan grande como la mayoría. Las máscaras mortuorios tradicionales de los reyes cubren no solo toda la cabeza sino también gran parte de los hombros y cuerpos, imitando el rostro del rey muerto, su turbante real y su collar regio. La Máscara Mortuoria de Karitamen cubre solo su cara, mentón y garganta. La razón se debe a que fue enterrado con su yelmo y armadura, que ya cubren adecuadamente su cabeza, hombros y pecho. Debido a la máscara mortuoria, el yelmo y la armadura, la cabeza y el torso del Escarabajo de la Muerte estaban completamente protegidos de los elementos y al menos parcialmente, preservados contra los estragos del tiempo.

La Máscara Mortuoria de Karitamen es tradicional en sus materiales y construcción. Está hecha de oro puro y moldeada para parecerse exactamente a la cara del rey en su apogeo. Los ojos y cejas están detallados con lapislázuli y barba de jade brota de su mentón, atada al estilo tradicional. Tras su despertar, Karitamen quitó las pupilas de los ojos de la máscara mortuoria para poder ver mientras la llevaba.

Máscara Mortuoria de Karitamen

Sabiduría académica: Historia

Poderes: La Máscara Mortuoria de Karitamen otorga un bonificador de +10% a todas las tiradas de Mando e Intimidar. Además, incrementa la Voluntad del portador en 10% mientras la lleva puesta.

Historia: Cada máscara mortuoria se hace para un individuo en particular. La máscara se mantiene envuelta en tela hasta la ceremonia fúnebre y es un sacrilegio quitarle una a su dueño. La máscara de Karitamen fue creada por un maestro artesano en

Anotación de Diario, Día 62

¡La tumba, la tumba! ¡Atormenta mis sueños! ¡Nunca escaparé de estas tallas, murales, estas estatuas tan reales!

Por dos días me acuclillé frente a la entrada, vigilando, escuchando y esperando. No sé bien lo que esperaba, si pensaba recibir alguna señal cuando fuera mi momento de entrar. Pero esperé, con esos horribles Esqueletos pasando delante de mí más de una vez, aunque por suerte no me vieron. El sol salió, abrasando mi carne y calentando la arena de mi alrededor hasta cocerla. Cayó la noche y el vapor que vi era el vapor de mis labios congelados mientras me frotaba para volver a sentir mis manos y pies.

Luego, al alba del tercer día, lo sentí. O lo escuché. Parecía como si alguien me dijera "Ven". La voz estaba en mi cabeza, mis pensamientos, o en el viento. Pero me atrajo hacia la tumba y no pude resistirme.

Algún día quizás describa mi viaje en la tumba, los pasillos y escaleras, las habitaciones y puertas. Sé que podría volver sobre mis pasos con los ojos vendados, viendo cada mosaico y escultura en mi mente. Las trampas abundaban, y más de una vez estuve a punto de sucumbir al genio de los constructores Nehekharianos muertos hace tiempo, poniendo pinchos en mi pie, lanzando dardos a mis ojos y soltando bloques sobre mi desprevenida cabeza. No puede decir cómo sobreviví a todo. Quizás me guió algún otro sentido. Quizás la voz que me había llamado me prestó inspiración. Quizás alguien estaba cuidando de mí. O quizás simplemente tuve suerte y la habilidad suficiente para aprovecharla.

Sin embargo sucedió, encontré mi camino entre los largos pasillos, bajando por extraños conductos, a través de puertas secretas, cruzando esas amplias habitaciones con columnas. Vi estatuas pero ningún muerto viviente. Ni un solo cadáver obstaculizó mi camino, ni un solo hombre de huesos bloqueaba mi sendero. También vi Gatos Momificados, pero no vinieron a la vida, y los sobrepasé con cautela pero a salvo. No, los peligros puestos en la tumba, en su astuta construcción, en las trampas ocultas en sus paredes y suelos incluso techos. Sin embargo podía manejarlos, pues eran objetos mundanos, no criaturas de magia y horror.

Al final me encontré en una pequeña cámara. Estaba amueblada como una sala de estar, una mesa con sillas agrupadas en torno a ella, como preparada para una espeluznante reunión para el té. La sala tenía poco más, aunque había una puerta en el otro extremo, y tallada sobre ella había varios poderosos símbolos: el sol y la luna, una estrella fugaz y un río caudaloso. Sabía que representaban algo, aunque no podía decir el qué, pero eran importantes, incluso sagrados. ¿Podría ser este el final del viaje? ¿Podría el centro de la tumba, la cripta de su propietario, yacer bajo este simple portal?

Por un momento dudé. Estaba violando este lugar con mi presencia. Ninguna criatura viva estaba destinada a recorrer sus salas una vez el cuerpo hubiera sido colocado dentro y sus puertas selladas. Sin embargo, allí estaba yo, manchándola con mi presencia. Sin embargo, hasta ahora, no había molestado a sus ocupantes. No había visto a nadie más que a aquellos extraños gatos vendados –ni a sirvientes, ni a guardia de honor. Todavía no me había entrometido en el sueño eterno de nadie. Sin embargo, si abría aquella puerta, sentía que todo eso iba a cambiar.

su capital y nunca la vio nadie que no fuera el artesano, Tetrahon y el propio Karitamen antes de usarse en su entierro.

Hojas del Deceso Honorable

Karitamen aprendió a luchar usando la espada corta, y se destacó en la esgrima. Sin embargo, al ingresar en el ejército de Amenemhetum en los Reinos Fronterizos, descubrió los khopesh. El joven guerrero se enamoró instantáneamente de las hojas largas y curvas. Ganó un khopesh a un compañero soldado en una partida de dados y pronto dominó su uso. Mientras patrullaba un día, él y sus compañeros fueron emboscados por Orcos. Uno de los otros soldados murió en el primer ataque y Karitamen agarró el khopesh del guerrero caído con su mano libre. Blandiendo ambas hojas, se volvió un derviche de destrucción, abriéndose camino entre la fila de atacantes y luego atacándoles de nuevo por detrás. Golpeó una y otra vez hasta que los Orcos se dispersaron y huyeron. Desde ese momento, Karitamen empuñó dos khopesh.

Al principio Karitamen mantuvo los dos khopesh que había usado en la emboscada, el de la partida de dados y el su amigo caído. Pero a medida que se extendía su fama, cambió esos por un par realmente a juego. Más tarde, tras ser general, Amenemhetum le hizo entrega de un hermoso par de khopesh decorados con escarabajos, y estos se convirtieron en la firma de armas de Karitamen. Sus soldados llamaron a las armas las Hojas del Deceso Honorable pues cualquiera tocado por sus filos generalmente moría de forma honorable en batalla.

Ambas espadas tienen relucientes hojas de bronce con incrustaciones de cobre azulado en los largos surcos de sangre. Las puntas son ganchudas y los filos están en el exterior de la hoja –los khopesh podían ser afilados a ambos lados, dependiendo de si el portador quería cortar o acuchillar. Las guardas pequeñas y

Había visto las criaturas caminando en las montañas de arriba. Sabía que algún poder las había alzado de su sueño, animándolas luego en una parodia de vida. Sin duda el poder surgió del interior de la propia tumba más que de sus ocupantes. Y si era así ¿era una criatura que quisiera molestar?

Pero había llegado lejos. Yo no podía retroceder. La voz me llamó de nuevo y una vez más obedecí. Crucé la habitación aturdido, sorteando los muebles e incluso evitando ciertos lugares del suelo sin otra razón que no fuera un mal presentimiento. Nada me atacó, ni saltó ninguna trampa, y sospeché que mi guardián había intervenido de nuevo.

Entonces me puse delante de la puerta. Tenía una simple manija de latón. Su sencillez difería con las riquezas por las que había pasado. La agarré firmemente, ignorando la posibilidad de otra trampa, y giró fácilmente en mis manos. Luego empujé la puerta ante mí, y se abrió revelando la cámara tras ella. Caí de rodillas cuando vi lo que me esperaba. Aún lo veo cada vez que cierro mis ojos. Sé que nunca me dejará, que se ha fundido en mi cerebro por toda mi vida.

Antes fue un hombre, alto -la verdad-, y de buen cuerpo desde sus anchos hombros. Ahora se trataba de un simple cascarón, enrollado en ropa hecha jirones conservando su forma, y antiguos huesos asomando por debajo. Alrededor de su cintura llevaba un tejido púrpura con bordes de oro. De su pecho colgaba una gloriosa coraza, negra azulada y brillante a la luz de la antorcha, con formas de oro sobre ella. Brazales y grebas a juego protegían sus miembros, y sobre su cabeza tenía un yelmo con marcas similares. En lo alto del yelmo se alzaba una cobra de oro, mientras debajo posaba un escarabajo negro, justo encima de la nariz. La criatura tenía una cara de oro, perfectamente reluciente, y vi que era una máscara, completada con una barba de piedra azul. Pero a través de sus ojos vi un destello rojo y sabía que algo asomaba desde esa fachada metálica. En sus manos la criatura sostenía un báculo y un mayal, que reconocí como los símbolos de los reyes Nehekharianos. A sus lados llevaba dos espadas largas con extrañas hojas curvas. Me estremecí con la visión entonces y estuve agradecido de que permanecerían en sus vainas enjoyadas.

Mientras miraba, era incapaz de moverme, la criatura caminó hacia mí, sus movimientos eran de una extraña mezcla de fragilidad y fuerza, titubeo y elegancia. Podía sentir el drenaje de mi sangre mientras se acercaba, y supe que mi vida había terminado. Luego, se detuvo, a poca distancia, y levantó el báculo.

"Levanta", susurró, su ronca voz se quebró pero aún era poderosa, y con estremecimiento la reconocí como la voz que me había convocado a la tumba. Y aun conociendo su origen, no pude resistir el poder esa voz. Hice lo ordenador y me puse en pie.

"Ahora," dijo la criatura, inclinándose hacia mí, alzando las manos para cruzar el báculo y el mayal contra su pecho acorazado, "dime, mortal, ¿por qué has invadido la tumba del Escarabajo de la Muerte y perturbado mi descanso eterno?"

Tenía la boca seca, mi lengua era un bloque de madera. Podía sentir el zumbido de la sangre por mis venas y sabía que la criatura lo escuchaba también. Sabía que mis palabras podían ser todo lo que se interpusiera entre mí y la misma condenación que había visto acechando en el valle días antes.

Aun así la criatura esperó, aunque algo en su postura transmitía impaciencia. Al final, sabiendo que no podía atascarme más, abrí la boca, humedecí mis labios lo mejor que pude y comencé a hablar.

circulares tienen forma de escarabajos y están esmaltadas en negro; un escarabajo de ónice negro a juego sobresale de los pomos anchos y planos. Las empuñaduras son de maderas envueltas en cuero teñido de negro. Ambas hojas tienen elegantes fundas de resistente cuero extendidas sobre armazones de huesos y esmaltadas en negro azulado con accesorios de oro y plata y pequeños escarabajos negros en la punta y la apertura.

Hojas del Deceso Honorable

Sabiduría académica: Historia

Poderes: Las Hojas del Deceso Honorable son armas encantadas. Cuando se usan en combate otorgan un bonificador de +20% a las tiradas de **Habilidad de Armas**, y una de las armas cuenta como si tuviera la propiedad de Parada. Cada vez que estas armas inflijan al menos 1 Herida, la víctima pierde 1 Herida adicional cada asalto hasta que supere una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia.**

Historia: Amenemhetum el Grande tenía estos khopesh forjados por un maestro armero que había traído consigo desde Nehekhara. El armero, Menkhatul, era un primo distante y no solo era armero sino también erudito y hechicero menor. Combinó su interés en producir estas hojas, infundiéndoles magia, mientras las creaba con los mejores materiales y usaba los mejores métodos disponibles. Fueron regaladas a Karitamen, junto con sus vainas, durante la ceremonia de ascenso a general.

Usando a Karitamen

Es probable que encontrar la cripta de Karitamen sea lo último en la exploración de los PJs de la tumba. A partir de la información presentada en este libro, y por el carácter de la tumba, deberías tener una buena idea sobre la personalidad, objetivos e intereses de Karitamen. En resumen, el Escarabajo de la Muerte quiere restaurarse como gobernante de los Reinos Fronterizos, y luego guiar a su ejército para restaurar el antiguo imperio de Nehekhara.

Dependiendo de cómo se hayan comportado los personajes en su exploración de la tumba determina finalmente como responde Karitamen cuando entran en su cripta. Si los PJs destrozan la tumba, violaron objetos sagrados, destruyeron a su consejero, contribuyeron a estropear las criptas de su familia, o mataron su corcel, el Escarabajo de la Muerte ve a los Personajes como enemigos, y está decidido a matarlos donde se encuentren.

Por otro lado, si los Personajes fueron respetuosos, el Señor Liche está realmente impresionado y ve en ellos un gran potencial para servirle. No se le pasa por la cabeza ver a esos intrusos como auténticas amenazas. En su lugar, intenta utilizarlos.

Suponiendo que los PJs no ataquen inmediatamente, él les cuenta su historia, como fue traicionado y que él es el legítimo gobernante de estas tierras. Habla de manera convincente y con pasión de cómo tiene en mente los mejores intereses para la gente de la región, afirmando que volverá la justicia y el orden para los que han descendido a la anarquía. Añade que si los Personajes le ayudan a escapar, les elevará a Señores, les colmará de tesoros y les permitirá pasar el resto de su vida cómodamente.

Una vez parezca que los PJs están de acuerdo, les informa que deben quitar el amuleto y destruir las guardas que le mantienen prisionero. Una vez hecho esto, el Escarabajo de la Muerte es libre de retomar lo que es suyo por derecho. Depende de ti como desarrollarlo. Los personajes que accedan a servir al Señor Liche son tachados de traidores por el resto de sus días, y las repercusiones de este acto pueden perseguirles por siempre.

Trampas

Además, esta habitación contiene un par de desagradables trampas.

Jarras Canopes

Las jarras canopes están sobre placas de presión y moverlas provocará que una hoja segadora caiga del techo, cortando hacia abajo justo en frente de la apertura del nicho. Consulta la trampa **Hoja Segadora** de la página 39 en el **Capítulo V: La Tumba del Señor Liche** para más detalles.

Rubí Trampa

Detectar: Desafiante (-10%) de Buscar; **Neutralizar:** Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto: Un gran rubí yace sobre el escalón superior entre la cripta y la cámara funeraria. El rubí está en realidad unido a una palanca del interior del escalón y quién trate de retirar la gema debe hacer una tirada **Difícil (-20%) de Agilidad** o recibir un impacto de Daño 5 de un bloque de piedra que cae del techo.

Tesoro

Además de los objetos que lleva Karitamen y el Amuleto de Shesh, hay otros dos importantes objetos mágicos en la cripta. El primero es el arma que mató al Escarabajo de la Muerte, mientras que el otro es un objeto del Caos que lleva a Karitamen a la confusión.

Daga Atrapa Almas

La daga bajo el reposacabezas de Karitamen, es un arma de hoja larga y estrecha. No tiene guarda, pero su hoja se ensancha en la parte superior, proporcionando una superficie contra la que la mano puede descansar. La empuñadura es de ébano liso tallado con un patrón cuadriculado para mejor agarre. La daga no tiene pomo. La hoja es tan oscura como el hierro, excepto sus bordes, que brillan casi como plata. Las runas talladas a lo largo parecen enrojecidas, como si se hubieran oxidado en el metal. Cualquiera familiarizado con armamento se dará cuenta de inmediato que esta hoja está destinada a apuñalar en vez de cortar o parar. Es el arma de un asesino y pide a gritos ser usada.

Daga Atrapa Almas

Sabiduría académica: Magia

Poderes: Siempre que la *Daga Atrapa Almas* infrinja al menos 1 Herida, la víctima pierde de inmediato 5 Heridas más. Cada asalto, hasta que tenga éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia**, recibe 1 Herida adicional.

Además, esta arma puede perforar cualquier tipo de protección mágica. Los objetivos que ganen puntos de armadura adicionales o cualquier otro tipo de protección contra armas no reciben estas defensas contra los ataque hechos con esta daga. Los muertos por la daga tienen sus espíritus confinados en sus cuerpos, y si son objetivos de un hechizo de *reanimar*, se alzan como formas mayores de No Muertos, determinados por el DJ.

Historia: Esta daga cubierta de runas es el arma que atravesó las defensas de Karitamen, le mató y ató su alma a su cuerpo para siempre. Un loco ex sacerdote de Khemri forjó esta arma tras vender su alma al Caos a cambio de conocimiento y poder. Las runas a lo largo de la hoja son del Caos, y es su fuerza de deformación de realidad la que permite al arma cortar a través de la magia tan fácilmente y destruir el vínculo entre un arma y el más allá. Tras la muerte del sacerdote, la hoja desapareció y reapareció varias veces, todas para usar el arma para acabar con la vida de un rey o sacerdote. Uno de los nobles descontentos con Karitamen tenía un primo en Khemri que había oído de la daga y la mencionó de pasada. Eso llevó al noble a buscar al arma y encontrar en una pequeña tienda de armas en un pueblito sin nombre. El pueblo desapareció poco después. Tetrahon el Sacerdote llegó muy tarde para salvar a Karitamen pero a tiempo para confiscar la daga, e insistió en que el arma homicida fuera enterrada con su última víctima.

Guantelete de Hraklonesh

Este pesado guantelete está fabricado con delgadas bandas de una extraña piedra oscura similar al ojo de tigre, pero con colores que varían de verde oscuro, azul oscuro, negro y rojo profundo mientras la luz cambia. El guantelete está magníficamente construido, cada banda solapándose con la anterior, proporcionando una protección perfecta sin perder toda la movilidad. La superficie está tallada con runas alternadas con diminutas caras con bocas abiertas por

completo de horror. El borde exterior de cada banda se curva hacia una desagradable púa, y las puntas de los dedos se estrechan hasta parecer garras ganchudas. Sobre los nudillos se extienden púas similares.

Dentro, el guantelete está forrado de satén rojo pero una inspección más detallada, una tirada **Muy Difícil (-30%) de Inteligencia**, detecta diminutos pinchazos por todas partes. Tocarlo suavemente revelará diminutas agujas muy afiladas tras el satín, aunque se requiere una tirada **Muy Difícil (-30%) de Agilidad** para evitar ser picado por una o más agujas en el proceso.

Guantelete de Hraklonesh

Sabiduría académica: Demonología

Poderes: Al ponerse el guantelete, se lanzan pequeñas agujas y perforan la carne del usuario por todos lados. Su sangre activa el guantelete, uniéndolo permanentemente a su carne. Solo la muerte del portador o la pérdida de ese miembro pueden quitar el guantelete una vez se ha derramado la sangre. El guantelete incrementa la Fuerza y Resistencia de su propietario en +10%. El guantelete irradia un aura, similar a la Piedra de Disformidad, y la exposición continuada produce mutación. Cada semana que se lleve el Guantelete, el portador deberá superar una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** o adquiere una mutación.

El otro poder del guantelete reside en sus orígenes. Es un verdadero artefacto del Caos. Los demonios pueden usar el guantelete para poseer a su actual propietario, convirtiendo su carne en un portal viviente y transformándolo en su propia forma Demoníaca. Sin embargo, primero el Demonio debe localizar el guantelete y convencer al portador de entregarse voluntariamente al Demonio –la coacción hace inútil el intento. Una vez que el propietario se ha entregado al Demonio, solo ese Demonio puede usarle como portal –incluso si intento inicial de cruzarlo falla, ningún otro Demonio puede meterse y tomar el control. Por supuesto, un intento exitoso mata al portador del guantelete.

Historia: Hraklonesh de las Fauces Extensibles era un Demonio, un esbirro de Khorne el dios de la Sangre. Hace mucho tiempo, mientras el Imperio se recuperaba aún de su casi destrucción a manos de los Skaven, los adoradores de Khorne fueron capaces de abrir un portal a los Planos del Caos. Khorne envió a Hraklonesh para allanar el camino para la llegada del ejército Demoniaco del dios de la Sangre, y el Demonio se puso a trabajar creando un cúmulo de violencia, sangre y destrucción. Al final, los héroes de Ulrico interceptaron el intento y lograron destruir al Demonio. Hraklonesh fue destruido, no solo en cuerpo sino también en alma. De la carne y enseres del Demonio solo sobrevivió el guantelete. El Guantelete se abrió camino a hacia un Santuario de Ulric, donde se colocó como símbolo del poder del dios.

