

CAPÍTULO CINCO: AUTOPISTA AL INFIERNO

*Allí voy
En este momento
Mis amigos allí van también
Estoy en la autopista al infierno.
-AC/DC, Autopista al Infierno*

SINOPSIS PARA EL NARRADOR

Esta historia ha sido diseñada para presentar a los jugadores a una partida con personajes de **Momia**. Se asume que todos los personajes serán Momias, aunque también se pueden introducir otros tipos de personaje a discreción del Narrador. Autopista al Infierno también ayuda a los jugadores a explorar las vidas y experiencias pasadas de algunos de sus personajes recién creados mediante una serie de visiones.

La historia comienza con la ascunción de que los personajes, siendo Momias, se conocen unos a otros y son razonablemente buenos amigos o por lo menos se encuentran lo bastante interesantes como para encontrarse por lo menos una vez al siglo. A lo largo de la historia los personajes se han reunido habitualmente con su amigo mutuo Khonseru (un compañero Momia y un personaje dirigido por el Narrador) aproximadamente cada 100 años. Junto a Khonseru todos los personajes han pasado buenos momentos, se han divertido y en ocasiones se han enfrentado al peligro junto.

La década de 1990 tampoco es una excepción, y los personajes han comenzado a reunirse en los Estados Unidos, donde Khonseru les ha prometido llevarles en un viaje por autopista, garantizándoles una gran experiencia. Los personajes se reúnen y cuando toman la autopista hacia un destino desconocido, comienzan a hablar sobre los viejos tiempos. En este momento de la historia, el Narrador debería interrumpir la escena presente y comenzar a narrar uno de los anteriores encuentros de los personajes siglos atrás. Una vez la escena histórica ha sido interpretada, el Narrador puede regresar a la historia principal en el presente y en la autopista. Después de varias escenas, durante las que los jugadores desarrollan la historia de sus personajes, el viaje por autopista finaliza. Los personajes salen de la autopista en un viaje espiritual hacia el Infierno, para otro encuentro “entretenido” con Khonseru.

Khonseru ha descubierto una brecha en Gaia, la Madre Tierra, que un demonio está tratando de aprovechar para convertirla en una entrada conectada con su mundo espiritual –el Infierno. Khonseru ha aceptado la misión de cerrar la brecha e impedir la construcción de la entrada y ha reunido a los personajes para que le ayuden (¿para qué están los amigos?).

Cada Narrador tiene su propio estilo así que aunque nadie puede dictar cómo dirigir al grupo de juego, establecer un determinado ambiente durante la historia puede hacerlo más interesante. La vieja serie *Dimensión Desconocida*, que a menudo ofrece una atmósfera inquietante a partir de elementos y personas mundanas en escenarios normales introduciendo a alguien que parece normal pero que resulta ser un alienígena, un ángel o algún otro ser sobrenatural, son ejemplos de cómo manejar el ambiente de esta historia.

La historia tiene un ambiente similar porque contiene un montón de sucesos y elementos mundanos y gente normal, pero también contiene a los personajes, fuerzas

sobrenaturales que pretenden ser normales. La historia comienza con sucesos puramente normales y se dirige hacia un clímax donde cada vez se van produciendo más eventos sobrenaturales, hasta el viaje a la autopista del infierno.

KHONSERU (BACO EL MENDIGO)

Khonseru nació en la antigua Tebas y fue abandonado en las calles por su madre. Cuando era un bebé Khonseru fue cuidado por una mendiga caritativa, pero anciana y senil, a la que apenas recuerda. Su madre adoptiva murió cuando Khonseru tenía cinco años, teniendo que sobrevivir por sí mismo como un mendigo y ladronzuelo en la ciudad de Tebas. Se desarrolló bastante bien, desarrollando un gran repertorio de historias tristes, juegos de manos y robos de bolsillos para conseguir sustento.

Que en su momento un mendigo como Khonseru recibiera el Hechizo de la Vida debió de haber sido motivo de gran orgullo para Set, demostrando hasta qué punto había corrompido los criterios de selección del Culto de Isis, pero los cultistas rieron los últimos, porque a pesar de sus bajos orígenes, Khonseru demostró ser un atrevido pero honorable bromista inmortal. No sólo se mostró dispuesto a obedecer los planes de Horus en su guerra contra los Setitas, sino que también por iniciativa propia desbarató los planes de los esbirros de Set o prestó varios servicios a los espíritus aliados de Horus.

Khonseru/Baco es un hombre de 1,70 m de altura, y tiene una apariencia escuálida. Su piel es clara para un egipcio, pero su pelo y ojos son de un marrón oscuro. Siempre se viste cómodamente con ropas baratas pero elegantes. En los Estados Unidos prefiere utilizar vaqueros gastados, una cazadora usada de cuero, una camiseta, tonos oscuros y un pañuelo de colores al cuello.

Naturaleza: Superviviente

Conducta: Bufón

Año de nacimiento: 1191 a.C.