Diez años después, el Templo fue arrasado por una banda de Goblins. Su jefe tomó el guantelete para él y saltó a la fama entre su pueblo como un gran guerrero. Afortunadamente, un par de Enanos Matagigantes le vencieron finalmente, y con la muerte del Goblin, el guantelete desapareció.

Los siguientes siglos, El Guantelete pasó de un dueño a otro. Algunos se lo pusieron, otros lo exhibían, pero finalmente todos sucumbieron a su aura y encontraron finales violentos.

Finalmente el guantelete aterrizó en manos de un hombre llamado Derek Toller, un bandido de la peor calaña que robaba más como excusa para matar que por necesidad real de dinero. Con la ayuda del Guantelete se estableció como un rey bandido local, hasta que una noche alguien se deslizó en su fortaleza, lo degolló y le quitó el objeto de su mano muerta. El asesino era un diminuto Stirlandés llamado Werner Granult. Siguiendo las instrucciones del dios del Caos Slaanesh, Granult llevó el guantelete hacia los Reinos Fronterizos a la tumba de Karitamen. Cuando murió dentro de la tumba y se llevó su cadáver ante el Señor Liche, Karitamen reconoció el guantelete como un importante artefacto del Caos. Lo odió instantáneamente, pero eligió guardar el objeto cerca para evitar que volviera a caer en manos de los adoradores del Caos. Por supuesto, eso es exactamente lo que pretende Slaanesh.

Habitación 7-3: Entrada al Inframundo

Una salida simbólica de la tumba.

> *La puerta a mano izquierda de la cripta, la que tiene el símbolo del agua, conduce a un corto pasillo que termina en un estrecho conducto vertical. No podéis ver el fondo aunque escucháis el gorgoteo de agua rauda en algún lugar debajo.*

Este conducto cae más de treinta metros y termina encima de un río subterráneo que corre bajo la montaña. Proporciona un vínculo simbólico al inframundo y el más allá. Las paredes, suelo y techo de lugar son de granito sin decorar. El propio conducto es de solo 60 centímetros cuadrado, por lo que en teoría, alguien pequeño podría bajar, o subir, escalando, siempre que pueda manejar el ímpetu del río que pasa por debajo.

Desarrollo

Esta es el único otro modo de salir de la pirámide. También puede ser un punto de entrada y permitiría acceder directamente a la cámara funeraria y la cripta.

Capítulo XIII: Desenlaces

Entonces ¿qué pasa ahora? ¿Cómo terminará todo esto? Depende de ti, claro. Depende de tu historia, tus objetivos y tus Jugadores. El escenario es abierto y puede ir en diferentes direcciones. Pero aquí hay algunas posibilidades.

Tumba Libre

Karitamen es destruido y su tumba demolida. Tetrahon perece o escapa pero ya no tiene un objetivo, aunque puede elegir vengar a su amigo y rey caído. El amuleto también se retira de la tumba y está una vez más por el mundo o es enterrado bajo la montaña para siempre. Algunos de los tesoros de la tumba pueden ser retirados y reclamados por los personajes, uno o más príncipes o ambos.

Sin la influencia de Karitamen, Haflok es más racional y está menos decidido a expandir su reino. La atención del Sigmarita regresa a defender las fronteras y bloquear a los Pieles verdes y Mutantes atacantes. La influencia d Strykssen se expande, ya que Karitamen había estado bloqueando activamente el domino del Mago del Caos. Asimismo, la Secta del Cetro de Jade se siente inexplicablemente más libre y sus atrocidades se intensifican.

Dominio de Liche

El amuleto y la guarda de la puerta son destruidos o retirados y el Señor Liche es por liberado de su tumba convertida en prisión. Reuniendo sus fuerzas, Karitamen se alza una vez más al mundo mortal, sus guerreros No Muertos asesinan a cualquiera que se le oponga. Hace la guerra a los tres príncipes, que se ven obligados a trabajar juntos para enfrentársele. Haflok está destrozado porque finalmente se da cuenta del verdadero autor de sus visiones y ahora pone en su duda su fe por completo. Strykssen insta a Levrellian a destruir al Liche lo más rápido posible.

Por desgracia para los príncipes, Karitamen es un táctico brillante así como un poderoso guerrero. También puede convertir a sus enemigos muertos en refuerzos para sus tropas. Se mueve inexorablemente por todo el país, reclamando cada metro. Finalmente, desesperado, Levrellian cede ante la insistencia de Strykssen y recupera el guantelete e invoca al Caos. El Demonio avanza para combatir al Liche y la tierra es devastada entre ellos.

Reino Fronterizo

Uno de los príncipes aplasta a los otros dos y toma el control de la región. Si es Haflok, y Karitamen aún existe, se convierte en una marioneta del Señor Liche. Si es Levrellian, y Strykssen aún vive, se convierte en una marioneta reluctante del Mago Sectario. Fatandira no debe lealtad a nadie y es la más sensata de los tres, pero también tiene las fuerzas más débiles y es la menos probable que obtenga el control. Karitamen está encantado, no importa quién gane, ya que un mortal controlando toda la región es el primer paso hacia la unificación y recuperación de su propio reino.

Reinos del Caos

Strykssen obtiene el guantelete o logra robar la Piedra de Disformidad del Templo del Cetro de Jade. Sea como sea, consigue un poderoso objeto del Caos, y brota el demonio de su interior, devorando a Strykssen en el proceso y finalmente pisa este mundo. Invoca una legión de esbirros y causa estragos en la zona, aplastando toda oposición y dejando un cúmulo de destrucción tras él.

Consecuencias de *Night of the Daemon*

La trilogía *Daemon Gates* se centra en las aventuras del erudito y explorador Alaric von Jungfreud y su amigo, guardaespaldas y ayudante Dietrich "Dietz" Froebel. En el segundo libro, *Night of the Daemon*, Alaric y Dietz se encuentran siguiendo un mapa raído hacia una tumba legendaria en los Reinos Fronterizos. Encuentran a Levrellian por el camino, y él les quita el mapa. Pero Alaric recuerda muchos de los detalles y vienen a él más a lo largo del camino, cortesía de un Demonio que está influyendo sutilmente al inconsciente erudito.

Finalmente Alaric y Dietz encuentran la tumba y junto con algunos cazadores de tesoros que conocen en el Valle Mortuorio y algunos hombres de Levrellian que fueron enviados a seguirles, entran en la fortaleza de Karitamen. Recorren la tumba, perdiendo varias personas por trampas y guardianes por el camino, y finalmente alcanzan la cámara funeraria. Karitamen se enfrenta a ellos y combate a los exploradores restantes. Durante el tumulto, la mascota de Kietz, Glouste, encuentra y agarra el amuleto de encima de la puerta. Alaric encuentra el Guantelete y lo recoge, enfureciendo a Karitamen (quién puede sentir la tenue mancha del Caos sobre él). El dúo logra abrirse paso fuera de la cámara, llevando ambos objetos con ellos.

Al escapar de la tumba, Gunther se vuelve contra el par y reclama el guantelete. Pero Hammlich le traiciona y mata a Gunther, y huye con el artefacto. Alaric y Dietz, junto con un cazarecompensas que conocieron en las montañas, finalmente siguen a Hammlich hacia Fatandira, pero Rorschach le mata, roba el Guantelete, trata de matar a Fatandira, y escapa. Rorschach es a su vez asesinado por Braechen, quién lleva el objeto a su propio maestro secreto: Strykssen.

Alaric y Dietz alcanza a Strykssen fuera de Vitrolle justo mientras el Mago está aceptando el Guantelete. Ellos le matan, pero el Demonio salta a Braechen, quién se pone el Guantelete y se convierte en un portal viviente para el Demonio. Los príncipes eligen ese momento para atacar al pueblo controlado por la Secta, con cada líder conduciendo un ejército distinto al campo.

En la confusión, el Demonio logra entrar en el pueblo y se dirige de inmediato al Templo subterráneo. Alaric y Dietz le detienen antes de que pueda conseguir la Piedra de Disformidad de allí, destruyendo tanto la Piedra de Disformidad como el Amuleto pero perdiendo el Guantelete en el proceso.

Los príncipes demuelen Vitrolle y matan a todos los Sectarios que encuentran.

¿Cómo afecta entonces todo esto al escenario?

Sin el Amuleto ni el Guantelete, Karitamen es mucho más fuerte, -la proximidad de tales primigenios del Caos estaba minando su fuerza. Su cámara funeraria aún sigue protegida, pero el Señor Liche tiene mejores oportunidades de derrotar esas guardas y liberarse. Sin embargo, han saltado muchas de las trampas de la tumba y necesitan ser restablecidas si tiene que ser totalmente defendible de nuevo.

Vitrolle ya no está, como Strykssen. La tierra ya no está manchada por el Caos, aunque Mutantes y Pieles verdes fortuitos aún invaden granjas y pueblos. Levrellian actúa de nuevo más razonablemente, ahora que la influencia de Strykssen se ha ido. Sin embargo, también perdió a Gunther, y lleva algo de tiempo reagruparse y recapacitar. Haflok toma el control de Vitrolle y su tierra. Reconstruye el pueblo y lo transforma en un santuario Sigmarita, prestando ayuda a quién la necesite. Fatandira no gana nada de la batalla salvo el respeto de Haflok. Sin embargo, eso no es despreciable y ella y el caballero Sigmarita forman una alianza. El Guantelete aún existe y está ahora libre de la atención de Karitamen. Cualquiera que pueda sentir el Caos será capaz de detectar el poderoso artefacto, y más de un Demonio manipulará los acontecimientos para conseguir la reliquia hacia las manos de sus seguidores.

Los príncipes tratan de enfrentarse el Demonio, incluyendo al desilusionado Levrellian, pero sus soldados mortales no tienen posibilidad contra las hordas. Karitamen, si aún existe, envía a sus No Muertos contra las criaturas del Caos, pero carece de cantidad para hacerles retroceder, y lentamente sus fuerzas también son aplastadas. La región se vuelve un páramo, no muy diferente de las Tierras Sombrías más al norte, y su influencia se filtra hacia las tierras de alrededor mientras el Demonio prepara sus fuerzas para expandirse.

Ayuntamiento

El Cetro de Jade resiste todos los ataques y se hace más fuerte. Sus adeptos se hacen con el control del Amuleto de Shesh, que pertenece a su dios, y también del Guantelete, que puede fortalecer a cualquier Demonio o adorar del Caos. Armados con esas dos reliquias y su propia estatua mejorada con Piedra de Disformidad, los Sectarios comienzan a mutar, haciéndose más poderosos mientras el Caos fluye por sus venas. Se lanzan a abrir las puertas de la ciudad y brotan hacia el campo, torturando, matando y deleitándose mientras avanzan. Pronto, los sectarios locos invaden la región y los príncipes de retraen a sus respectivas fortalezas, defendiéndose desesperadamente contra los decadentes enloquecidos. Karitamen clama contra la corrupción extendida sobre su tierra pero no tiene poder para detenerlos desde su tumba, los artefactos del Caos defienden a los Sectarios contra su magia, y los fanáticos mortales abruman rápidamente a sus guerreros No Muertos. La región se vuelve una tierra de total depravación donde se fomenta todo exceso físico.

Recompensas

Dependiendo de la historia específica y sus acciones, los personajes podrían recibir entre 400 y 600 puntos de experiencia por sobrevivir a la tumba y las aventuras en las regiones que la rodean. Esto incluye entrar a la tumba, recorrerla con éxito, encontrar a Karitamen, tratar al menos con un príncipe y enfrentarse a Strykssen o los Sectarios del Culto de Jade. Los Personajes podrían recibir puntos adicionales por ideas, acciones o discursos particularmente impresionantes.

Apéndice I: Nuevas Criaturas

Esta sección describe las diversas criaturas que los personajes pueden encontrar explorando la tumba. Ten en cuenta que la mayoría de estos defensores son No Muertos o artificiales. Debido a esto, no deambulan muy lejos como la gente normal, ni comen, beben ni duermen. Quienes están de guardia permanecerán en sus puestos hasta que sean activados. No pueden ser sorprendidos, aunque pueden distraerse por señuelos y distracciones.

Los No Muertos no son los únicos que custodian la tumba de Karitamen. Después de todo, ellos no sabían que Nagash les levantaría, y los sirvientes y guerreros esperaban aguardar milenios antes de ser despertados. Las tumbas Nehekharianas han sido saqueadas muchas veces por lo que era necesario tener guardianes que no envejecieran, murieran o perdieran su propósito. Eso implicaba hechicería. Usando su magia, el Escarabajo de la Muerte y su Sacerdote crearon diversos guardines místicos para defender la tumba de intrusiones. Esas criaturas permanecen en su lugar hasta ser activadas por la presencia de intrusos. Entonces atacan y continúan haciéndolo hasta ser destruidas o que no queden intrusos vivos. Después, las criaturas regresan a su estado de reposo, esperando con paciencia que aparezca el siguiente intruso. Ninguna de las criaturas mostradas a continuación deambulará por la tumba a menos que se den instrucciones específicas que le afecten.

- Nuevas Criaturas -

Las siguientes criaturas se encuentran todas dentro o alrededor de la tumba de Karitamen.

Bastethi

Los antiguos Reyes Nehekharianos tenían a menudo grandes gatos de mascotas, usados para proteger sus hogares o ayudarles cuando cazaban. Tras la muerte del rey, sus compañeros preferidos eran a menudo enterrados con él, guardando a su señor en la muerte como lo hicieron en vida. Como todos los felinos eran considerados divinamente favorecidos, eran cuidadosamente conservados, con tanto esfuerzo en su momificación como sus amos Humanos.

"Les encontramos justo dentro de la entrada de la tumba. Había dos, tumbados en nichos a ambos lados del túnel. Se levantaron mientras nos acercábamos, raspando garras con puntas de bronce contra el suelo de piedra. A pesar de los vendajes amarillentos y manchados que envolvían sus cuerpos, mantenían una especie de gracia real. Torques de oro rodeaban sus cuellos y esmeraldas verdes brillaban en la cuenca de sus ojos, reflejando la luz de nuestras antorchas. De repente, saltaron hacia nosotros, mostrando una rapidez y agilidad que no es normal en los esbirros No Muertos. Apenas tuve tiempo de disparar mi pistola antes de que estuvieran encima de nosotros."

—Heinrich Johannes, tratante de artefactos antiguos

"Mientras Heinrich despojaba a los gatos muertos de sus joyas y oro, comencé a examinar los jeroglíficos erosionados aún visibles en las paredes. Como esperaba, representaban los antiguos dioses Nehekharianos gobernando sobre sus súbditos. En cada imagen, podía verse un gato, que los Nehekharianos creían que servían como mensajeros, guardianes y espías de los dioses. El erudito Tileano, Rosillito Ippolini, creía que estos pueblos tenían diversos tipos de felinos como mascotas, esperando que les trajeran buena suerte o bendiciones de los dioses. Parece que optaron por mantener esa costumbre en la muerte."

— Profesor Eliot Denheim, erudito aventurero

Son combatientes mortales, conservando parte de su astucia animal y porte real. También se han encontrado guardianes No Muertos similar a los Bastethi en túmulos antiguos del Viejo Mundo, particularmente en los Reinos Fronterizos. Los eruditos aún debaten si estos túmulos son pruebas de una colonia Nehekhariana en el Viejo Mundo o si son habitantes primitivos de la zona que se limitaban a imitar las prácticas de las grandes civilizaciones del sur.

— Perfil de Bastethi —							
Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
36%	0%	41%	45%	28%	8%	79%	10%
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	4	7	0	0	0

Habilidades: Esconderse, Esquivar, Percepción, Movimiento silencioso + 20%
Talentos: Temible, Armas naturales, Visión nocturna, No muerto
Reglas Especiales:

- *Salto Salvaje*: Los Bastethi saltan sobre sus enemigos, rasgando con sus garras. Los Bastethi pueden hacer tres ataques durante un ataque de carga.

Armadura: Ninguna
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0
Armas: Garras y dientes
Margen de matanza: Desafiante

Gran Bastethi

Los Gran Bastethi son los restos momificados de gatos del Templo reverenciados como sagrados por los antiguos Nehekharianos. Estos felinos No Muertos son depósitos de poder nigromante, haciendo que otros No Muertos cercanos se vuelvan más peligrosos, incluso levantando cadáveres cercanos como Zombis o Esqueletos. Los Nigromantes a veces los buscan para despojarles de su poder o usarlos como sirvientes, pero hasta la fecha, solo los Sacerdotes Funerarios de Nehekhara han logrado asegurar su lealtad.

— Perfil de Gran Bastethi —							
Perfil Principal							
HA	**HP**	**F**	**R**	**Ag**	**Int**	**V**	**Emp**
20%	0%	18%	21%	55%	12%	89%	12%
Perfil Secundario							
A	**H**	**BF**	**BR**	**M**	**Mag**	**PL**	**PD**
1	8	1	2	5	3	0	0

Habilidades: Esconderse, Esquivar +10%, Percepción, Escalar + 10%, Movimiento silencioso + 10%
Talentos: Magia oscura, Temible, Suerte, Armas naturales, Visión nocturna, No muerto
Reglas Especiales:

- *Bendito por los dioses*: El favor divino de los dioses Nehekharianos otorga a los Gran Bastethi el Talento Suerte, dándoles un punto de suerte. Además, esta bendición puede extenderse a otros en su presencia. Si el Gran Bastethi lo elige, puede gastar su punto de suerte en nombre de otro No Muerte sensitivo en su línea de visión.

- *Maestro de la Muerte*: El Gran Bastethi puede usar su Característica de Magia para lanzar los siguientes hechizos del Saber de la Nigromancia: Invocación de no Muertos, Reanimar, Llamada de Vanhel y Levantar a los muertos. Si el Gran Bastethi saca dobles o triples en su tirada de lanzamiento, debe tirara en la Tabla 7-5: La Cólera de los Dioses de la página 144 de *WJdR* para averiguar qué ocurre.

Armadura: Ninguna
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0
Armas: Garras
Margen de matanza: Desafiante

Esqueletos Soldados

Los guerreros de Karitamen eran poderosos combatientes incluso en vida. El propio Karitamen fue un gran guerrero, así como un general talentoso, y tras convertirse en rey, reunió a sus mejores y más leales guerreros para servir como su guardia real. El mejor centenar de esos hombres fueron asesinados, momificados y colocados en la tumba con él tras su muerte. Cuando Karitamen se despertó por la maldición de Nagash, sus guardias despertaron también, transformándose en poderosos Esqueletos Soldados.

A diferencia de los Esqueletos, los Esqueletos Soldados son inteligentes. Son lo suficientemente listos no solo para seguir órdenes complejas sino también para actuar con su propia iniciativa cuando es necesario. Esto se debe a que fueron encantados usando una versión más amplia del método del Culto Mortuorio, específica para retener su inteligencia y destreza marcial.

La otra gran diferencia entre los Esqueletos Soldados y los Esqueletos ordinarios es el equipo. Karitamen se aseguró de que sus guardias reales tenían las mejores armaduras y armas posibles. Algunos reyes solo se preocupaban de atavíos y de equipar a sus guardias de familia con armaduras hermosas pero ineficaces. Karitamen había actuado en demasiadas batallas para cometer ese error. Sus armeros fabricaron armas y armaduras de alta calidad con alguna ornamentación pero más centradas en la función que la apariencia. Como resultado, sus Esqueletos Soldados están muy bien armados y acorazados, y son muy peligrosos.

"Al principio pensé que era divertido, especialmente tras habernos peleado con los dos grandes gatos de fuera. Sentado en la parte superior del sarcófago había un gato. No uno de los grandes predadores, sino un típico gato callejero, del tipo que ves cazando ratas en Altdorf. Admito que este era algo más impresionante. Estaba adornado con oro y joyas y envuelto en vendas como los demás. Casi sentí lástima por el pobre. A diferencia de sus dos primos de afuera, no vi que este pobre minino fuera un desafío. Fue entonces cuando oí los ruidos deslizantes viniendo de otros sarcófagos que revestían la cámara, y supe que el gato era la menor de mis preocupaciones."