Ocupación: Mendigo

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

Virtudes: Conciencia 2, Coraje 4, Autocontrol 2, Amor 2, Honor 3, Verdad 3

Talentos: Actuar 3, Callejeo 3, Esquivar 2, Gorronear 5, Pelea 2, Juegos de

Manos 3

Técnicas: Sobonar 2, Jugar 4, Disfrazarse 2, Conducir 3, Charlatanería 3, Apostar 1, Abrir Cerraduras 2, Robar Bolsillos 4, Sigilo 2

Conocimientos: Astronomía 1, Ocultismo 1, C. Espíritus 3

Técnicas Mágicas: Amuletos 2, Celestial 1, Nigromancia 1

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 4, Fama 2, Posición 3, Sobrenatural 3

Ka: 6

Ba: 8

Sekhem: 16

Fuerza de Voluntad: 7

Consejos de Interpretación: Interpretar a Baco, como prefiere que le llamen, es muy importante para esta historia. Mientras la historia avance y todo el mundo se divierta, estarás tranquilo, pero tan pronto como la conversación se detenga, haz o di algo completamente raro o sin sentido. Haz preguntas como (*¿Por qué un chelín es más pequeño que un penique si vale más?*), interrumpe a alguien con un grito o haz preguntas directamente personales a uno de los jugadores.

Tienes tendencia a mentir sobre detalles sin importancia sin ninguna razón aparente; si hay razones para mentir, sé honesto. Tienes la costumbre de pedir dinero u otras clases de ayuda. Tiendes a mendigar primero haciendo una serie de preguntas a las que la respuesta es “sí” antes de pedir dinero.

A pesar de todos estos raros hábitos, estás muy cuerdo y eres muy mañoso. Después de haber hecho alguna locura sonríe inocentemente mostrando que sabías muy bien lo que hacías. Puedes ser serio, valiente y honesto cuando la situación lo requiere, pero disfrutar rompiendo la tensión haciendo bromas.

ESCENA UNO: LA LLEGADA

Baco contactará con los personajes y le pedirá que se reúnan con él en Sun Valley Inn, un motel barato justo fuera de la autopista interestatal 40 hacia el oeste de Albuquerque, Nuevo México. Baco no revelará mucho de lo que pretende, excepto que ha planeado la fiesta del siglo y que él viajará con los personajes por autopista.

El Sun Valley Inn es un establecimiento decadente, donde el servicio no pide identificaciones a las parejas jóvenes y nunca se llama a la policía. En verano la temperatura es de cerca de 40° o más durante el día y todas las habitaciones tienen ventanas y aire acondicionado para mantener las estancias frescas. Baco ya ha reservado, pero no pagado, la Habitación n° 6.

Baco llegará sobre las 19:00 más o menos. Conduce un Ford Thunderbird con un motor modificado que suena como un trueno. La carrocería del T-Bird está pintada de un opaco gris oscuro y todas las ventanas están tintadas, pero no del todo. Baco está recostado sobre un asiento de piel y cuero y fuma un cigarrillo con placer carcinogénico.

Si los personajes no salen en cuanto le ven llegar, hará sonar el claxon un par de veces. Cuando los personajes salen, saldrá del coche y chocará manos, sonriendo y riéndose todo el tiempo mientras bromea sobre cómo viste o lo poco que han cambiado. Todo el mundo se apiñará en el Thunderbird, y el equipaje irá al maletero, y entonces Baco pondrá el vehículo en marcha. Si hay demasiados personajes, Baco llegará en una camioneta mal pintada con varias filas de asientos.

Si alguien pregunta a dónde van, Baco responderá que hacia Flagstaff. De hecho entra en la autopista Interestatal y se dirigirá hacia el oeste hacia Flagstaff, Arizona, que un indicador sitúa a 300 km.

SUGERENCIAS PARA INTERPRETAR LA ESCENA

Al lado de la mesa de juego instala dos filas de sillas dispuestas como los asientos de un coche. En cualquier momento de la historia haz que el grupo se mueva en las sillas como si estuviera en coche e interpretar las escenas como acción en vivo. Cuando la escena entre en una visión retrospectiva o necesites tirar dados, regresad a la mesa de juego.

También ayuda a la ambientación disponer un poco de atrezzo, como una chaqueta y sombras para el momento en que asumas el papel de Baco y te subas al asiento del conductor del “coche”. Tus jugadores tenderán a seguir tu liderazgo en las escenas de acción en vivo, así que rompe un poco el hielo actuando el papel bufonesco de Baco. Actuar como si estuvieras en un coche (abriendo la puerta, girando la llave, acelerando, frenando, etc.) también ayudará a que los personajes se acomoden en la escena en vivo. También puedes preparar otros elementos, como un reproductor de casetes que funcione como la radio del coche (incluso puedes preparar una cinta con distintas clases de sonidos y música, con “saltos” ocasionales, información, anuncios, etc.).

ESCENA DOS: EN LA AUTOPISTA

La Interestatal 40 es cálida y árida, con ocasionales rachas de viento fresco que entran por las ventanas abiertas del T-Bird a medida que se pone el sol. Cuando llega la noche el aire del desierto se enfría. El tráfico en la autopista es ligero, y se reduce a medida que el viaje continúa hasta que la autopista queda vacía.