— Heinrich Johannes, tratante de artefactos antiguos

"Con mi menos que ejemplar habilidad con la espada, procuré detener a los Zombis que me asaltaban por el mayor tiempo posible, confiado en que Heinrich sería capaz de derrotar a sus atacantes y venir en mi ayuda. Efectivamente, pronto oí un grito de triunfo mientras él liquidaba al primero de los No Muertos que me presionaba. De repente, uno de mis atacantes se apartó de mí y saltó hacia Heinrich, con asombrosa velocidad. Cogiéndolo con la guardia baja, lo que provocó un terrible golpe en su hombro, casi golpeándole desde sus pies. El otro Zombi que le atacaba también incremento sus ataques, y me di cuenta de que no tardaría en caer. Mirando arriba, vi que el gato parecía estar centrando toda su atención en la escaramuza con Heinrich, y me di cuenta de que dirigía de alguna manera a los Zombis atacantes. Supe que si no podía encontrar alguna forma de liberarme de mis atacantes y destruir ese maldito felino, estábamos perdidos."

— Profesor Eliot Denheim, erudito aventurero

Cada Esqueleto Soldado lleva una elegante coraza de borde dorado y el escarabajo de ónice del servicio de Karitamen puesto de forma prominente en la garganta. Completa la armadura brazales y grebas grabados en oro y un yelmo dorado con una runa inscrita, con el escarabajo situado justo encima de la nariz. Cada uno lleva una espada curva, con guara y pomo de oro y marcadas con el escarabajo de Karitamen, y una larga daga de bronce cuelga de sus cintos de eslabones dorados. Varios guerreros también llevan adornos personales, anillos, colgantes, brazaletes, cinturones más elaborados o una segunda arma de mano de importancia personal. Las cuencas de sus ojos tienen el brillo rojizo de los No Muertos pero en estos guerreros, es un puntito marcado, como si ojos diminutos brillaran fuera de sus cráneos, y la luz tiene una clara inteligencia.

Las armas y armaduras usadas por estas criaturas cuentan como objetos de Buena Artesanía.

— Perfil de Guardia Funerario —							
Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
38%	33%	42%	45%	36%	24%	36%	15%
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Esquivar, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Nehekhariano)
Talentos: Temible, Visión nocturna, No muerto
Armadura: Armadura pesada (Coraza, Yelmo, Brazales de placas)
Puntos de Armadura: Cabeza 2, Brazos 2, Cuerpo 2, Piernas 0
Armas: Arco con 10 flechas, Arma de mano (Khopesh)
Enseres: Ninguno
Margen de matanza: Normal

Guardias Funerarios

Si los Esqueletos Soldados son un signo de la disciplina y habilidad que Karitamen esperaba de sus guerreros, los Guardias Funerarios son la prueba no viviente. Guerreros de élite en su tiempo, los Guardias Funerarios conservan gran parte de sus recuerdos y son inquebrantablemente leales a su amo. Escogidos entre los más grandes de sus sirvientes mortales, dieron sus vidas con gusto para proteger al Escarabajo de la Muerte en su viaje al Inframundo.

Los Guardias Funerarios son, en efecto, las versiones más grandes y poderosas de los Esqueletos Soldados. Son más fuertes, rápidos y letales, conservando gran parte de las habilidades de combate que tenían en vida. Como los Esqueletos Soldados, se benefician de los métodos avanzados del Culto Mortuorio, lo que les permite mantener su intelecto y formación.

Encargados de proteger los santuarios interiores de la tumba, los Guardias Funerarios no deberían encontrarse fuera a menos que Karitamen los libere de algún modo, momento en el que sirven como su séquito personal. Son despiadados y eficientes, matando a cualquier que se atreva a poner un pie en la tumba.

Los Guardias Funerarios parecen Esqueletos excepto en que tienen delgados trozos de carne cubriendo sus huesos. Sus ojos son globos delgados de ardiente luz roja que se estrechan hasta agujeritos. Sus bocas están estiradas en una abierta sonrisa, revelando los marrones dientes rotos de sus cráneos. Visten conjuntos de armadura de cuero almidonada finamente elaborados y llevan escudos en relieve con un escarabajo, lo que muestra su lealtad hasta la muerte.

— Perfil de Guardia Funerario —							
Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
38%	33%	42%	45%	36%	24%	36%	15%
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Esquivar +10%, Percepción +20%
Talentos: Temible, Parada veloz, Visión nocturna, Golpe poderoso, No muerto
Reglas Especiales:

- *Hojas Funerarias:* Cualquier arma que porte un Guardia Funerario se considera mágica. Además, los Guardias Funerarios tiran la Furia de Ulric cuando sacan un 9 o un 10, en vez de solo un 10.

Armadura: Armadura ligera (Armadura de cuero completa)
Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1

Armas: Arma de mano (Khopesh), escudo
Margen de matanza: Desafiante

Ushabti

Estas enormes estatuas de piedra tienen tres veces la altura de un Humano. Están talladas a semejanza de los dioses Nehekharianos y llevan cualquier arma que prefiera la deidad particular, normalmente una espada curva de oro, mayal o un imponente cetro a modo de maza. Como guardianes, las Ushabti protegen las grandes pirámides de los Reyes Funerarios y por lo general hacen sus tares desde lo alto de plintos situados en el perímetro de la tumba. Bajo la mayoría de circunstancias, una Ushabti es solo una estatua, aunque una imponente, pero los Sacerdotes Funerarios tienen el poder de infundir esos recipientes con terrible magia. Entonando antiguos rituales, las estatuas vibran de vida, bajando de sus bases para destruir todo en su camino. Cuando despierta, los ojos de una Ushabti brillan con luz dorada. No pueden hablar ni hacer ningún otro sonido que no sea sus pisadas o golpeando otro objeto.

Como la mayoría de estatuas y esculturas, las Ushabtis están talladas de piedra sólida y luego enyesadas y pintadas. Sin embargo, no tienen armas ni armaduras de metal –se pueden colocar gemas en huecos apropiados, pero por lo demás, la Ushabti entera se crea del mismo bloque de piedra.

Mientras está animado, una Ushabti alberga los espíritus de los muertos. A pesar de esto, no tienen inteligencia real. Son objetos creados para un propósito, y pueden seguir instrucciones básicas. Una Ushabti puede saber la diferencia entre un No muerto y un vivo, artificial y natural e incluso entre Nehekharianos y extranjeros. Pueden reconocer a sus animadores sin fallar y solo obedecen las órdenes de esos animadores a menos que se le ordene lo contrario.

— Perfil de Ushabti —							
Perfil Principal							
HA	**HP**	**F**	**R**	**Ag**	**Int**	**V**	**Emp**
46%	0%	55%	38%	25%	-	-	-
Perfil Secundario							
A	**H**	**BF**	**BR**	**M**	**Mag**	**PL**	**PD**
3	24	5	3	5	0	0	0

Habilidades: Ninguna
Talentos: Temible, Armas naturales, Visión nocturna, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal
Reglas Especiales:

- *Construcción:* Los Ushabti no son criaturas vivas sino estatuas animadas. Su construcción en piedra les otorga 4 Puntos de Armadura en cualquier zona.
- *Fuerza Espantosa:* Todos los ataques de las Ushabti cuentan como si tuvieran la Propiedad Impactante.
- *Sin Mente:* Las Ushabti no tienen mente propia. No tienen Inteligencia, Voluntad ni Empatía, y no pueden hacer ni fallar tiradas basadas en esas Características.

Armadura: Ninguna
Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5
Armas: Gran arma (Hoja Ritual) y puños
Margen de matanza: Difícil

- Recopilación de Perfiles -

Los siguientes perfiles aparecieron ya antes o de lo contrario están modificados del Bestiario del Viejo Mundo y han sido incluidos aquí para tu comodidad.

Momias

Creadas a partir de cadáveres de antiguos guerreros y nobles, las criaturas No Muertas son envueltas en linos fúnebres y embalsamadas para prevenir la pudrición.

— Perfil de Momia —							
Perfil Principal							
HA	**HP**	**F**	**R**	**Ag**	**Int**	**V**	**Emp**
44%	0%	45%	52%	40%	10%	28%	0%
Perfil Secundario							
A	**H**	**BF**	**BR**	**M**	**Mag**	**PL**	**PD**
3	32	4	5	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Historia +10%, Nigromancia +10%), Tasar, Percepción, Leer/Escribir +20%, Montar +10%, Hablar idioma (Nehekhariano)
Talentos: Temible, Visión nocturna, Especialista en armas (Mangual, Gran Arma), Golpe conmocionador, No muerto
Reglas Especiales:

- *Voluntad ancestral:* Las momias no pueden ser controladas como otros No Muertos. De hecho, su voluntad es tal que otros No Muertos menores como Esqueletos y Zombis les obedecen, y pueden controlar No Muertos igual que un Nigromante (ver **Los Muertos Vivientes** en la página 219 de *WJdR* o **Nigromantes** en la página 130 de Reinos de la Magia).
- *Inflamable:* Los antiguos envoltorios y fluidos de embalsamamiento hacen a estas criaturas bastante inflamables. Cuando una momia es golpeada un ataque de fuego, cualquier Herida sufrida se dobla. Esto se calcula después de cualquier deducción por Bonificador de Resistencia o armadura.

Armadura: Ninguna
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0
Armas: Arma de mano
Margen de matanza: Difícil

Zombis Momificados

Estas miserables criaturas son esclavos sacrificados en honor del Karitamen. Aunque parecen momias, en realidad son Zombis.

— Perfil de Zombi Momificado —							
Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
25%	0%	35%	35%	10%	-	-	-
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Ninguna
Talentos: Temible, Visión nocturna, No muerto
Reglas Especiales:

- *Inflamable:* Los antiguos envoltorios y fluidos de embalsamamiento hacen a estas criaturas bastante inflamables. Cuando una momia es golpeada un ataque de fuego, cualquier Herida sufrida se dobla. Esto se calcula después de cualquier deducción por Bonificador de Resistencia o armadura.
- *Estúpido:* Estas criaturas no tienen Inteligencia, Voluntad o Empatía y nunca pueden realizar o fallar tiradas basadas en estas características.

Armadura: Ninguna
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0
Armas: Daga
Margen de matanza: Rutina

Corcel Esquelético

Terroríficos corceles No Muertos, estas criaturas son las monturas favoritas de los campeones No Muertos.

— Perfil de Corcel Esquelético—							
Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
24%	0%	40%	40%	25%	-	-	-
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	4	8	0	0	0

Habilidades: Ninguna
Talentos: Armas naturales, Visión nocturna, Golpe poderoso, No muerto
Reglas Especiales:

- *Estúpido:* Estas criaturas no tienen Inteligencia, Voluntad o Empatía y nunca pueden realizar o fallar tiradas basadas en estas características.
- *Tambaleante: No pueden realizar la acción de correr*

Armadura: Ninguna
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0
Armas: Pezuñas
Margen de matanza: Rutina

Enanos No Muertos

Estas temibles criaturas, poco más que zombis, están cubiertas en carcomidos envoltorios funerarios.

— Perfil Enano No Muerto—							
Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
25%	0%	35%	35%	10%	26%	33%	21%
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Ninguna
Talentos: Temible, Visión nocturna, No muerto
Reglas Especiales:

- *Obligados:* Estos Enanos No Muertos están obligados a atacar a los intrusos en el complejo, sin importar sus deseos. Luchan hasta matar a sus enemigos o ser ellos destruidos.
- *Inflamable:* Los antiguos envoltorios y fluidos de embalsamamiento hacen a estas criaturas bastante inflamables. Cuando una momia es golpeada un ataque de fuego, cualquier Herida sufrida se dobla. Esto se calcula después de cualquier deducción por Bonificador de Resistencia o armadura.
- *Tambaleante: No pueden realizar la acción de correr*

Armadura: Ninguna
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0
Armas: Arma de mano
Margen de matanza: Fácil

Generales Tumularios

Estos horrores No Muertos, antes entre los soldados más leales de Karitamen, siguen sirviendo a su amo, incluso en la muerte.

— Perfil de General Tumulario—							
Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
40%	35%	45%	45%	30%	25%	35%	20%
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia y Tácticas +20), Percepción, Leer/Escribir + 20%, Hablar idioma (Nehekhariano)
Talentos: Temible, Visión nocturna, No muerto
Reglas Especiales:

- *Espada de tumulario:* Los generales llevan armas antiguas y mortales llenas del poder de la no muerte. En manos de un Tumulario tal espada cuenta como un arma mágica y hace Daño BF + 2. Además, cuando un tumulario provoca un Golpe Crítico, hace dos tiradas en la **Tabla 6-2: Golpes Críticos** y provoca el resultado más mortal. En manos de cualquier otro una Espada de Tumulario cuenta como un arma de mano.

Armadura: Armadura pesada (Armadura de placas completa)
Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5
Armas: Espada de tumulario y escudo
Margen de matanza: Difícil

Apéndice II: Peligros de la Tumba

Hay muchos peligros acechando en las guaridas de los muertos. Desde horribles cadáveres tambaleándose a reyes canallas retorciéndose en su tormento especial, interminables trampas, toxinas retorcidas, infames maldiciones y enfermedades terribles; es un milagro que alguien pudiera bajar a la tumba desde arriba. Este Apéndice amplía la información presentada en *La Tentación del Señor Liche*, ofreciendo una amplia gama de nuevos mecanismos de apoyo para usar en esta aventura o en las de tu propio diseño

- Maldiciones -

En el Viejo Mundo, la muerte no es algo a lo que temer sino una etapa necesaria, un final que se cierne sobre todos. La mayoría de los Viejo Mundanos tiene cierto grado de obsesión con la muerte como se evidencia por los símbolos de su destino en sus armaduras, arquitectura y decoración. Cuando muere un individuo puede ser arrojado en una fosa común junto con las otras fétidas gemas descubiertas en la madrugada, o puede ser enterrado en grandes bóvedas para reflejar su posición y estatus.

Para la mayoría de la gente común, sobrevivir simplemente hasta alcanzar la madurez es logro suficiente; tener una parcela donde pueda yacer su cuerpo tras su ida es normalmente suficiente. Tener una lápida para marcar el lugar probablemente sería visto como un lujo y construir una tumba para sus restos una extravagancia.

Sin embargo esa es precisamente la razón por la que los ricos y vanidosos se ven obligados a construir alojamientos mortuorios que destacan como monumentos de su propia magnificencia para maravillar con asombro a futuras generaciones. Como las tumbas tienden a ser construidas en proporción al tamaño de los egos de los que van a residir en ellas, es una buena regla general que cuanto mayor sea, mayor será la probabilidad de ser maldecido.

Evolución de una Maldición

Las maldiciones normalmente surgen cuando alguien –o algo- ha muerto pero sigue obsesionado con el mundo físico. Como Espíritus, estos desgraciados son conscientes de sus muertes, pero a diferencia de sus contrapartidas corpóreas no logran manifestarse físicamente. Aun así, las naturalezas narcisistas que tenían en vida no les abandonan en muerte, llevándoles a centrarse en personas y lugares que conocían antes de diñarla. (Las criaturas sin esta determinación a veces se convierten en Residuos, ver **Residuo** en la página 116).

Poder observar el mundo de los vivos no solo requiere una gran voluntad sino también energía. Aunque lo consiguen inicialmente drenando su propia alma, al final deben recurrir a una fuente alternativa –que los dioses del Caos están muy felices de proveer.

Aun con este flujo de energía, el rango que esos restos espirituales pueden viajar lejos de su lugar de descanso crece cada vez menos. La inquieta presencia lucha contras estas limitaciones en las medidas de sus posibilidades, un esfuerzo que provoca que extraiga más de la sucia energía que ofrecen libremente las Fuerzas Oscuras y así extraer cualquier último vestigio de cordura que pudo haber tenido. Aunque eso solo retrasa lo inevitable, hasta que finalmente la apariencia se encuentra de nuevo contenida dentro de la cáscara hueco de su antigua forma. Entonces simplemente deja de existir.

Como atraviesa continuamente sobre la zona de enterramiento, la energía Caótica se filtra en la propia estructura. Finalmente se vuelve lo suficientemente intensa para convertirse en una maldición, cuya naturaleza exacta se suele dejar a los caprichos al azar de uno de los dioses del Caos.

Recibiendo y Eliminando Maldiciones

Una maldición siempre está unida a una zona u objeto dentro de una tumba donde la energía Caótica remanente es más fuerte. Puede ser la puerta de la tumba, un cofre lleno de posesiones terrenales de los muertos, el cuerpo o cualquier cosa que consideres apropiada. Una vez el desafortunado aventurero entra en contacto con la zona u objeto, debe hacer de inmediato una tirada de **Voluntad** o cae presa de la maldición.

El DJ puede determinar exactamente cuán fácil o difícil será para el personaje eliminar una maldición una vez la ha recibido. Las soluciones simples incluyen destruir el cadáver en la tumba, reemplazar cualquier botín robado o santificar toda la zona.

Maldición del Condenado

Estaba sucia esta taberna invadiendo la frontera de la tierra de los Reinos Fronterizos. El hedor a excremento, sudor viejo y desesperación hizo al lugar decididamente insalubre. La mayoría de días y noches la taberna atendía a la escoria, los borrachos y las rameras. Aunque esta noche estaba llena.

Ansel Meschsloffeen estaba aquí, y él siempre atraía la multitud. Algo célebre, se hizo famoso robando tumbas por todos los Reinos Fronterizos, Tilea e incluso las tierras del Sur. Aunque muchos no aprobaban su ocupación, las historias de sus hazañas compensaban más que cualquier dilema moral que pudiera surgir sobre el saqueo de viejas criptas.

Esa noche era igual a la última en la que Ansel estuvo. Un mar de caras sucias apiñadas alrededor del héroe, embelesadas mientras él recordaba como esquivó andanadas de dardos envenenados, se abrió paso a través de una legión de esqueletos, saltó sobre pozos, evadió hojas segadoras y se deslizó fuera de la vieja tumba Khemri sin siquiera un rasguño. Para probar el cuento, pagó rondas de bebidas con antiguas monedas de oro, de forma extraña y con extrañas figuras. Y con cada nueva hazaña, la multitud reía y aplaudía, sumergiéndose más en cada historia sin importar lo similar que era a la última.

Pero entonces Ansel tosió.

Empezó aclarándose la garganta, tomando un sorbo de vino aguado. Pero no le ayudó. Tosió otra vez. Por momentos, la toz empeoró, y manchas de sangre salpicaron la mesa. Su audiencia se echó atrás, temiendo con razón a la peste. No había fin para las convulsiones del hombre. Tosió, ahogándose en el vómito que caía de su boca en un torrente. Vociferó, su cuerpo tembló mientras las arcadas de tos le sobrepasaban, hasta que finalmente, solo unos pocos minutos después de empezar todo, hubo un terrorífico estallido, y su cuerpo se rompió vuelto del revés en un terrible revoltijo.

La posada desapareció en solo una semana. Los parroquianos yacen aún con sus espaldas rotas de la tos seca. Los que escaparon dan gracias a Sigmar y para salvarse quemaron el edificio con todas sus víctimas en el suelo. Soportaron los asfixiantes gritos de ayuda, los llantos suplicando piedad, pues tenían que hacerlo, tenían que acabar con esa maldita plaga que Ansel había traído de las entrañas de esa condenada tumba.

Si prefieres una solución a la situación más orientada a la historia puedes decidir que los jugadores tengan que descubrir o investigar un ritual (ver página 169 de *Reinos de la Magia*) para contrarrestar el encantamiento inicial. Esto podría requerir que encuentren un Sacerdote lo suficientemente poderoso para lanzar el hechizo (un Sumo Sacerdote de Shallya por ejemplo) o localizar un objeto que perteneció una vez a la persona enterrada. Esto podría ser una manera natural de dar a tus jugadores una oportunidad de hacer algo entre aventuras o añadir profundidad a una campaña en curso.

Ejemplos de Maldiciones

Aquí hay algunos ejemplos de maldiciones que podrían suceder a uno de los Personajes.

La Maldición de las Cenizas

"¿Te divierte este sabor?"

Dos semanas después de ganar esta maldición, un Personaje afectado nota que la comida ya no tiene el mismo sabor. Al principio, no será capaz de decir exactamente qué va mal, pero un par de días después del período de dos semanas, todo sabe como si estuviera podrido. Aunque algo desconcertante, no es nada más que eso –el Personaje afectado sigue pudiendo comer normalmente.

El sabor de la comida sigue cambiando el siguiente mes, cambia de podrido a insípido, hasta que todo lo que el personaje come sabe a cenizas frías. El Personaje cree que realmente está comiendo el cadáver del residente (o residentes) de la tumba que invadió. Esta sensación es tan fuerte que tendrá que superar una tirada de **Voluntad** para comer; la dificultad de esta tirada se incrementa a Desafiante (-10%) la siguiente semana, luego Difícil (-20%) y por último Muy Difícil (-30%). Con el tiempo, el Personaje se negará a comer por propia voluntad y se resiste activamente a los intentos de alimentarle a la fuerza, siendo objeto de los efectos de la Inanición (ver **Inanición** en la página 114 de *WJdR*).

Por supuesto, cualquier que pruebe la comida la encuentra sabrosa, igual a cualquier otra.

La Maldición del Perdón

"Debo decir que tenéis una visión aguda, señor. ¿Por qué ninguno de nosotros sospechó que la joven ciega con cojera era en realidad una horrible Mutante? Es buena cosa que hayáis acabado con ella. Si no, ¡quién sabe lo que hubiera ocurrido!"

Esta insidiosa maldición puede parecer –en un principio- una bendición para el personaje que la recibe, ya que le permite cometer delitos sin miedo a represalias. El Personaje afectado probablemente no será consciente de la maldición hasta que sea atrapado en medio de un acto ilegal y se le permita alejarse.

Por ejemplo, si el personaje es visto cortando la cuerda de la bolsa de alguien, el Guardia asume que era su monedero el que rompía. Si el Personaje mata a un Sacerdote en medio de la plaza de un pueblo, los testigos asumirán que lo hizo porque el Sacerdote lo merecía claramente. No importa lo atroz que sea el delito, cuanta

Creando una Maldición

En términos mecánicos de juego, una maldición debería manejarse como un ritual. En el improbable caso de que un jugador quiera lanzar una, las únicas directrices estrictas a seguir son que el ingrediente es un ser vivo y sensible, y que el Tiempo de Lanzamiento debe ser años en vez de horas. El resto se deja a la sádica imaginación del DJ.

gente lo viera cometerse o cómo de ilógico sería que el Personaje fuera puesto en libertad, el acto siempre se justifica de alguna manera, permitiendo al Personaje salirse con la suya… literalmente.

Con el tiempo, las líneas de definición de lo que es una conducta moral y lo que no, se vuelven cada más borrosas para el Personaje. Cada vez que se enfrente a una decisión que pueda resolverse con diplomacia o violencia, el PJ debe hacer una tirada de **Voluntad** o elegir la violencia. Tras cinco tiradas de **Voluntad** falladas, las siguientes se vuelven Desafiante (-10%), tras 10, se vuelven Difícil (-20%), tras 15 se vuelven Muy Difícil (-30%) y tras 20 el jugador está desprovisto por completo de cualquier rastro de moral y no puede controlar sus impulsos de matar.

Ten en cuenta que la maldición solo beneficia a la persona afectada; cualquier otro miembro del grupo que participe en el delito es castigado como de costumbre.

La Maldición de Vidas Pasadas

"He estado aquí antes…"

Aunque los restos físicos de un residente de la tumba pudieron haberse convertido en polvo hace tiempo, en el caso de esta maldición, el enterrado ha logrado dejar atrás un poco de sí. El receptor de esta maldición experimenta los recuerdos de la vida de la persona enterrada en tal grado que tiene dificultad en distinguir la vida del muerto de la suya. El Personaje debe hacer una segunda tirada de **Voluntad** o ganar 1 Punto de locura debido a la naturaleza violenta de esta intrusión en su psique.

Si el Personaje no se libra de la maldición en un mes, pasa por la experiencia de nuevo. Si el PJ adquiere un trastorno por los Puntos de Locura ganados por esta maldición, los recuerdos de la criatura enterrada se vuelven dominantes, y el Personaje pierde todo el sentido de los suyos anteriores. Elimina todas las profesiones obtenidas hasta ahora y tira por una nueva profesión a al azar mientras el espíritu del muerto asume el control del PJ.

La Maldición del Movimiento

"Por el amor de Ulric, muchacho, ¡cálmate!"

Un aventurero que esté "dotado" con esta maldición desarrolla lo que al principio parece ser un tic nervioso: es incapaz de quedarse quieto. Inicialmente esto se manifiesta como algo pequeño, como tocarse un dedo o un pie. Por supuesto, esto empeora mientras la maldición progresa. Pronto, el Personaje no puede controlar el cabeceo de su cabeza, no puede dejar se mecerse adelante y atrás y por último tiembla todo.

Una semana después de que el Personaje gane la maldición, sufre espasmos a gran escala varias veces al día. Aparte de llamar la atención del supersticioso populacho, el Personaje debe modificar sus Características como se describe en la **Tabla A2-1: Efectos de la Maldición del Movimiento**.

Saul, por ejemplo, sufre esta maldición. Tras una semana, recibe un penalizador de -5% a su Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles. Pasa otra semana y la penalización empeora a -10%. Tras un total de seis semanas, tiene un penalizador de -40% a Habilidad de Armas y Proyectiles, un -15% a Agilidad, -3 a Movimiento y ha adquirido 6 Puntos de Locura.

Tabla A2-1: Efectos de la Maldición del Movimiento

Tiempo Maldito	Efecto
1 semana	-5% a HA y HP
2 semanas	-10% a HA y HP
3 semanas	-15% a HA y HP, -5% a Agi
4 semanas	-20% a HA y HP, -5% a Agi, -1 Movimiento, +1 Punto de Locura
+1 semana	-5% a HA, HP y Agi, -1 a Movimiento, +1 Punto de Locura

Con el tiempo el Personaje será incapaz de realizar ninguna tarea que requiera usar sus manos –debe confiar en sus compatriotas incluso para tareas tan mundanas como comer. Finalmente, será

incapaz de dormir, lo que le conduce primero a la locura y luego probablemente le mate.

La Maldición de los Mil Latigazos

"Dios mío, parece que te has vuelto a cortar".

La maldición se manifiesta inicialmente con numerosos cortes pequeños por todo el cuerpo del Personaje, cada vez más profundos y sangrantes con más facilidad a medida que la maldición progresa.

Un Personaje afectado por esta maldición recibe de inmediato 1 Herida, ignorando Bonificador de Resistencia y armadura. Una semana después, y cada semana desde entonces, el Personaje recibe una Herida adicional; sin embargo, este daño es acumulativo. Así que el jugador afectado recibe 2 Heridas por semana tras la primera de maldición, 3 Heridas la segunda, 4 heridas la tercera y así. Las Heridas recibidas como resultado de esta maldición pueden ser tratadas como cualquier otra herida, aunque a menos que se levante la maldición, continúa recibiendo nuevas Heridas cada semana.

Si no se trata a tiempo, la maldición puede infligir golpes Críticos; éstos deben resolverse como Críticos de Muerte Súbita (ver **Tabla 6-3: Golpes Críticos** en la página 133 de *WJdR*). Ten en cuenta que el Personaje también gana un Punto de Locura cada vez que ocurre esto.

La Maldición de los Vientos

"¡Por la crepitante salchicha de Sigmar, debiste ver eso! Rolf ha explotado. Una lástima, francamente".

El Personaje tiene una breve sintonía con los Vientos de la Magia pero con consecuencias desastrosas. Tira en la **Tabla 7-4: Manifestaciones Catastróficas del Caos** de la página 143 de *WJdR*. Sufre el resultado obtenido. Si la tirada deriva en *El ojo fulminante* o *Consunción mental*, los efectos que figuran allí son permanentes hasta que se elimine la maldición. Los hechiceros pueden hacer una segunda tirada de Voluntad para resistir los efectos de esta maldición.

- Pestes -

Horrores, trampas y maldiciones no es lo único que salvaguarda una tumba; hay muchos más insidiosos guardianes para asegurar que los que perturben los muertos paguen el precio. Ya que las tumbas a menudo se sellan en el momento de enterrar el cuerpo, todo el aire y contaminación de los tesoros permanece intacto. Así que cuando un saqueador de tumbas viola los sellos, sin darse cuenta libera el viejo aire y todo lo que contiene. La mayoría de las veces este aire ese rancio y tal vez un poco venenoso. Pero a veces, el aire tiene un peligro mucho peor: una maldita plaga.

La Maldición de los Reyes Funerarios

Descripción: Los Reyes Funerarios de Khemri son bien conocidos por sus esfuerzos en proteger sus lugares de último descanso con intrincadas trampas, trucos y guardas mágicas para asegurar el éxito de su viaje a la vida tras la muerte. Muchos de sus Sacerdotes no solo eran buenos conocedores de cómo momificar un cadáver sino también como mezclar hierbas raras y pociones. Muchos eruditos creen que esta enfermedad fue creada por los Sacerdotes de Khemri a petición de los Reyes Funerarios. Para asegurar que todo ladrón de tumbas recibiría el castigo adecuado, los Sacerdotes rociaban el polvo causante del contagio por toda la cripta antes de sellarla. Cualquiera que entrara en la tumba inhalaría el polvo y sucumbiría a la enfermedad. Pocos días después de la exposición al polvo, la víctima comienza a sufrir delirios paranoicos, sintiéndose totalmente seguro de que la venganza le visitará por rapiñar la tumba sagrada. Cualquier parece un enemigo, incluso amigos y familiares. Las víctimas se suicidan a menudo o son enviadas a un manicomio antes de que puedan deshacerse de los efectos de la enfermedad. Es posible que la enfermedad se propague a cualquiera que toque objetos cubiertos con el polvo que ha sido retirado de una tumba.

Los eruditos de Khemri creen que esta enfermedad pudo haber sido una de las razones de la locura que devastó el reino bajo el gobierno de Ankenat I. El efímero reinado de este rey terminó casi por la noche mientras las leyendas dicen que ocurrió una sublevación sanguinaria, y murieron miles. Otro brote fue reportado en Nuln cuando el famoso explorador Hans der Kartur regresó de Khemri para mostrar los tesoros que había descubierto de la tumba del Rey Ankamun. Hans fue obligado a dejar la ciudad cuando más de 100 personas que habían visto sus objetos en la exposición enloquecieron.

Duración: 7 días

Efectos: Las víctimas de esta enfermedad sufren delirios paranoicos que han sido malditos por los Reyes Funerarios de Khemri por perturbar sus criptas. Las víctimas serán con seguridad perseguidas y asesinadas en represalia por sus acciones. Mientras está afectado por la enfermedad, las características de Inteligencia y Voluntad de la víctima se reducen a la mitad. Muchos terminan pasando a una conducta asesina en un esfuerzo por silenciar a los que pudieran delatarles a sus enemigos. Al final de los siete días, la víctima debe hacer una tirada de **Voluntad**. Si no tiene éxito por 1 Nivel, la víctima ataca a cualquiera que se encuentre hasta la muerte. Fallar por 2 niveles o más indica que la víctima se suicida.

El Aliento de la Muerte

Descripción: Las criptas y cámaras funerarias están selladas durante siglos, sus contenidos engullidos en la oscuridad y desprovistas de purificación de aire. Con el tiempo, todo se cubre de polvo dentro, como un manto protector. Esta fina polvareda, partes de las cuales son invisibles a simple vista, se pone en suspensión al perturbarla y se aloja en los pulmones si se inhala.

Tras el primer día de exposición, las víctimas experimentan congestión nasal y pectoral, lo que dificulta la respiración. Mientras la enfermedad progresa, se desarrolla una tos persistente, aumentando en severidad hasta que la víctima tose sangre. La tos se vuelve tan violenta que la

muerte ocurre al romperse la víctima su espalda de un violento ataque de tos. La enfermedad es contagiosa y puede transmitirse a otros por inhalación cuando una víctima tose.

El Aliento de la Muerte se encuentra a menudo en Khemri y otros lugares de Arabia donde el aire seco y la arena contribuyen a potenciar el polvo. Se discute por los eruditos la confirmación de casos en el Viejo Mundo pues algunos de los primeros síntomas son similares a enfermedades menores. Los supervivientes de la enfermedad nunca se libran por completo del sentimiento enfermizo. Cada año en torno a la fecha de aniversario de la primera infección, los supervivientes experimentan otra vez la tos durante una semana.

Duración: 1d10 + 2 días

Efectos: Durante los primeros dos o tres días, las víctimas están congestionadas y no pueden realizar actividades extenuantes como combatir o correr sin una tirada exitosa de **Resistencia** cada asalto. Fallar significa que la víctima no realiza acción ese asalto y está indefensa mientras se esfuerza por recuperar el aliento. Cada día posterior, la víctima es objeto de ataques de tos que pueden ocurrir en cualquier momento. Las tiradas se reducen en -10% y las acciones que requieran concentración como forzar cerraduras tienen un 30% de posibilidad de ser interrumpidas por un ataque de tos. Las penalizaciones por acciones extenuantes descritas arriba también se aplican. Mientras la enfermedad alcanza el final de su duración, la víctima debe hacer una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia** o muere de un gran ataque convulsivo de tos.

Enfermedad Debilitadora

Descripción: La enfermedad debilitadora infesta cadáveres, especialmente los que están mucho tiempo sin tocar. Eruditos y cirujanos teorizan que esta enfermedad es el resultado del aire viciado de las criptas combinado con la insalubridad de un cuerpo en descomposición sin preparar adecuadamente para el entierro. Se pueden encontrar casos registrados de la enfermedad en la historia de Kislev y Sylvania. Uno de los casos más letales barrió Erengrado hace años, matando a miles. Solo se detuvo por la intercesión del Gran Teogonista, Lothar el Sanador, quién temía que se extendiera al Imperio. Nadie está seguro de lo que hizo para detener el brote, pero las historias hablan de la intercesión divina del propio Sigmar con los más

descabellados describiendo un fuego purificador del cielo dado a Lothar por Sigmar para curar la enfermedad.

Esta enfermedad corroe la carne, incrementando el metabolismo del sujeto al punto donde es casi imposible ingerir suficiente comida para mantenerse vivo.

Las víctimas se vuelven furtivas y estresadas hasta la locura, consumiéndose finalmente, incluso después de hartarse por semanas. Muchos son confundidos con necrófagos y son asesinados en la última etapa de la enfermedad por populacho supersticioso o Cazadores de Brujas mal informados.

Duración: Permanente

Efectos: Una semana después de contraer la Enfermedad Debilitante, el cuerpo de la víctima se degrada mientras su metabolismo se incrementa. Constantemente hambriento e incapaz de descansar, debe hacer una tirada de **Resistencia** cada semana o perder 1d10% de su Resistencia. Mientras la enfermedad progresa, la víctima pierde peso rápidamente, pareciendo demacrado y huesudo. Le resulta difícil dormir o relajarse, y muchos son recluidos como locos. La muerte ocurre cuando la Resistencia de la víctima se reduce a 0.

- Trampas -

Cualquiera que esté pasando por el problema de haberse sepultado va a querer desalentar a los visitantes no esperados tras haber sido enterrado. Ni el más iluso cree que solo las puertas y paredes mantendrán fuera los ladrones decididos, no importa lo bien que se construya la estructura. Por ello, diseñan un poco de protección extra en forma de trampas.

La mayoría de las veces se usan las trampas en tumbas solo donde más se necesitan: alrededor del cadáver o sus antiguas posesiones terrenales. Sin embargo, los individuos con el dinero y la disposición pueden instalar trampas de gran complejidad en diversas partes de su último lugar de descanso. Algunos nobles especialmente tortuosos han diseñado tumbas que a su vez son una trampa gigante –con su cuerpo y riquezas mundanas enterradas a salvo en algún otro lugar secreto.

Los ricos y poderoso también hacen todo lo posible por mantener en secreto la naturaleza de las trampas. Lo más simple y eficaz para garantizar que una trampa permanezca en secreto es matar a quién la crea, como muchos obreros expertos han descubierto a su pesar.

Regla Opcional: Dispositivo de Seguridad

Las trampas con las que los aventureros se tropiezan en las tumbas normalmente no tienen un botón, palanca ni otro dispositivo integrado que les permita evitarlas simplemente siendo observador. Después de todo, los residentes de la tumba realmente no tienen que preocuparse con tropezar con una trampa pues es probable que ya estén muertos.

Los aventureros prudentes que no quieran herirse con su propia creación, por otra parte, tal vez quieran incluir una dispositivo de seguridad cuando están diseñando y aparejando una trampa. Ya que es algo antitético al propósito de la trampa, hacerlo no debería ser fácil y debería, de hecho, aumentar en dificultad a medida que aumenta la complejidad de la trampa.

Para instalar una medida de seguridad, el personaje creando la trampa debe hacer una tirada de **Poner trampas** con un nivel adicional de éxito si la tirada es Normal o más fácil, o dos niveles adicionales de éxito si es Desafiante (-10%) o más difícil.

Los personajes que logren construir la trampa, pero lo hagan sin los niveles de éxito necesarios para crear también la dispositivo de seguridad, instalan aún el dispositivo adicional –simplemente no funciona como debería. Por ello, el DJ puede decidir hacer la tirada en

Los que quieran crean una trampa diseñada para mutilar o matar gente, deben primero decidir lo compleja que quieren que sea. Extender un cable trampa para disparar un dardo es relativamente simple, colocar una placa de presión para disparar una docena de dardos la tercera vez que alguien la pisa es bastante más complejo.

Fabricando una Trampa Mejor

Cuando construye una trampa, un Personaje debe decir si construir una trampa simple o compleja. Una trampa simple tiene solo una función y usa la Habilidad de Poner trampas. Una trampa compleja tiene múltiples funciones pero requiere la habilidad Sabiduría académica (Ingeniería). La dificultad base para construir una trampa es Rutinaria (+10%). Cada decisión que tomes sobre la trampa, como el mecanismo de activación, tamaño, y lo bien que el activador está oculto, afectan al total de la tirada de Dificultad. Por ejemplo, Skrenk construye una trampa simple con el objetivo de alertar. Decide usar la presión como mecanismo de activación, por lo que incrementa la Dificultad de Rutinaria (+10%) a Normal (+0%). La **Tabla A2-2: Construyendo Trampas** describe los diversos componentes de la trampa y como afectan a la dificultad.

Activador

El activador es la condición o efecto que provoca que la trampa funcione. Un activador puede ser tan simple como presión, como pisar un pozo oculto, o tan complejo como una trampa que se activa por sonido.

- **Posición:** Un activador por posición requiere que la víctima esté en un lugar determinado de la trampa para que se active. Los activadores por posición suelen ser efectos constantes, como una habitación llena de gas o un pozo abierto.
- **Presión:** Un activador de presión requiere una cierta cantidad de peso colocada en el activador, que podría ser la tapa de un pozo, un perno oculto en la pared y cosas así. La presión también incluye ciertas acciones como abrir una puerta, pisar una placa de presión y cosas así.
- **Especial:** Esta es una categoría de cajón de sastre para cualquier otro activador que no sea posición, presión o tiempo. Los activadores especiales pueden ser activados por voz, o sensibles a los cambios de temperatura y humedad.
- **Tiempo:** Este activador ocurre a intervalos, como cada minuto, hora o día, independientemente de la presencia o ausencia de un objetivo. Una trampa que se activa una vez al día incrementa la Dificultad en 0,5, una vez por hora en 1, y una vez por minuto en 1,5.

Tamaño

El tamaño indica el alcance general de la trampa. Una trampa pequeña podría no ser nada más que un cierre con trampa (afectando solo a un Personaje), mientras que una media podría ser un pozo (afectando a dos Personajes) y una grande podría abarcar toda una habitación (afectando al grupo entero).

Reutilización

Típicamente, cuando salta una trampa, ésta queda usada e inútil. Pero se repara, la trampa puede usarse de nuevo. En algunas trampas complejas, éstas se reinician. Una trampa que se reinicie sola una vez por día incrementa su dificultad en 0,5, cada hora en 1 y cada minuto en 1,5.

Detección

Esta entrada define lo difícil que es detectar la trampa. A más dificultad, la trampa esta mejor integrada con su entorno. Considera un pozo, por ejemplo. Un pozo que es Muy Fácil (+30%) de encontrar es un gran agujero en el suelo en medio del pasillo, mientras que uno Muy Difícil (-30%) está astutamente oculto con una falsa baldosa que combina a la perfección con su entorno.

Neutralización

Esta entrada describe lo difícil que es neutralizar la trampa con una tirada exitosa de Forzar Cerraduras. Algunas trampas, por razones obvias, no pueden neutralizarse –un pozo no puede neutralizarse (a menos que los Personajes tengan suficiente tierra o piedras para llenarlo), aunque se puede evitar. Las trampas que no pueden ser neutralizadas deben tener una forma de evitarlas. No hay modificador de Dificultad para dichas trampas.

Efecto

Las trampas suelen funcionar de una de las siguientes siete formas: alarma, barricada, inmovilización, matar, mutilación, protección y extracción.

- **Alarma:** Una trampa de alarma alerta a los habitantes de la tumba la presencia de intrusos. El alcance del sonido de una trampa de alarma estándar es de unos 10 metros. Por cada incremento de la dificultad, la alarma alcanza 10 metros más.
- **Barricada:** Una trampa de barricada impide el progreso en una dirección particular, como una trampa de losa, fosa o paredes cambiantes.
- **Inmovilización:** Estas trampas neutralizan su objetivo evitando que se muevan en absoluto. Por ejemplo jaulas y puertas de cierre.
- **Letal:** Trampas que simplemente matan intrusos inyectándoles venenos, triturándolos o sometiéndolos a gas mortal. La trampa letal base inflige un impacto de Daño 2 al activarse. Por cada incremento de Dificultad, el Daño se incrementa en 2.
- **Mutilación:** Las trampas que mutilan dejan una desagradable marca en el objetivo, como cegarles, cercenarles una extremidad y cosas así. A menudo, estas trampas pueden matar. Una trampa que mutila causa un impacto de Daño 1 y algún efecto colateral menor en una localización (tratarlo como ataque crítico con un resultado de 2). Cada incremento de dificultad de la trampa incrementa en 1 el Daño y el resultado crítico. Por ejemplo, una trampa simple con objetivo la pierna infligiría un Daño 3 al activarse y entumece automáticamente la pierna, reduciendo el Movimiento del objetivo en 1 un asalto, impidiendo esquinar ese asalto e imponiendo una penalización -20% a las tiradas de **Agilidad** mientras dure.
- **Protección:** Una trampa de protección guarda un objeto particular retirándolo a un lugar inexpugnable, erigiendo algún tipo de barrera y cosas así.
- **Extracción:** Estas trampas alejan al intruso de un lugar por completo, como una trampa tobogán.

Construyendo Trampas Simples

El primer paso para construir una trampa simple es determinar sus componentes. Selecciona una característica por cada componente descrito en la **Tabla A2-2: Construyendo Trampas**. Una trampa simple puede tener hasta dos efectos. Suma los Pasos de Dificultad. Incrementa la Dificultad para crear la trampa desde Rutinario en un nivel por cada paso completo incrementado. Si la Dificultad contiene una fracción, debes realizar el chequeo con un nivel de éxito. Si la Dificultad te lleva por encima de Muy Difícil, cada punto completo por encima requiere un nivel de éxito adicional. Una tirada de Poner trampas requiere 1d10 horas de trabajo y usa materiales igual a 1 c por hora de trabajo.

Por ejemplo, Kate decide construir una trampa de desplome de muro. Decide las siguientes características:

- **Activador:** Posición +0
- **Tamaño:** Medio +0
- **Reutilización:** Reparable +0
- **Localización:** Desafiante +0,5
- **Neutralización:** Desafiante +0,5
- **Efecto:** Barricada +0,5

Tabla A2-2: Construyendo Trampas

Componente	Paso de Dificultad
Activador	
Posición	+0
Presión	+0,5
Especial [C]	+1,5
Tiempo [C]	+0,5/+1/+1,5
Tamaño	
Pequeño	+0
Medio	+0,5
Grande	+1
Reutilización	
Ninguna	-0,5
Reparable	+0
Automática [C]	+0,5/+1/+1,5
Detección	
Muy Fácil	-1,5
Fácil	-1
Rutinario	-0,5
Media	+0
Desafiante	0,5
Difícil	+1
Muy Difícil	+1,5
Neutralización	
Muy Fácil	-1,5
Fácil	-1
Rutinario	-0,5
Media	+0
Desafiante	0,5
Difícil	+1
Muy Difícil	+1,5
Efecto	
Alarma	+0/+0,5/+1
Barricada	+0,5
Inmovilización	+1
Letal	+0,5/+1,+1,5
Mutilar	+0,5+1/+2
Protección [C]	+1
Extracción	+1

[C]: Solo trampas complejas

La Suma de los pasos de dificultad da un total de +1,5 por lo que la Dificultad de Poner trampas se incrementa de Rutinaria (+10%) a Normal (+0%) con un nivel de éxito. Si Kate hubiera optado por una trampa Letal que causara un impacto de Daño 4, su paso de Dificultad sería de +2, indicando que necesitaría hacer una tirada Desafiante (-10%) de Poner trampas.

Construyendo trampas complejas

Las trampas complejas siguen un sistema similar excepto que además de hacer una tirada de **Poner trampas** también haces una de **Sabiduría académica (Ingeniería)**. Además, puedes seleccionar cuantas funciones desees. Lleva 1d10 días de trabajo (ocho horas diarias) completar la construcción de una trampa compleja y usa materiales valorados en 1d10 c por día de trabajo.

Por ejemplo, Marc, compañero de mente tortuosa, opta por crear una trampa Letal, de mutilación y alarma. Decide las siguientes características:

- **Activador:** Presión +0,5
- **Tamaño:** Medio +0,5
- **Reutilización:** Reparable +0
- **Localizar:** Difícil: +1
- **Neutralizar:** Difícil +1
- **Efecto:** Alarma (10 metros) +0
- **Efecto:** Letal (Daño 5) +1,5
- **Efecto:** Mutilar (Daño 1) +0,5

Suma los pasos de Dificultad con un total de +5, así que las Dificultades de las tiradas de Sabiduría académica (Ingeniería) y Poner trampas se incrementa de Rutinaria (+10%) a Muy Difícil (+30%) con un nivel de éxito.

Trampas Defectuosas

Los Personajes que no tengan éxito en la tirada requerida para completar la construcción pueden crear una trampa que no funcione o defectuosa, dependiendo de la gravedad del fallo. Si los Personajes fallan la tirada de **Poner trampas** por 20% o más, la trampa simplemente no funciona en absoluto. Pero si la tirada de **Poner trampas** falla por 20% o menos, resulta una trampa defectuosa. Las trampas defectuosas generalmente no funcionan como se pretende. Cada vez que un Personaje activa una trampa defectuosa, tira en la Tabla **A2-3: Trampas Defectuosas**.

Tabla A2-3: Trampas Defectuosas

Tirada	Efecto
01-10	*¿Ves? ¡Te dije que no estaba atrapado!* La trampa se activa en 1d10 asaltos.
11-20	*¿Has oído un click?* No ocurre nada… esta vez.
21-30	*Puedo asegurar que no hay trampas aquí.* La trampa se activa en 1 asalto.
31-40	*¡Leches! ¡Qué inteligente!* La trampa funciona de forma normal pero también inflige un impacto de Daño 1 en una localización al azar.
41-50	*¿Hueles eso?* La trampa extrañamente se prende fuego: La habitación se llena de humo en 1d5 asaltos.
51-60	*¿Qué fue ese horrible ruido?* La trampa no hace efecto. En el siguiente asalto, hay un tremendo estruendo mientras los mecanismos que hacen que la trampa funcione se hacen pedazos, creando un efecto de alarma en un rango de 10 metros.
61-70	*¡Bang!* La trampa explota, infligiendo un impacto de Daño 2 a todos los personajes en 3 casillas (6 metros).
71-80	*¡Boom!* La trampa explota en una horrible conflagración. Todos los personajes en 6 casillas (12 metros) reciben un impacto de Daño 4.
81-90	*¡Debería haber una trampa aquí!* La trampa no funciona en absoluto.
91-100	*¿Sientes eso?* La chapucera construcción de la trampa tiene un inesperado efecto secundario, haciendo que toda la habitación se derrumbe 1d5 asaltos después de activarse. Los Personajes aún en la zona son enterrados vivos y podrían estar muertos (a discreción del DJ o un 50% de posibilidades).

Encontrando Trampas

Encontrar y neutralizar trampas se hace casi de la misma manera en la que se establecen, con algunas diferencias claves. Por un lado, los PJs tienen que estar buscando realmente trampas; si deambulan alegremente por su feliz camino simplemente ni notarán un cable trampa hasta estar enredado en él.

Asumiendo que están al acecho, los Personajes que estén tratando de localizar una trampa pueden encontrar una superando una tirada de **Buscar** para una trampa compleja o **Percepción** para una simple. La dificultad de la tirada se determina en el momento de construcción de la trampa. Los Personajes que tengan un nivel de éxito localizan la trampa y el mecanismo de activación Los que tengan dos niveles de éxito encuentran el dispositivo de seguridad.

Neutralizando Trampas

Una vez encontrada la trampa, un Personaje puede intentar desactivarla haciendo una tirada de **Forzar Cerraduras** contra la dificultad usada para construir originalmente la trampa. Si tiene éxito por dos niveles de éxito o más, el Personaje sabe lo suficiente sobre la trampa para desactivarla y rehabilitarla. Si el Personaje falla la tirada para desactivar la trampa por 20% o más, la activa accidentalmente, provocando su efecto normal.

Ejemplos de Trampas

Lo que sigue son unas trampas de ejemplo para darte variedad de dispositivos siniestros para instruir a tus jugadores en el valor de la precaución.

Trampa Alarma (Simple)

Activador: Presión
Tamaño: Pequeña
Localizar: Rutinaria (+10%) de Percepción
Neutralizar: Rutinaria (+10%) de Forzar cerraduras
Efecto (Alarma): Esta trampa simple crea un estruendo terrorífico, alertando a todas las criaturas en un radio de 30 metras de que hay intrusos presentes. El dispositivo más común es un cable trampa extendido a través de un pasillo, de forma que al aplicar presión se rompe fácilmente y permite a un montón de objetos metálicos caer al suelo con estrépito.
Construcción: Media (+0%) de Poner trampas; **Reutilización:** Reparable

Dardo Trampa (Simple)

Activador: Presión
Tamaño: Pequeña
Localizar: Media (+0%) de Percepción
Neutralizar: Media (+0%) de Forzar cerraduras
Efecto (Mutilación): Otra trampa simple que se active cuando se retira presión de una placa, activando el mecanismo de disparo, que lanza un dardo desde un agujero oculto cerca de la placa. Las variaciones pueden incluir el testado cable trampa, que hace que el proyectil se lanza desde la pared. En cualquier caso, los Personajes deben superar una tirada de Esquivar para evitar el dardo. Con un fallo, el dardo inflige 1 Herida, ignorando Bonificador de Resistencia y armadura. Los ingenieros enrevesados a menudo recubren los dardos con veneno para incrementar su eficacia. Algunas toxinas son sencillas, obligando a una tirada de Resistencia para anular un impacto de Daño 1, mientras otras son más siniestras, incluyendo alucinógenos (-20% a todas las tiradas durante 1d10 minutos o como el hechizo *Confundido*), agentes paralizantes (sin acciones durante 1d10 asaltos), o más raramente, caros venenos letales de inmediato (la víctima muere en un número de asaltos igual a BR). En todos estos casos, una víctima puede anular el veneno con una tirada exitosa de Resistencia.
Construcción: Rutinaria (+10%) de Poner trampas; **Reutilización:** Reparable

Escombros Trampa (Compleja)

Activador: Presión
Tamaño: Medio
Localizar: Desafiante (-10%) de Buscar
Neutralizar: Media (+0%) de Forzar cerraduras
Efecto (Inmovilización, Letal): Esta trampa se crea apilando troncos, piedras y otros desechos y organizándola de modo que cuando el mecanismo se activa, se derrumba, llenando la zona con escombros. Normalmente, esta trampa se construye de modo que el activador es la apertura de una puerta, de modo que si algún tonto tira de la puerta abierta, rompe el delgado cable, provocando que caigan los escombros sobre cualquier personaje adyacente. Los escombros llenan un área igual a 3 metros cuadrados y requieren 1d10 horas limpiarlos. El tiempo necesario se reduce en 1 hora (mínimo 1 hora) por cada Personaje adicional trabajando en limpiar el bloqueo.
Construcción: Difícil (-20%) de Sabiduría académica (Ingeniería); **Reutilización:** Ninguna

Trampa del Agua y el Aceite (Compleja)

Activador: Presión
Tamaño: Grande
Localizar: Difícil (-20%) de Buscar
Neutralizar: Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras
Efecto (Letal): Esta trampa hace uso de prodigiosas cantidades de aceite dispersas por una habitación parcialmente llena de agua. Al entrar los Personajes en la habitación, activan la primera parte de la trampa, provocando que una antorcha oculta en un falso panel del techo se encienda. Una vez lleguen al centro, se dispara la segunda parte de la trampa mientras el falso panel cae al agua de abajo, llevándose la antorcha con él. El resultado de la conflagración es un impacto de Daño 5, y todos los Personajes en la habitación deben hacer de inmediato una tirada de Agilidad o prender (según reglas de Fuego de la página 136 de *WJdR*).
Construcción: Muy Difícil (-30%) de Sabiduría académica (Ingeniería) (un nivel de éxito); **Reutilización:** Reparable

Pozo Trampa (Simple)

Activador: Posición
Tamaño: Medio
Localizar: Media (+0%) de Percepción
Neutralizar: Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras
Efecto (Inmovilización, Letal): Esta trampa es un falso suelo construido sobre un agujero abierto. Cuando un Personaje pisa el panel, se derrumba, tirando a la víctima al agujero. El Personaje afectado puede intentar una tirada Desafiante (-10%) de Agilidad para agarrar la cornisa. Un fallo indica que recibe

un impacto de Daño 4 de la caída. Algunos pozos trampa tienen pinchos en la parte inferior. Esto no incrementa la dificultad para crear la trampa, pero sí el Daño a 5.

Para escapar del pozo un personaje debe superar una tirada de Escalar. Engrasar las paredes no incrementa la dificultad de construir la trampa, pero la dificultad de escapar se incrementa a Difícil (-20%).

Construcción: Desafiante (-10%) de Poner trampas (un nivel de éxito); **Reutilización:** Reparable

Trampa Quiebra Muñeca (Compleja)

Activador: Especial
Tamaño: Pequeño
Localizar: Desafiante (-10%) de Buscar
Neutralizar: Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras

Efecto (Mutilación): Esta trampa consiste en una funda metálica que abarca toda la manija de la puerta. Cualquiera que quiera abrir la puerta debe deslizar su mano en la puerta con el fin de agarrar la manija. Cuando tratan de girar la manija la funda se cierra de golpe en su muñeca, infligiendo un impacto de Daño 4. Si el Personaje que activa la trampa sufre un Golpe Crítico como resultado de la trampa, la muñeca dañada se rompe y no puede sostener nada en la mano hasta recibir atención médica. Tras hacer el daño y liberar la manija, la vaina se abre de nuevo y la trampa se restablece tras 1 minuto. Cualquiera lo suficientemente tonto para probar suerte se encuentra con el mismo resultado.

Construcción: Muy Difícil (-30%) de Sabiduría académica (Ingeniería); **Reutilización:** Automática (1 minuto)

- Guardianes de Tumbas -

Las protecciones más simples y comunes encontradas en las tumbas son los Guardianes Funerarios –cosas extrañas y terribles cuyo único propósito es proteger a los muertos. Desde Tumularios, Fantasmas y Esqueletos ordinarios, a criaturas más extrañas como los Sangremaldita (ver página 49 de Cenizas de Middenheim) y Residuo. Estos guardianes son fieros oponentes que se deleitan en destruir aquellos que se benefician de robar a los muertos. Esta última sección describe variedad de nuevas y terroríficas criaturas que uno podría encontrar frecuentando las tumbas más peligrosas.

Elfo Tumulario

"A pesar de mis reservas, accedo a investigar la recién descubierta tumba de Lewllan Goldstar, la cual había aparecido de repente a pocos kilómetros a las afueras de Bernlock en la finca de la familia de la Baronesa Alder. Nunca antes había oído hablar de Elfos No Muertos, pero estaba preocupado por las guardas mágicas que podían proteger la tumba. Estaba por tanto gratamente sorprendido cuando logramos alcanzar la entrada a la cámara principal sin incidentes. Dentro, encontramos una sola losa de mármol blanco, sobre la que yacía el cuerpo marchito de un guerrero Elfo. Arropado por reluciente malla, llevaban una espada larga Élfica en su pecho, sobre la cual había un escudo triangular que portaba la imagen de tres estrellas: dos plateadas y una dorada. Ni telarañas, ni una sola mota de polvo empañaba la escena. De repente me llené de un terrible sentimiento de temor, y supe que si dábamos un paso más en la habitación todos moriríamos. Ordené retirarnos a la entrada de la tumba y regresar con la Baronesa, tras lo cual le aconsejé sellar la entrada y colocar guardias sobre ella para desalentar a los saqueadores de tumbas. Algunas cosas es mejor no molestarlas".

— Heinrich Johannes, tratante de artefactos antiguos

"Sin embargo, he descubierto que los Elfos siempre trataron de devolver los cuerpos de sus muertos a su tierra natal, temiendo que sus restos fueron profanados por Enanos u otros enemigos si se dejaban atrás. Cuando se vieron obligados a enterrar a sus muertos tras las líneas enemigas, guardaron sus tumbas con poderosas ilusiones para ocultarlas de la vista. Creo que tenían toda la intención de regresar a tiempo a por sus héroes caídos, pero tras su derrota en la Guerra de la Barba y su posterior escapa a Ulthuan, fueron incapaces de recuperarlos. El poder de la magia Élfica es tal que solo ahora están fallando las guardas que protegen esos lugares, revelando los lugares del último descanso de algunos de los mayores héroes de Ulthuan".

— Profesor Eliot Denheim, erudito aventurero

Los Elfos Tumularios son los restos de antiguos héroes Elfos, que datan de la Guerra de la Barba. Sus almas son incapaces de encontrar la paz, consumidos por la arrogancia y amargura que alimentó ese antiguo conflicto. Como otros Tumularios, se encuentran generalmente con vestimenta completa de batalla. Poco queda del cuerpo salvo el esqueleto y quizás algunos trozos de carne, pero es simplemente un cascarón para la oscura alma del Tumulario. Si así lo decide un Elfo Tumulario, puede manifestar su espíritu a los ojos mortales, apareciendo como si estuviera vivo (aunque extremadamente pálido incluso para un Elfo normal). En batalla, abandonan ese disfraz, revelando su verdadera naturaleza con el fin de inspirar temor a sus enemigos.

— Perfil de Elfo Tumulario —							
Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
50%	55%	35%	35%	60%	45%	55%	40%
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	12	3	3	5	0	0	0

Habilidades: Carisma, Esquivar, Percepción, Hablar idioma (Eltharin)
Talentos: Vista excelente, Temible, Visión nocturna, No muerto
Reglas Especiales:

- *Los Elfos Muertos dan Miedo de Verdad:* Un Goblin debe hacer una tirada de Terror si él y sus aliados no sobrepasan a un Elfo Tumulario en al menos cuatro a uno.
- *Espada de Elfo Tumulario:* Los Elfos Tumularios llevan armas antiguas y mortales llenas del poder de la no muerte. En manos de un Elfo Tumulario tal espada cuenta como un arma mágica, tiene la Propiedad Rápida y hace Daño BF + 2. Además, cuando un tumulario provoca un Golpe Crítico, hace dos tiradas en la **Tabla 6-2: Golpes Críticos** y provoca el resultado más mortal. En manos de cualquier otro una Espada de Tumulario cuenta como un arma de mano.
- *Aspecto Mortal:* Un Elfo Tumulario puede aparecer como lo hacía en vida a voluntad, aunque mantiene un aura sobrenatural en él. Mientras usa este poder, pierde el talento Terrible y gana Inquietante, Los Elfos Tumularios a veces usan este poder para conversar con intrusos en sus tumbas antes de matarlos, especialmente si hay un Elfo en el grupo. Este poder no funciona si el Elfo Tumulario está expuesto a luz solar, lo que revela su verdadera forma.

Armadura: Armadura de cota de mallas completa
Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3
Armas: Espada de Elfo Tumulario y Escudo
Margen de matanza: Difícil

Recluso

"A veces una tumba no es una tumba. Un buen amigo mío, el Profesor Tobias Schreibmann de la Universidad de Nuln, lo descubrió a costa de su vida. Algo imprudente cuando se trataba de la búsqueda de conocimiento, insistió en forzar el túmulo que había descubierto antes de descifrar las antiguas runas inscritas sobre el remate que cubría la entrada. El horror que liberó destruyó toda su expedición antes de moverse a la ciudad más cercana. Eliot y yo acabábamos de llegar, tras haber decidido aceptar su invitación a explorar con él la tumba. Reunimos a la milicia local tras de nosotros y nos esforzamos por matar a la infame criatura. Al principio, lo tomé por un Demonio, por lo horrible de su rostro. Arremetía contra cualquiera que se le acercaba con tres grandes cuernos que crecieron en su cabeza. Su brazo izquierdo era una masa de tentáculos verdes, el derecho terminaba en terribles garras que rajaban el pecho de un hombre. Su gruesa piel rechazaba muchos de nuestros golpes, otras heridas incluso se curaban mientras le veíamos. Sin embargo, peor que sus ataques físicos, era su maestría en la magia oscura. Sus hechizos volvieron algunos de nuestros hombres contra nosotros, por lo que tuvimos que liquidarlos, yo apenas resistí ese oscuro encantamiento. Otro hombre fue cegado y horriblemente cicatrizado cuando la criatura escupió un chorro de ácido en su cara. Además, otro miembro de la milicia estuvo envuelto en una profana luz oscura antes de que un tercer ojo se le abriera en su frente. Por fortuna, Eliot logró matar al pobre hombre antes de que pudiera recuperarse de la conmoción de la transformación. Mientras atacaba nos gritaba constantemente en una lengua desconocida, y sus palabras abrasaban mi cerebro. Finalmente fue derrotado, aunque no por nuestros esfuerzos. De repente se consumió en un resplandor púrpura, su propia magia le consumió desde dentro hacia afuera. A día de hoy aún no he oído nada tan aterrador como sus agonizantes gritos".

— Heinrich Johannes, tratante de artefactos antiguos

"Tras llegar a la tumba y enterrar los resto de la expedición del Profesor Schreibmann, me dediqué a la traducción de las erosionadas runas talladas en la entrada del túmulo. Si Tobías se hubiera molestado en hacer lo mismo, habría descubierto que no era realmente una tumba, sino más bien una prisión. Al parecer, la criatura que habían derrotado había sido una vez el líder o shaman de una primitiva tribu de Humanos en el pasado distante. Este líder se convirtió a las fuerzas del Caos para incrementar su poder. Los Humanos de esa época no podían entender lo que había ocurrido a su líder, pero reconocieron la mancha sobre su alma como algo malvado. Aunque les costó muy caro, finalmente lograron someterle. Temiendo que matarlo liberaría su espíritu para cazarles, le aprisionaron bajo tierra, guardando su túmulo con los encantamientos más fuertes que conocían. La impaciencia de Schribmann rompió las guardas, liberando el monstruo encarcelado del interior".

— Profesor Eliot Denheim, erudito aventurero

Etéreo

Una criatura etérea es insustancial y no tiene peso. Puede pasar a través de objetos sólidos, incluyendo muros y puertas. Ten en cuenta que esto no proporciona la habilidad de ver a través de los objetos sólidos, sólo pasar a través de ellos. Una criatura etérea parcialmente oculta dentro de un objeto gana un +30% en las tiradas de Esconderse. Una criatura etérea que lo desee, será por completo sigilosa, sin necesidad de hacer tiradas de Movimiento silencioso. Una criatura etérea también es inmune a las armas normales, que pasan sin más a través de su cuerpo como si no estuviera allí. Los demonios, los conjuros y otras criaturas etéreas, y los oponentes armados con armas mágicas podrían todos herir a una criatura etérea de forma normal. Una criatura etérea no puede afectar normalmente al mundo mortal, y por tanto no puede dañar a los oponentes que no sean etéreos a no ser que tenga un talento y/o capacidad especial.

Cuando las primeras tribus Humanas llegaron al Viejo Mundo, sabían poco del Caos. Pero incluso entonces, había quienes se convertían a la oscuridad en busca de poder. Los sabios que dirigían las tribus reconocían el peligro que esos traidores presentaron y volvieron a los otros contra ellos. Sin embargo, en lugar de matarles y dejar a sus almas vagar libremente, les confinaron con magia poderosa y colocaron poderosas guardas fuera de sus prisiones, para que nadie les liberara. Los dioses del Caos, en un perverso deseo de castigar aún más a sus seguidores por su fracaso, les concedieron la inmortalidad, obligándoles a vivir durante milenios en sus celdas. Por siglos han sido conducidos a la locura, provocando el poder del Caos numerosas mutaciones. Si se liberan, proceden a arremeter contra todo a su alrededor, masacrando a tanta gente como sea posible antes de morir o caer presa de la Maldición de Tzeentch.

— Perfil de Recluso —							
Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41%	0%	31%	32%	33%	12%	69%	10%
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	16	3	3	4	4	5	0

Habilidades: Canalización +10%, Sentir magia +30%, Lengua arcana (Demoniaco), Hablar idioma (Lengua Oscura)
Talentos: Saber oscuro (Caos), Magia oscura, Aterrador
Reglas Especiales:

- *Mutaciones del Caos:* tira 1d10 para determinar el número de mutaciones: 1-2 = 3 mutaciones, 3-4= 4 mutaciones, 5-7 = 5 mutaciones, 8-10 = 6 mutaciones. Luego tira en la **Tabla 11-1: Mutaciones del Caos** de la página 229 de *WJdR*, o en la **Tabla 2-1: Mutaciones del Caos Expandidas** de la página 79 del *Bestiario del Viejo Mundo*, para generarlas, y modifica el perfil apropiadamente.
- *Locura:* El Recluso ha estado atrapado bajo tierra tanto tiempo que no le queda ni una pizca de cordura. Solo busca causar el mayor dolor y sufrimiento posible pasando a un estado similar a la Furia Blasfema. Aún puede lanzar hechizos en ese estado pero no se preocupa por su propia seguridad al hacerlo; usa el talento Magia Oscura y toda su Característica de Magia en cada Tirada de Hechizo.
- *Lengua del Caos:* Cuando no lanza hechizos, el Recluso emite un flujo constante de galimatías Demoníaco incoherente que distorsiona y pervierte las percepciones de aquellos lo escuchan. Cualquiera escuchando esta infame cacofonía debe hacer una tirada de Voluntad o recibir 1 Punto de Locura. Una vez superada la tirada se es inmune a este poder desde ese momento.

Armadura: Ninguna
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0
Armas: Ninguna
Margen de matanza: Desafiante o Difícil. El Margen de Matanza de un Recluso varía dependiendo del número y naturaleza de sus mutaciones.

Residuo

"Cuando aún era un niño, cogí un trabajo en una expedición para excavar un pequeño Túmulo en Wissenland. Se había derrumbado hacía mucho tiempo, dejando poco más que pozos fangosos en el suelo. El folclore local decía que el lugar estaba embrujado o maldito, pero no pudimos encontrar ninguna prueba creíble de actividad de No Muertos. Así que cuando uno de los guardias del campo apuñaló al cocinero en un ataque de rabio asumimos que estaba borracho. Le atamos y enviamos a Pfeildorf a juicio. Cuando uno de los peones que habíamos contratado para ayudar con la excavación desapareció durante la noche, empezamos a preocuparnos, Cuando el Profesor a cargo de la excavación fue encontrado con sus muñecas cortadas la mañana siguiente, decidimos marcharnos".

— Heinrich Johannes, tratante de artefactos antiguos

"Durante el curso de nuestras expediciones nos hemos encontrado con un número amplio y variado de No Muertos. Una pregunta que me ha sorprendido en ocasiones es cuánto tiempo pueden sobrevivir algunas formas de No Muertos, en particular los incorpóreos o espectrales. Los guardianes No Muertos de Khemri han sobrevivido milenios, aunque tienen sus restos óseos para mantenerlos anclados a este mundo. ¿Cuánto tiempo puede un Aparecido o un Espectro sobrevivir antes de empezar a desvanecerse? ¿Dejan de existir por completo o permanece algo de ellos durante un tiempo, un residuo, de lo que eran antes, un eco persistente de su odio e ira?"

— Profesor Eliot Denheim, erudito aventurero

Los Residuos se crean a veces cuando otra forma de Espíritu o Espectro comienza a desvanecerse; la voluntad que mantiene el estado del No Muerto es incapaz de sostenerle más tiempo. Otros se forman cuando una persona particularmente maliciosa o miserable muere careciendo de toda razón particular para seguir en la tierra de los vivos. Parecen ser nubes vagamente humanoides de humo oscuro, aunque por lo general son invisibles a los ojos mortales. Son poco más que un manojo de emociones negativas que poseen un deseo casi instintivo de propagar odio y rabia a los demás.

— Perfil de Recluso —							
Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
23%	0%	30%	20%	40%	-	-	-
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	2	6	0	0	0

Habilidades: Ninguna
Talentos: Etéreo, Temible, Visión nocturna, No muerto
Reglas Especiales:

- *Inspirar Locura:* El toque de un Residuo no causa daño en los objetivos no etéreos, pero puede producir que el objetivo se vuelva loco temporalmente. El objetivo de hacer una tirada de **Voluntad**. Si la falla, tira 1d10 para determinar qué Trastorno gana: 1-2: Furia blasfema, 3-4: Desesperado y condenado, 5-6: El miedo (el sujeto tendrá un miedo abrumador a la zona donde reside el Residuo), 7-8: Incendiario, o 9-10: Corazón desesperado. Este Trastorno dura 2d10 minutos. Una vez ha pasado, el sujeto debe hacer otra tirada de **Voluntad** o gana 1 Punto de Locura. Si un Residuo tiene éxito en Inspirar Locura a un objetivo, se vuelve visible por 1d10 asaltos.
- *Invisibilidad:* Un Residuo puede volverse invisible con una acción libre. Mientras es invisible, un Residuo no puede ser blanco de un ataque a distancia, incluyendo proyectiles mágicos. Ya que son etéreos y silenciosos, tampoco pueden ser atacados cuerpo a cuerpo.
- *Estúpidos:* Los Residuos no tienen Inteligencia, Voluntad o Empatía y nunca pueden realizar o fallar tiradas basadas en estas características

Armadura: Ninguna
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0
Armas: Ninguna
Margen de matanza: Medio (Imposible sin un arma mágica o hechizos)

Guardianes Rúnicos

"Los Enanos suelen ser un poco sensibles respecto a sus lugares de último descanso. Como resultado, protegen a sus honrados ancestros con todo tipo de cosas desagradables. Pozos, cuchillas, techos que se derrumban, paredes que aplastan, fuegos, ácido –he visto todo. El problema es que cualquier trampa puede superarse con tiempo. Un hombre inteligente puede sentarse y pasar tanto tiempo como necesite para pensar su modo de pasar una trampa. Los Guardianes Rúnicos no te dan ese lujo. Tan grandes como un Ogro y recubiertos por 5 centímetros del mejor Acero Enano, un Guardián Rúnico puede cortar aun hombre por la mitad de un único golpe. Son asombrosamente lentos y no tienen ninguna inteligencia, pero nunca se casan de su vigilia y son casi imparables. Una vez encontré uno delante de la tumba de un Jefe Enano. Estaba rodeado por los restos de al menos doscientos Orcos, Goblins y Skaven muertos hace tiempo. Regresé un mes más tarde con un cañón".

— Heinrich Johannes, tratante de artefactos antiguos

"El primer Guardián Rúnico fue construido hace milenios, cuando las primeras fortalezas Enanas comenzaron a caer por fuerzas Goblins. Al percatarse que se verían obligados a dejar las tumbas de sus honrados ancestros sin vigilancia, los mayores Herreros Rúnicos de la época colaboraron con el Gremio de Ingenieros para crear centinelas incansables que pudieran dejar atrás. Lo que una vez crearon como maravillas es a la vez fuente de gran orgullo y tristeza para los Enanos. Parece ser que el conocimiento de la Runa Magistral de la Vigilia está perdido para los Herreros Rúnicos de hoy, y los esquemas necesarios para construir uno no pueden encontrarse por ningún lado. Si alguien redescubriera los secretos de los Guardianes Rúnicos sería recompensado con creces. Por desgracia, temo que el primer paso en tal esfuerzo sea recuperar un Guardián Rúnico casi intacto, sin duda tarea imposible (y probablemente suicida)".

— Profesor Eliot Denheim, erudito aventurero

Un Guardián Rúnico parece algo así como un Enano tamaño Ogro con armadura pesada. Está cubierto de una gruesa piel de metal, bajo la cual se encuentra un complejo sistema de engranajes, palancas y poleas que desconcertaría a los mayores ingenieros del Imperio. Cada brazo acaba en cuchillas como hachas, que usa para liquidar a cualquier enemigo que trate de pasar. Completamente estúpido, un Guardián Rúnico solo puede seguir las instrucciones dadas en el momento en que la Runa Magistral de la Vigilia se inscribe en la frente. Los Guardianes Rúnicos a veces tienen otras Runas inscritas en sus armas o armaduras pero solo pueden tener tres Runas en total, y no pueden tener otras Runas Magistrales. Ver *Reinos de la Magia* para ejemplos de otras Runas y más información de Magia Rúnica.

—Perfil del Guardián Rúnico—							
Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
33%	0%	64%	64%	11%	-	-	-
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	26	6	6	2	0	0	0

Habilidades: Ninguna
Talentos: Temible, Golpe poderoso
Reglas Especiales:

- *Cuerpo Blindado:* Un Guardián Rúnico está cubierto de pesadas placas de acero, otorgándole 3 PA en todas las localizaciones.
- *Conciencia:* Un Guardián Rúnico es completamente consciente de la presencia de cualquiera en un radio de 10 metros, y es imposible esconderse de ellos o acercarse con sigilo en esa distancia. Más allá de este rango el Guardián Rúnico se considera ciego y sordo.
- *Grandes Espadas:* Los Puñoespadas de un Guardián Rúnico cuentan como armas Impactantes y Lentas.
- *Estúpidos:* Los Guardianes Rúnicos no tienen Inteligencia, Voluntad o Empatía y nunca pueden realizar o fallar tiradas basadas en estas características.
- *Creación Rúnica:* Esta criaturas fueron creadas con magia rúnica perdida hace mucho tiempo para los Enanos. No están vivos y son inmunes al Miedo, Terror, venenos, enfermedades y todos los hechizos, habilidades y efectos que impliquen la manipulación de las emociones y la mente.

Armadura: Ninguna
Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3
Armas: Puñoespadas
Margen de matanza: Difícil

Sacrificado

"La entrada a la tumba estaba cubierta con cientos de cadáveres. Los Hombres Bestia habían tallado símbolos en sus calaveras, runas oscuras que parecían retorcerse y contorsionarse cuando las miré, provocando que mis ojos lagrimearan. Algunos de los cuerpos estaban frescos; otros parecía que hubieran estado allí durante siglos, con el último vestigio de carne despojado de ellos. A pesar de mirarnos con horror, comenzamos a escuchar un débil gemido emanando desde los huesos. De repente, el aire se llenó con las pálidas formas blancas de cientos de espíritus, retorciéndose y contorsionándose como con un terrible dolor".

— Heinrich Johannes, tratante de artefactos antiguos

"No sabría decir si las almas atrapadas del sacrificado del túmulo del Caudillo del Caos Kaeltan estaban aprisionadas allí como resultado de algún terrible hechizo o debido a la horrible manera de morir, pero he descubierto referencias a manifestaciones similares en otros lugares de sacrificios masivos de inocentes. Estos espíritus por lo general se encuentran guardando la tumba de notables Guerreros o Hechiceros del Caos. Es más raro encontrarlos protegiendo las guaridas de los Nigromantes; tales practicantes de las artes oscuras suelen encontrar otros usos para los restos de sus víctimas".

— Profesor Eliot Denheim, erudito aventurero

Los Sacrificados son espíritus atrapados contra su voluntad para proteger un lugar contra los intrusos. Los Sacrificados atacan a cualquiera que se les aproxime, incluyendo a quién los atrapó allí. Por esta razón se encuentran normalmente en lugares remotos, custodiando las tumbas de poderosos sirvientes del Caos.

— Perfil del Sacrificado —							
Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
44%	0%	33%	33%	46%	-	-	-
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
5	24	3	3	6	0	0	0

Habilidades: Ninguna
Talentos: Etéreo, Armas naturales, Visión nocturna, Aterrador, No muerto
Reglas Especiales:

- *Toque Desollador:* Los Sacrificados arremete con sus garras etéreas, ignorando armadura pero rajando la carne viva. El Sacrificado puede atacar a oponentes no etéreos. Hacen un ataque de Daño 3 que ignora Armadura.
- *Estúpidos:* Los Sacrificados no tienen Inteligencia, Voluntad o Empatía y nunca pueden realizar o fallar tiradas basadas en estas características.
- *Enjambre:* Los Sacrificados no son un solo espíritu sino un enjambre formado por todos los muertos de un solo lugar, unidos entre sí del mismo modo que lo están al lugar de su muerte. Cualquier daño hecho a un espíritu individual del enjambre daña a todo el Sacrificado.

Armadura: Ninguna
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0
Armas: Ninguna
Margen de matanza: Difícil (Imposible sin un arma mágica o hechizos)

Garrapatos de Tumba

"A veces, cuando abres una tumba, encuentras este hongo blanco pálido creciendo en ella. Si lo haces, ten cuidado, nueve de cada diez veces habrá Garrapatos de Tumba cerca. Los he encontrado en tumbas de Enanos, un antiguo túmulo e incluso un cementerio de Bretonia. Donde quieras que encuentres muertos, puedes encontrar Garrapatos de Tumba. Por extraño que parezca, lo que no es probable encontrar con ellos son No Muertos. Los Necrófagos son competidores por comida y los Zombis y Esqueletos son comida, por lo que está uno u otro. En cualquier caso no hay que subestimarlos. Son más tontos que un Ogro muerto pero asombrosamente rápidos y tienen una mordida poderosa. Vi a uno arrancar de un bocado el brazo de un caballero Bretoniano, incluyendo su placa y malla. También son difíciles de sorprender. Parecen un gran pedo de lobo blanco, pero golpeé a uno justo en el centro con una ballesta pesada y ni si quiera se ralentizó".

— Heinrich Johannes, tratante de artefactos antiguos

"Existe una clara relación entre el Garrapatos de Tumba y los encontrados en posesión de clanes de Orcos y Goblins. Las infestaciones de Garrapatos de Tumba tienden a encontrarse en zonas donde han estado previamente activos Goblins, a veces años después de que los Goblins hayan sido exterminados o trasladados. Aún sigue siendo un misterio cómo los Garrapatos consiguen entrar en las tumbas y cómo evitan ser detectados tanto tiempo, aunque he discutido el asunto con ingenieros Enanos que insisten en asegurar que una tumba o sarcófago completamente hermético les impide la entrada. Otra curiosidad es que no he encontrado informes de que los Garrapatos de Tumba viajen con clanes de Orcos o Goblins, solo se han encontrado en los lugares de descanso de los muertos, normalmente mucho después de que los Pieles Verdes se hayan trasladado".

— Profesor Eliot Denheim, erudito aventurero

La primera señal de una infestación de Garrapatos de Tumba normalmente es el crecimiento cerca de hongos y setas blancas. Garrapatos de Tumba se alimentan de los restos de los muertos, encontrando los huesos especialmente apetecibles. A menudo se encuentran en tumbas Enanas que han sido forzadas y saqueadas, también a veces en cementerios, donde se meten por el suelo blando, pasando de cadáver en cadáver. Ligeramente más pequeños que los Garrapatos normales, son de color blanco pálidos o gris claro y tienen pequeños ojos rojo sangre. Poseen mandíbulas asombrosamente poderosas, que usan para romper sarcófagos de piedra y morder a través de las armaduras ceremoniales con la que los Enanos a menudo entierran a sus muertos. Garrapatos de Tumba pueden realmente arruinar el día de un saqueador de tumbas –no solo presentan una amenaza a la vida y las extremidades, también pueden destruir valiosas armas y armaduras ocultas en la tumba.

— Perfil del Garrapato de la Tumba—							
Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
42%	0%	45%	51%	49%	4%	21%	5%
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	4	5	1-10	0	0	0

Habilidades: Esconderse, Esquivar
Talentos: Armas naturales, Visión nocturna, Inquietante
Reglas Especiales:

- *Excavar*: Los Garrapatos de Tumba pueden literalmente comerse su camino a través del suelo incluso piedra sólida. Pueden excavar por tierra blanda con una Característica de Movimiento de 4 y por roca sólida con una Característica de Movimiento de 1.
- *Mutaciones del Caos:* tira 1d10 para determinar el número de mutaciones: 1-4: 1 mutación, 5-8: 2 mutaciones, 9-10: 3 mutaciones. Luego tira en la **Tabla 11-1: Mutaciones del Caos** de la página 229 de *WJdR*, o en la **Tabla 2-1: Mutaciones del Caos Expandidas** de la página 79 del *Bestiario del Viejo Mundo*, para generarlas, y modifica el perfil apropiadamente.
- *Colmillos Poderosos:* Los Garrapatos de Tumba pueden morder a través de armadura casi tan fácil como la carne. Las Armas Naturales de un Garrapato de la Tumba ignoran 2 Puntos de Armadura.
- *Movimiento Aleatorio:* Los Garrapatos de Tumba son tan estúpidos que rebotan al azar. Tira 1d10 para determinar la Característica de Movimiento de un Garrapato de la Tumba cada asalto que se mueva.

Armadura: Ninguna
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0
Armas: Dientes
Margen de matanza: Difícil

Apéndice III: Personajes Pre Generados

La región y la tumba son grandes desafíos para personajes experimentados. Lo mejor es acoplar personajes justo empezando su tercera profesión. Como este libro es usado mejor para personajes poderosos, esta sección presenta seis Personajes pre generados, para poder jugar la aventura de inmediato, usarlos como PNJs o Personajes de reemplazo para los que caigan durante el transcurso del juego.

Woldred Adelof

Cuando era joven, Woldred Adolf buscaba Aventura, emoción, peligro e incluso riqueza, todo lo que su padre nunca tuvo. Decidido a no compartir esa vida aburrida y prudente, Woldred huyó tan pronto tuvo edad suficiente para blandir una espada. Convenció a un barón local para contratarle como explorador y aprendió rápidamente el oficio. El barón quedó impresionado lo suficiente para hacer al joven un escolta, y su decisión resultó ser la correcto. En unos años, Woldred se había convertido en uno de sus hombres más valiosos. Woldred se volvió especialmente bueno como pionero y amó deambular por territorios desconocidos y encontrar un camino seguro para que una caravana, grupo de nobles o pequeña unidad militar pasara sin ser molestados.

La vida de un escolta le proporcionó aventura, emoción y peligro, pero no riqueza, aunque el barón trataba bien a sus hombres. Woldred aún era un asalariado. Mientras crecía más seguro y cosmopolita, este hecho le dolía más, hasta que finalmente supo que tenía que partir ¿Pero para hacer qué? La pregunta se respondió cuando en el curso de la exploración de unas colinas en la frontera de la baronía, se topó con una antigua tumba. Había sido saqueada hacía tiempo, pero los ladrones no habían tenido su vista aguda y su paciencia, y tras investigar, Woldred encontró diversas baratijas. Valían fácilmente más de lo que él hacía en un año y de pronto supo que había encontrado una nueva profesión.

Dejando el empleo del barón, Woldred viajó a diferentes tierras para evitar la posible animadversión de su antiguo contratante. Entonces comenzó a buscar y explorar tumbas. Al principio trabajaba solo, pero luego se encontró con un Enano malhumorado, y se asociaron. Luego vino un erudito, luego un hechicero vulgar, luego un batidor y por último un guerrero, y finalmente Woldred se encontró liderando un equipo. Descubrió que se divertía trabajando en grupo y le gustaba tener compañía otra vez, y eran más efectivos juntos de lo que cualquiera de ellos podía haber sido solo.

Woldred tiene los 40 ahora, aunque todavía es sano y enérgico. Salvo por las arrugas de su rostro y el gris en su delgado cabello negro, aún se ve y actúa como un joven. Sus rasgos son agradables y cubre su suave mentón con una barba corta. Le encanta explorar tumbas, y para él, es lo de menos hacer dinero, se trata de la emoción y la vieja sensación de ser el primero en descubrir los secretos de un lugar.

Woldred Adelof

Profesión: Explorador (ex Batidor, ex Escolta)
Raza: Humano

Características primarias							
A	**HP**	**F**	**R**	**Ag**	**Int**	**V**	**Emp**
Inicial							
30%	22%	33%	30%	35%	39%	36%	35%
Avances							
✓✓✓✓ +20%	✓✓✓✓ +20%	✓✓ +10%	✓✓ +15%	✓✓✓ +15%	✓✓✓✓ +25%	✓✓✓✓ +20%	✓✓ +15%
Actuales							
50%	42%	43%	40%	50%	64%	56%	50%

Características secundarias							
A	**H**	**BF**	**BR**	**M**	**Mag**	**PL**	**PD**
Inicial							
1	10	3	3	4	0	0	2
Avances							
✓ +1	✓✓✓✓✓✓ +6	-	-	-	-	-	-
Actuales							
2	16	4	4	4	0	0	2

Habilidades: Sabiduría académica (Historia), Criar animales, Mando, Sabiduría popular (Reinos Fronterizos, el Imperio), Esconderse, Esquivar, Tasar, Rastrear +10%, Cotilleo, Orientación +20%, Supervivencia, Percepción +20%, Montar, Escalar, Buscar, Lengua secreta (Jerga montaraz), Código secreto (Batidor), Movimiento silencioso +10%, Hablar idioma (Reikspiel, Tileano), Nadar

Talentos: Carisma animal, Suerte, Disparo infalible, Orientación, Recarga rápida, Intelectual, Viajero curtido, Especialista en armas (Ballesta, Presa), Muy fuerte

Armadura: Armadura media (Chaqueta de cuero, Camisa de malla)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Ballesta con 10 virotes, Daga, Arma de mano (espada), Lazo, Red, Escudo

Enseres: Mochila, Manta, Ropa de artesanía normal, Cubiertos de madera, Caballo de monta con Silla y Arreos, 6 Mapas, 10 Metros de cuerda, Pichel de madera, Inversiones en mercancías en diversas ciudades por valor de más de 1.000 *co*, 15 *co*

Thorgrek Bellison

Thorgrek proviene del clan Trueno, una tribu de Enanos que viven bajo las Montañas Negras. Su pueblo es minero y Thorgrek fue entrenado en el comercio. Tiene buen ojo para gemas y vetas de metal, así como una habilidad para detectar errores y huecos que incluso otros Enanos envidiaban. Por desgracia, Thorgrek también tenía otro rasgo en abundancia, codicia. No le gustaba compartir, y tras varios casos donde acumuló gemas y oro más que revelar su hallazgo a sus ancianos, fue animado fuertemente a establecerse por su cuenta.

Aunque criado en los acogedores confines de su tribu, Thorgrek descubrió que disfrutaba la soledad. Lo que era más inusual aún fue que también disfrutaba viajando. La mayoría de Enanos estaría feliz de caminar kilómetros bajo tierra a través de cuevas y cavernas pero no les gusta caminar sobre la superficie demasiado tiempo. Pero Thorgrek descubrió que disfrutaba, especialmente senderismo por montañas y grandes colinas.

Al principio, intentó la prospección y minería en solitario, pero rápidamente aprendió que ninguna era adecuada, la prospección era muy lenta y con muy poca ganancia, mientras que la minería en solitario hacía difícil conseguir alcanzar algo. Entonces, un día, su pico destrozó una sección de la cueva en que estaba y reveló una cámara tallada detrás. Alguien había construido un pequeño túmulo en lo profundo de una cueva cercana, y el túnel que Thorgrek había cincelado lindaba con su pared lateral. Explorando la cámara, encontró los restos de un caballero Humano, aún ataviado en su armadura y portando muchos de los trofeos de sus batallas. La visión del oro y las gemas dispuestos alrededor del cadáver sobrepasó cualquier escrúpulo que Thorgrek pudiera haber tenido sobre saquear una tumba. Tomó el tesoro y corrió, sabiendo, como ocurrió, que la minería ya no le satisfacerla.

Durante un tiempo, Thorgrek cazó tumbas en solitario. Luego entró en una tumba y descubrió a un hombre que había llegado antes que él. El hombre se negó a lugar por el botín, diciendo que había mucho para ambos y que lo harían mejor juntos que por separado. Algo en su conducta calmada y amigable tranquilizó a Thorgrek, y el Enano accedió a trabajar juntos, de momento. Pero dos noches más tarde, tomando algo en una taberna cercana mientras celebraban sus éxitos, Thorgrek se hallaba con su nuevo amigo, Woldred discutiendo dónde ir, y desde entonces han trabajado juntos.

Thorgrek, es el típico Enano, bajo y fornido con pesados brazos musculosos y enormes manos. Tiene pelo largo rubio rojizo recogido en una gruesa trenza, y su barba es del mismo color y también trenzada. Para las ocasiones de fiesta también trenza sus gruesas cejas. Thorgrek es rudo con todos, pero es muy leal a sus amigos. Su única gran debilidad es su amor por el oro y las gemas, lo que a menudo sobrepasa su sentido común.

Thorgrek Bellison

Profesión: Saqueador de tumbas (ex Ladrón, ex Minero)
Raza: Enano

Características primarias							
A	**HP**	**F**	**R**	**Ag**	**Int**	**V**	**Emp**
Inicial							
49%	28%	35%	40%	24%	36%	30%	22%
Avances							
+10%✓✓	+5%✓	+10%✓✓	+5%✓	+15%✓✓✓	+10%✓✓	+10%✓	+10%✓✓
Actuales							
59%	33%	45%	45%	39%	46%	35%	32%

Características secundarias							
A	**H**	**BF**	**BR**	**M**	**Mag**	**PL**	**PD**
Inicial							
1	14	3	4	3	0	0	1
Avances							
-	+2✓✓	-	-	-	-	-	-
Actuales							
1	16	4	4	3	0	0	1

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (Enanos, el Imperio), Esconderse +10%, Tasar +20%, Orientación, Supervivencia, Percepción +10%, Forzar cerraduras +10%, Leer/Escribir, Escalar +10%, Buscar +10%, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Código secreto (Ladrón), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Clásico, Khazalid, Reikspiel), Oficio (Minero, Prospector)
Talentos: Gato callejero, Artesanía enana, Odio visceral, Visión nocturna, Orientación, Resistencia a la magia, Sexto sentido, Especialista en armas (A dos manos), Audaz, Robusto, Experto en trampas, Pericia subterránea, Guerrero nato
Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0
Armas: Gran arma (Pico a dos manos), Arma de mano (Hacha)
Enseres: Zurrón, Manta, Manto, Ropa de artesanía normal, Palanca, Cubiertos de madera, Aceite para lámpara, Lámpara de seguridad, Ganzúas, Pico, 10 Metros de cuerda, 2 Sacos, Pala, Pichel de madera, 8 *co*

Ehrl Durbein

El padre de Ehrl Durbein era un comerciante textil en Ostermark. Aunque no era rico, estaban acomodados, y el anciano Durbein decidió que cada uno de sus tres hijos recibiría una educación adecuada. El hijo mayor no tardó en aprenderlo todo y finalmente se convirtió en soldado. El más joven mostró una comprensión de los negocios y los números y se convirtió en el aprendiz de su padre, ayudante y finalmente sucesor. Pero el de en medio, Ehrl, que había servido a su padre como Ayudante de cámara, mostró una verdadera aptitud por el aprendizaje y comenzó a leer todo lo que caía en sus manos.

Emocionado por la idea de un erudito por hijo, el padre de Ehrl contrató tutores y finalmente envió a Ehrl a la Universidad de Altdorf. Pero por desgracia, aunque Ehrl amaba la lectura y el aprendizaje no era muy aficionado a las conferencias o exámenes. A menudo descuidaba sus clases para sentarse en la biblioteca estudiando detenidamente viejos libros o incluso se sentaba en tabernas escuchando a los viajeros intercambiar historias. Al final de su primer año, Ehrl había suspendido todas sus clases. Furioso, su padre lo retiró de la universidad e insistió en que Ehrl regresara a casa. Pero habiendo encontrado tal riqueza de conocimiento, Ehrl se negó a renunciar a ella. Su padre le desheredó, y Ehrl se quedó en la universidad, pasando de estudiante a ayudante de bibliotecario. El trabajo estaba mal pagado pero le permitía continuar leyendo constantemente, y eso era suficiente.

Ehrl podría haber pasado toda su vida en la biblioteca si no se hubiera cruzado con un trozo de papel en un viejo libro. El papel era un mapa escrito en un lenguaje muy antiguo. Ehrl lo descifró y descubrió que describía la ubicación de una vieja tumba. Curioso por ver si el mapa era real, siguió sus instrucciones. Encontró la tumba exactamente donde el mapa decía, pero también descubrió un hombre y un Enano a punto de entrar en ella. Ehrl los detuvo justo cuando el hombre estaba a punto de activar una trampa particularmente horrible, tras notar una advertencia críptica grabada en una piedra cercana, y los dos le ofrecieron un reparto equitativo del tesoro si le ayudaban a conseguirlo. Ehrl accedió. Poner su conocimiento al uso y consecución de riquezas que no habían sido vistas ni ostentadas en siglos le tenían completamente enganchado, y sugirió que la asociación temporal se volviera permanente.

Ehrl es un hombre delgado y pequeño cuya espalda está permanentemente encorvada por los años pasados sobre los libros. Tiene rasgos suaves, pelo lacio castaño y ojos azules siempre lacrimosos. Sin embargo, es más elegante de lo que parece, y los demás le han enseñado suficiente esgrima para defenderse. Ehrl está interesado en el conocimiento, pero ha aprendido con los años que no toda la información viene de los libros. A menudo, los mejores detalles se encuentran en historias, cuentos y bulos, y pasa gran parte de su tiempo en bares y tabernas, escuchando a los otros clientes y deduciendo chismes útiles de sus cuentos y cotilleos.

Ehrl Durbein

Profesión: Erudito (ex Estudiante, ex Ayuda de cámara)
Raza: Humano

Características primarias							
A	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
31%	24%	26%	30%	32%	43%	35%	28%
Avances							
+5% ✓	+5%	+5% ✓	+5% ✓	+10% ✓✓	+30% ✓✓✓✓✓✓	+15% ✓✓✓	+15% ✓✓✓
Actuales							
36%	24%	31%	35%	42%	73%	50%	43%

Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	11	2	3	4	0	0	2
Avances							
-	+4 ✓✓✓✓	-	-	-	-	-	-
Actuales							
1	15	3	3	4	0	0	2

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Historia +10%, Runas, Teología), Charlatanería, Carisma, Sabiduría popular (Reinos Fronterizos, el Imperio, Tilea), Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción +10%, Leer/Escribir +20%, Buscar +10%, Hablar idioma (Clásico, Nehekhariano, Reikspiel +20%, Tileano), Oficio (Cartógrafo)
Talentos: Sangre fría, Etiqueta, Lingüística, Intelectual, Viajero curtido, Audaz, Cortés, Genio aritmético
Armadura: Ninguna
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0
Armas: Daga, Arma de mano (Espada)
Enseres: Mochila, Manta, Manto, Ropa de artesanía normal, Cubiertos de madera, Pichel de madera, 2 Libros de texto sobre historia Nehekhariana, Material de escritura, 3 *co*

Therese Becker

Nacida de campesinas en un pueblito Stirlandés, Therese supo desde el principio que era diferente. Otros bebés lloraban, pero Therese susurraba. Lo extraño era que cuando susurraba, los perros, gatos y ovejas de su familia ladraban, maullaban y balaban respondiéndole como si conversaran. Tenía cinco años al descubrir que nadie más podía entender lo que los animales estaban diciendo.

Sus padres la amaban demasiado para asustarse de las rarezas de su hija, y aunque sus tres hermanos a menudo se burlaban de ella, aprendieron rápidamente a no enfadar de verdad a Therese. También la defendían de los demás, y fue en ese confortable ambiente donde Therese creció y aprendió a dominar sus habilidades. No sabía leer y por ello no pudo estudiar, y evitó activamente ser percibida por los Magister, como la mayoría de campesinos y plebeyos. Pero deambulando por los bosques y valles, escuchando a la naturaleza a su alrededor, Therese aprendió como controlar sus dones de alguna manera y cómo usarlos activamente.

Cuando cumplió los quince años, Therese tuvo un pretendiente, un joven de un pueblo cercano. Él se sentía demasiado bueno para ella y esperaba ciertos favores que ella no estaba dispuesto a darle. Cuando él la golpeó con furia, ella gritó y usó toda su magia por primera vez, cegando al joven arrogante. Confundido y asustado, se alejó a trompicones de ella y se cayó al pozo de la ciudad,

Nuevo Talento: Brujería

Has logrado sobrevivir a los peligros de la hechicería vulgar y has aprendido por tu cuenta técnicas más poderosas para controlar la magia. Ahora tienes acceso a hechizos que van más allá de la Magia pueril, pero como debes descubrir cada hechizo por ti mismo, tu progreso es más lento que el de un magister. La Brujería te permite aprender cualquier hechizo de un Saber arcano cuyo Factor de dificultad sea 15 o menor, pero debes pagar 200 PE por cada uno. Puedes lanzar estos hechizos aunque no poseas la habilidad Lengua arcana. Sin embargo, debes tirar d10 extra cuando lances uno de estos hechizos. El resultado no se añade a tu tirada de hechizo pero cuenta a la hora de determinar la Maldición de Tzeentch. Cuando hayas aprendido una Lengua Arcana y un Saber arcano ya no tendrás que tirar más este dado adicional.

rompiéndose el cuello cuando golpeó el agua. Therese huyó esa noche y nunca regresó.

Los dos primeros años deambuló, llevando una vida pobre leyendo la fortuna y vendiendo pociones sencillas. Luego un extraño le ofreció una moneda de oro por ayudarle a llevar una caravana con seguridad a través del desierto. Los peligros que entrañaba asustaban a Therese, pero era más dinero del que jamás había visto antes, por lo que accedió a ayudar. Su magia hizo que la caravana superara varios momentos difíciles, y el jefe de la caravana le ofreció un trabajo permanente.

Therese permaneció con la caravana un año más, pero uno de los conductores la ponía nerviosa –no le quitaba ojo y le sonreía- y no de manera amistosa. Luego se unieron a la caravana por un viaje dos hombres y un Enano. Therese les oyó hablar una noche sobre una tumba que estaban buscando, y cuando se separaron de la caravana, les pidió ir con ellos. Uno de los hombres se burló, pero el otro la escuchó y finalmente accedió para ver si demostraba ser útil. Su magia les ayudó a derrotar a varios Hombres bestias y Mutantes que vivían en la tumba, y tras eso, Therese tuvo un nuevo hogar y nuevos amigos.

Therese tiene pelo rojizo largo y rasgos vulgares, aunque tiene unos radiantes ojos azules y una sonrisa bonita. Viste faldas largas y coloridas blusas campesinas bajo chales, bufandas y un manto, y siempre tiene varios hechizos protectores que hace ella misma. Es tímida con los extraños y no habla mucho cerca de ellos pero con sus amigos es juguetona y alegre. Sin embargo, puede distraerse por la magia y se olvida de todos cuando está lanzándola.

Therese Becker

Profesión: Vagabundo (ex Brujo *, ex Hechicero vulgar)
* Esta profesión se describe en la página 131 de Reinos de la Magia
Raza: Humano

Características primarias							
A	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
26%	28%	27%	34%	36%	35%	30%	38%
Avances							
+5% ✓	+10% ✓	+5% ✓	+10% ✓✓	+10% ✓✓	+10% ✓✓	+15% ✓✓✓	+15% ✓✓✓
Actuales							
31%	33%	32%	44%	46%	45%	45%	53%

Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	12	2	3	5	0	0	2
Avances							
-	+4 ✓✓✓✓	-	-	-	+2 ✓✓	-	-
Actuales							
1	16	3	4	5	2	0	2

Habilidades: Criar animales +10%, Canalización +10%, Carisma, Carisma animal, Sabiduría popular (Reinos Fronterizos, el Imperio, Tilea), Cotilleo +10%, Regatear, Sanar +10%, Sentir magia +10%, Orientación, Supervivencia, Percepción +10%, Buscar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel), Nadar, Oficio (Herbolario)
Talentos: Pies ligeros, Magia vulgar, Proyectil infalible, Visión nocturna, Orientación, Magia pueril, Viajero curtido, Sexto sentido, Brujería (La voz del amo)
Armadura: Ninguna
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0
Armas: Daga, Arma de mano (Porra)
Enseres: Mochila, Manta, Ropa de artesanía normal, Manto, Cubiertos de madera, 2 Pociones de curación, Capucha, Bálsamo curativo, Raciones, Pichel de madera, Tienda, Herramientas de oficio (Herbolario), Odre de agua

Johann Drauwalf

Johann nació en Talabecland, hijo de un hojalatero errante y su esposa costurera. De joven, Johann se trasladaba de un lugar a otro con sus padres y su joven hermana, sin quedarse en un lugar por mucho tiempo. Aprendió a valerse por sí mismo y sobrevivir en el desierto a una edad temprana, y rápidamente se convirtió en un cazador y leñador competente.

Sin embargo, por mucho que le gustar viajar, Johann odiaba su vida. Odiaba tener que colarse en las ciudades, odiaba tener que mentir sobre sus padres y la falta de un hogar y odiaba tener que huir de la mayoría de ciudades antes de que los residentes les culparan de todos los males que les había sobrevenido semanas

antes incluso de que llegara la familia de Johann. Quería una vida que aún le permitiera viajar pero también le ofreciera un mínimo de seguridad y respeto.

Un día, Johann escuchó a un joven noble quejándose de que nunca regresaría a casa a tiempo para la boda de su hermana porque era muy peligroso viajar solo a velocidad decente. Habiendo venido justo de ahí, Johann se ofreció a guiar al noble, por un precio. El desesperado noble accedió y Johann le trajo rápido y seguro a través de los bosques circundantes, tomando varios atajos por el camino. El noble llegó a tiempo al final y estaba tan agradecido que dio a Johann una moneda de oro como pago. Johann estaba emocionado y comenzó a ofrecer sus servicios como guía a otros viajeros. Finalmente, el señor local se enteró de ello y mandó a buscar a Johann. Ofreció al joven un trabajo como escolta, y Johann aceptó con entusiasmo. Trabajo para el señor por dos años, hasta que el hombre murió en una emboscada Orca –Johann no había estado explorando ese día y se culpó de la masacre.

El siguiente año, Johann vagó de pueblo en pueblo, cogiendo cualquier trabajo que pudo encontrar, odiándose a sí mismo por la muerte de su primer contratante. Fue contratado por dos hombres, una mujer y un Enano en las colinas de Averland y terminó ayudándoles a robar una tumba allí también. Después, el hombre reveló su nombre y ofreció a Johann un trabajo como explorador y saqueador de tumbas ocasional. Emocionado de nuevo, Johann accedió.

Johann es un joven delgado de estatura media. Su largo cabello castaño está recogido en un sencillo nudo, y mantiene su estrecha cara bien afeitada. Viste cueros confortables y lleva una espada y un hacha, aunque prefiere luchar con su arco. Johann es un hombre tranquilo por naturaleza, prefiriendo mirar y escuchar en vez de hablar, pero tiene un irónico sentido del humor que solo sus amigos más cercanos alguna vez comprenden.

Johann Drauwalf

Profesión: Explorador (ex Escolta, ex Vagabundo)
Raza: Humano

Características primarias							
A	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
33%	33%	34%	34%	38%	28%	36%	25%
Avances							
+20%	+20%	+10%	+10%	+15%	+20%	+15%	+5%
Actuales							
48%	53%	44%	44%	53%	43%	46%	30%

Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	13	3	3	4	0	0	3
Avances							
+1	+6	-	-	-	-	-	-
Actuales							
2	19	4	4	4	0	0	3

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (Reinos Fronterizos, el Imperio +10%, Kislev), Esconderse, Esquivar, Rastrear, Cotilleo, Orientación +10%, Supervivencia +10%, Percepción +10%, Montar, Buscar, Lengua secreta (Jerga montaraz) +10%, Código secreto (Batidor, Montaraz), Movimiento silencioso +10%, Hablar idioma (Reikspiel, Tileano), Nadar
Talentos: Sangre fría, Recio, Puntería, Disparo infalible, Orientación, Recarga rápida, Resistencia a venenos, Errante, Viajero curtido, Especialista en armas (Presa, Arco largo)
Armadura: Armadura media (Chaqueta de cuero, Camisa de malla)
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0
Armas: Daga, Arma de mano (Hacha), Arma de mano (Espada), Lazo, Arco largo con 10 flechas, Red, Escudo
Enseres: Mochila, Manta, Ropa de artesanía normal, Manto, Cubiertos de madera, Caballo de monta con Silla y Arreos, Raciones, 10 Metros de cuerda, Odre de agua, Pichel de madera, Tienda, 4 *co*

Goran Schaffer

Nacido y Criado en Hochland, Goran Schaffer descubrió a una edad temprana que era más grande y fuerte que la mayoría de chicos. Su padre era el herrero del pueblo, y Goran se le asemejaba en complexión y fuerza. Trabajando en la forja desde joven desarrolló sus músculos aún más, pero a diferencia de su padre, Goran deseaba poner a prueba su fuerza no contra el metal sino contra otra gente. Se metía en peleas a menudo, menos por mal genio que por gustarle pelear, y a los diez años, podía vencer a cualquier chico y a muchos hombres de la aldea. Su padre esperaba que superara sus tendencias violentas, pero la edad solo las aumentó y pulió, y finalmente el hombre admitió que su hijo nunca seguiría sus pasos. En lugar de ello, colocó a Goran de aprendiz en la guardia de la ciudad.

Goran destacó en la lucha, con armas y sin ellas, y pronto se convirtió en el matón del pueblo, imponiendo los deseos del alcalde tanto oficialmente como sin uniforme. Cuando el gobernador de una ciudad cercana pasó por allí, reparó en el alto y rubio guardia y le ofreció un puesto en la guardia de la ciudad. Goran no dejó pasar la oportunidad de salir del pueblo. En un año, el gobernador le había mencionado al barón local, y Goran se encontró trabajando para el barón como guardia personal. Fue allí donde conoció a Woldred Adelof, uno de los escoltas del barón.

Durante varios años, Goran se quedó con el barón, pero finalmente se aburrió con el trabajo. Era demasiado tranquilo, demasiado seguro. Él necesitaba gente para pelear, preferiblemente gente que no conociera de antes. Deambuló desde Hochland a Talabecland y desde allí a Stirland y Averland, ofreciéndose como guardaespaldas para pequeñas caravanas. Entonces, por un golpe de suerte, se encontró de nuevo con Woldred. El otro hombre se había convertido en un saqueador de tumba y ofreció a Goran un trabajo en su equipo, protegiéndoles y proporcionando fuerza en sus expediciones. Era un panorama emocionante, lleno de peligro y lo desconocido, y Goran se entusiasmó con él.

Goran es alto, fornido y está en su plenitud. Tiene pelo rubio muy corto y agradable, incluso hermoso, rasgos con una mandíbula cuadrada, una nariz fuerte que se ha roto dos veces y grandes ojos azules. No es muy hablador, prefiriendo dejar que sus acciones hablen por él, y a menudo recurro a amenazas y golpes reales para llamar la atención. Goran tiene sentido del humor, pero es grosero, reafirmando tanto su educación de pueblo como su formación militar. Viste una camisa de malla y chaqueta de cuero y lleva tanto una espada larga como una espada a dos manos –su posesión más preciada, que tomó del cuerpo de un jefe Orco que mató en combate singular.

Goran Schaffer

Profesión: Guardaespaldas (ex Matón, ex Miliciano)
Raza: Humano

Características primarias							
A	**HP**	**F**	**R**	**Ag**	**Int**	**V**	**Emp**
Inicial							
33%	23%	43%	44%	35%	26%	30%	31%
Avances							
+10% ✓✓	+5% ✓	+5% ✓	+5% ✓	+10% ✓✓	-	+5% ✓	+5% ✓
Actuales							
43%	28%	48%	49%	45%	26%	35%	36%

Características secundarias							
A	**H**	**BF**	**BR**	**M**	**Mag**	**PL**	**PD**
Inicial							
1	12	4	4	4	0	0	2
Avances							
+1 ✓	+3 ✓✓✓	-	-	-	-	-	-
Actuales							
2	15	4	4	4	0	0	2

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (el Imperio), Consumir alcohol, Esquivar +20%, Jugar, Cotilleo, Intimidar +10%, Supervivencia, Percepción +10%, Buscar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Hablar idioma (Reikspiel), Nadar, Oficio (Herrero)

Talentos: Desarmar, Reflejos rápidos, Desenvainado rápido, Especialista en armas (Parada, Arrojadiza, A dos manos), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Muy resistente, Muy fuerte

Armadura: Armadura media (Chaqueta de cuero, Camisa de malla, Gorro de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Rodela, Gran arma (Espada a dos manos), Arma de mano (Espada), Puño de hierro, 2 Hachas arrojadizas

Enseres: Mochila, Manta, Ropa de artesanía normal, Manto, Cubiertos de madera, Raciones, Odre de agua, Pichel de madera, Tienda, Uniforme, 2 co

Índice

A

Acostumbrado al Caos (talento) 18
Aderezos de Tumba 43
Aguja envenenada (trampa) 37, 76
Aguja Punzante (trampa) 68
Alarma (trampa) 46
Almacén 62
Amuleto de Shesh 90-91
Antecámara 52
Antecámara (nivel 6) 83-84
Armería 70
Artilli Levrellian 13-14
- Apariencia 14
- Objetivos 13
- Personalidad 13
- Perfil 14

Asaph 65

B

Balanza del Destino 68
Barracones 69-70
Bastethi, Gran 100-101
Bastethi 100
Basth 65
Biblioteca 78
Bilis Desdeñosa (trampa) 50
Bloque Desprendido (trampa) 47
Brasero Basculante (trampa) 68
Brujería (talento) 123

C

Calzada 37
Cámara de Audiencia 62
Cámara de Meditación 66
Cámara de Ofrendas 67-68
Cámara de Resonancia 66-67
Cámara funeraria 89-90
Carro de Guerra 55
Carro Pequeño 56
Cerradura envenenada (trampa) 60
Click (trampa) 46
Click-zum (trampa) 46
Click-zum-tak (trampa) 46
Cofre Trampa (trampa) 54
Conductos Trampas (trampa) 83
Cordel Esquelético 104
Creando una Maldición 107
Cripta del Sacerdote Funerario 80-82
Criptas de los Nobles 80
Criptas familiares 73-74
Cuartos de los Esclavos 69
Cuartos de los Escribas 78
Cuartos de los familiares 70-75
Cuartos de los Sacerdotes 66

D

Daga Atrapa Almas 96
Dardo Trampa (trampa) 113
Dardos (trampa) 46
Decoración 41
Defensas 44
Djaf 65

E

Ehrl Durbein 121-122
El Aliento de la Muerte (plaga) 108
El Aliento de Sokth (trampa) 60
El Asiento de la Misericordia (trampa) 54
El Gran Salón 53
El Ojo de Ptra (trampa) 58
El Paso del Perro Loco 21
El Rugido de la Bestia Ind (trampa) 85
El Talón de Hrahamet (trampa) 53
El Templo del Cetro de Jade 24
Elfos Tumularios 114-115
Enanos No Muertos 104
Encontrando 36
Enfermedad Debilitadora (plaga) 109
Enseres Familiares 75
Entrada 50
Entrada al Inframundo 97
Entradas 49
Ernst Helmuth 24-25
Escaleras 49
Escalón o Baldosa Hundible (trampa) 48
Escarabajos de Ónice 88
Escarabajos Khepri (trampa) 72
Escombros Trampa 113
Escorpiones Ocultos (trampa) 50
Espirales de Avaricia (trampa) 85
Esqueletos Soldados 101-102
Establo Real 74
Estallido de Sal (trampa) 48
Estatuas de Arcilla (trampa) 62
Etéreo (poder de criatura) 116

F

Falsa Cámara Funeraria 87-88
Fatandira 14-15
- Apariencia 15
- Objetivos 15
- Personalidad 15
- Perfil 15

Foso Escorpión (trampa) 79
Fosos de los botes 41

G

Garrapatos de Tumba 119
Geheb 65
Generales Tumularios 104
Goran Schaffer 124-125
Guantelete de Hraklonesh 96-97
Guardianes Rúnicos 117-118
Guardias Funerarios 102

H

Hoja Segadora (trampa) 39, 48, 52
Hojas del Deceso Honorable 94-95

I

Irritante (trampa) 47

J

Jarras Canopes (trampa) 96
Johann Drauwalf 123-124

K

Karitamen 6-11, 25-28, 91-93
- Fallecimiento 9
- Desarrollos 26
- Sepelio 9
- Hazañas 6
- Objetivos 26
- Limitaciones 28
- Orígenes 6
- Personalidad 25
- Poderes 92
- Restauración 10
- Regreso 10
- Gobierno 7
- Perfil 92

Khsar 65

L

La Cosecha del Crítico (trampa) 72
La Cripta 91
La Hoja de Phakth (trampa) 60

La Maldición de las Cenizas 106
La Maldición de los Mil Latigazos 108
La Maldición de los Reyes Funerarios (plaga) 108
La Maldición de los Vientos 108
La Maldición de Vidas Pasadas 107
La Maldición del Movimiento 107
La Maldición del Perdón 106
La Mandíbula de Geheb (trampa) 70
La Picadura del Escarabajo (trampa) 50
La Porra del Supervisor (trampa) 84
La Sangre de los Impíos se Verterá Sobre los Lugares Sagrados (trampa) 65
La Secta del Cetro de Jade 20, 24
Lágrimas de Basth (trampa) 73
Los Grandes Escalones 38

M

Maldiciones 105-108
- Recibiendo 105
- Eliminando 105

Mancha Ladrón (trampa) 48
Mapa del Reino 60-61
Máscara Mortuoria de Karitamen 93
Materia Pútrida (trampa) 48
Mesa trampa (trampa) 72
Miniaturas Trampas (trampa) 76
Mir Haflok 15-16
- Apariencia 16
- Objetivos 16
- Personalidad 16
- Perfil 16

Moho Tumulario (trampa) 60
Momias 103
Montañas del Fin del Mundo 21
Monumentos a los Generales 56-57

N

Neblina Enloquecedora (trampa) 47
Nehekhara 8, 65
- Dioses de 65

Nidos de Arañas (trampa) 53
Nube Ponzoñosa (trampa) 46

O

Oro Maldito (trampa) 68

P

Palanquín 56
Pared envenenada (trampa) 48
Pasillo de Manos 62
Pasillos 49
Péndulo Desollador (trampa) 68
Pergaminos trampa (trampa) 82
Pestes 108-109
Phakth 65
Phrenseay 74
Pincho Entumecedor (trampa) 47
Pincho Envenenado (trampa) 47
Pinchos Envenenados (trampa) 38
Placas Trampa (trampa) 61
Polvo (trampa) 47
Pozo de Brea (trampa) 48
Pozo de pinchos (trampa) 48
Pozo Engrasado (trampa) 47
Pozo lleno de pinchos (trampa) 52
Pozo Mortal (trampa) 88
Pozo trampa (trampa) 113
Pozos (trampas) 84
Pozos trampas (trampa) 73
Ptra 65
Puerta envenenada (trampa) 82, 84
Puerta Trampa (trampa) 75
Puertas Delanteras 39

Q

Qu'aph 65

R

Recibidor 72
Recluso 115-116
Residuo 116-117
Río Aullante 22
Rubí Trampa (trampa) 96

S

Sacrificado 118
Saga del Escarabajo de la Muerte 11, 38
Sala de Banquetes 73
Sala de Bienvenida 70-71
Sala de Trofeos 53-55
Sala del Carro 55-56
Sala del Mapa 55
Sala del Mapa (nivel 5) 76
Sala del Pozo 84-85
Sala del Tesoro 85
Sala del Tribunal 78-80
Sala del Trono 58-60
Sala Tributaria 61-62
Salón de los dioses 63
Sandalias Trampa (trampa) 54
Sarcófago Trampa (trampa) 82
Sarcófago trampa (trampa) 88
Silla trampa (trampa) 55
Sokth 65
Strykssen 17-18
- Apariencia 18
- Objetivos 17
- Personalidad 17
- Perfil 18

T

Tahoth 65
Techo Aplastante (trampa) 52
Techo Enrejado (trampa) 79
Templo Mortuorio 36
Templo Personal 65-66
Tetrahon 81-82
Therese Becker 122-123
Thorgrek Bellison 121
Trampa Alarma (trampa) 113
Trampa del Agua y el Aceite (trampa) 113
Trampa Lejana (trampa) 47
Trampa Quiebra Muñeca (trampa) 114
Trampas 45-48, 109-114
- Defectuosas 112
- Encontrando 113
- Neutralizando 113
- Aleatorias 45-48
- Dispositivo de seguridad 110

Trampilla Trampa (trampa) 61
Trono trampa (trampa) 73
Tumba Nivel Cinco 76-82
Tumba Nivel Cuatro 69-75
Tumba Nivel Dos 58-62
Tumba Nivel Seis 83-88
Tumba Nivel Siete 89-97
Tumba Nivel Tres 63-68
Tumba Nivel Uno 50-57

U

Ualatp 65
Ushabti 103
Usirian 65

V

Valle Mortuorio 35-41
- Aproximarse 36

Vapores (trampa) 48
Vitrolle 23-24

W

Woldred Adelof 120

Z

Zombis Momificados 103-104

¿Puedes Resistir la Tentación?

Más allá de las tierras de los civilizados hombres del Imperio, lejos de la miserable existencia de los campesinos Bretonianos, y las tretas y traición de Tilea, hay una tierra rota, una tierra destrozada, una tierra donde un hombre común puede ser alzado como rey un día y encontrar una muerte innoble al siguiente. Esa tierra, las Fronteras, los Reinos Fronterizos, o las Fronteras han sido el escenario de innumerables batallas y guerras, de conquista y derrota. La mayoría están contentos con cómo son las cosas en las Fronteras, pero se ha despertado un nuevo peligro de un largo sueño, causando revuelo una vez más y trayendo consigo horrores inimaginables. Este peligro es un Rey Funerario, un Señor Liche de inimaginable poder, y aunque atrapado en su tumba, trabaja en los sueños y pesadillas de los Príncipes que gobiernan la región. Es solo cuestión de tiempo que el Escarabajo de la Muerte se aventura a reclamar sus tierras de nuevo.

La Tentación del Señor Liche es un libro de consulta de aventuras en la tempestuosa tierra de los Reinos Fronterizos. Dentro encontrarás:

- Una región completo de los Reinos Fronterizos incluyendo detalles de los Príncipes y las amenazas locales.
- Un montón de ideas para aventuras que te permiten jugar esta región como una aventura independiente o como base de una campaña.
- Información del antiguo imperio de Nehekhara así como detalles de su conquista del Viejo Mundo.
- La Tumba del Señor Liche, presentada con todo detalle, llena de horrores, trampas y engaños suficientes para poner a prueba el temple de cualquier héroe.
- Detalles del propio Señor Liche, con ideas de tramas para construir aventuras más allá de los contenidos de este libro.
- Nuevas maldiciones, como la temida Maldición de los Mil Latigazos.
- Extensas reglas para trampas con más de una docena de ejemplos.
- Nuevas enfermedades incluida la temible Enfermedad Debilitante.
- Y una expansión del bestiario, proporcionando perfiles para los Guardias Funerarios, Guardianes Rúnicos y el terrible Recluso.

Repleto de información, *La Tentación del Señor Liche* es más que una simple aventura, más que un libro de consulta. Es la guía definitiva sobre tumbas del Viejo Mundo, describiendo una de las tumbas más peligrosas que se conocen. ¿Son tus héroes lo bastante listos, duros y valientes para enfrentarse a los peligros de la tumba? Descúbrelo en La Tentación del Señor Liche.

¡La Aventura te Espera!

© Copyright Games Workshop Ltd 2007. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer and the Warhammer logo, Warhammer Fantasy Roleplay and the Warhammer Fantasy Roleplay logo, Lure of the Liche Lord, and the Lure of the Liche Lord logo, WFRP, Citadel and the Citadel Device, BL Publishing and the BL Publishing logo, Black Industries and the Black Industries logo, GW, Chaos and all associated marks, logos, devices, names, races and race insignia, vehicles, locations, units, characters, illustrations and images from the Warhammer World are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2007, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

Green Ronin and the Green Ronin logo are Trademarks of Green Ronin Publishing, LLC and used with permission.

Designed & Developed by Green Ronin Publishing, LLC

Black Industries

BL PUBLISHING

Product Code: 60040283020

ISBN 13: 978-1-84416-312-0

ISBN 10: 1-84416-312-1

52499

9 781844 163120

Printed in the EU

www.blackindustries.com

www.greenronin.com