Una vez los personajes renuncien a tratar de sonsacarle información a Baco sobre a dónde van o por qué están allí, desvía la conversación hacia los viejos tiempos. Baco comenzará por preguntar a los personajes que han estado haciendo desde que se encontraron por última vez a finales de la década de 1890. Los jugadores pueden que tengan que improvisar respuestas.

En ciertos momentos del trayecto presenta dos escenas retrospectivas e interprétalas fuera del coche. Consulta los consejos de interpretación de las retrospectivas. Entre estas escenas siéntete libre de introducir cualquier suceso ordinario como estos dos ejemplos:

Gasolinera: En algún momento del viaje, Baco comenzarán a sablear a un personaje pidiéndole dinero mediante su táctica de hacer preguntas aprobatorias. *¿Le darías agua al sediento? ¿Has conseguido mantener tu vida de lujo? ¿Le darías dinero a alguien si te promete comprar comida para su familia?* Etc. hasta que llega a una gasolinera con un minimercado donde hará la pregunta importante *-¿Me darías 20 pavos par gasolina y chucherías?* 20 \$ no es demasiado para la mayoría de los personajes Momias, pero lo que cuenta es lo irritante que puede Baco tejiendo una artimaña antes de pedir. Aunque los personajes le den dinero para que se calle, él lo rechazará, pareciendo sentirse insultado porque piensen que sigue siendo un mendigo. Tras un minuto se tranquilizará y desviará la conversación hacia otro tema antes de volver a pedir otra vez.

Terminará consiguiendo que un personaje llene el depósito de gasolina mientras él entra en la tienda y compra algo de comida. Como elemento de acción en vivo puedes traer una bolsa de aperitivos cuando tú (Baco) vuelvas al “coche” –patatillas, coca-cola, cortezas de cerdo, gominolas, etc. Baco le pedirá a otro personaje que conduzca mientras el viaje continúa.

¡Acelera!: Tan pronto otro de los personajes comience a conducir Baco comenzará a decirle que acelere, no importa lo rápido que vaya. El T-Bird es muy difícil de controlar a más de 120 km/h. Después de varias tiradas de Destreza + Conducir un coche de policía de paisano pondrá las luces y comenzará a seguir a los personajes.

Corresponde a los personajes decidir qué hacer pero tratar de despistar a la policía en una persecución por autopista podría llevar a un control de carreteras y a un desvío en la historia –mejor déjales que pierdan a la policía. Si el personaje se detiene para pagar las consecuencias, pídele a otro de los personajes que haga el papel de policía de carretera y en privado dile que tras un poco de discusión deje pasar al conductor...por esta vez.

VISIONES RETROSPECTIVAS

A continuación se presenta una escena retrospectiva. Pretende ser breve y específica, ya que no se proporciona ningún trasfondo histórico determinado para la época. Baco introducirá la historia mientras conduce hacia Flagstaff comentando algo que lleve al comienzo de la sección: *“Y aquella vez que...”*

Corresponde al Narrador y los jugadores decidir la resolución de la retrospectiva. Durante la prueba de esta historia, las escenas retrospectivas resultaron bastante extrañas, llenas de humor oscuro. También en la prueba de juego propuso

cambiar algunas de las escenas y presentó otras, entablando una conversación amistosa con otro personaje. El grupo siguió la historia e interpretaron las nuevas escenas espontáneamente (manteniendo al Narrador ocupado). La escena final resultó muy entretenida. La clave es que te sientas libre y añades más retrospectivas si quieres y dejes que los personajes sean creativos.

LA TUMBA DE LA GUILLOTINA

¿Recordáis aquella vez en que los gabachos le cortaron la cabeza al pobre Serentu y tuvimos que recuperársela? Aquel viejo guarda salió y le dio a (nombre de un personaje) con la pala.

La Taberna

El año es 1793, en mitad de la Revolución Francesa y los personajes están reunidos en una taberna en el centro de París. La mayor parte de los parisinos están celebrando la caída de la nobleza, así que las calles están adornadas de fiesta mientras los personajes se reúnen para su celebración de cada siglo.

Mientras uno de los personajes se dirige a la taberna por un callejón, el espíritu Ka de la Momia Serentu se manifiesta ante él. Serentu es un conocido casual del personaje. Fue un mercader en el Antiguo Egipto y ha pasado la mayor parte de su vida inmortal fascinado por las cosas materiales. Serentu explica que fue “confundido con uno de los insensibles nobles” y fue guillotinado con otras víctimas capturadas por las masas. Lo demuestra agarrándose del pelo y levantando la cabeza de su forma Ka del cuello y volviéndola a colocar. Ha sido enterrado en una fosa común al sur de París donde rápidamente su cuerpo se va a pudrir hasta quedarse en nada. Tendrá que pasar mucho tiempo en el mundo espiritual para reformar su cuerpo a menos que lo recupere con la ayuda del personaje. ¿Irá y desenterrará el cuerpo y la cabeza de Serentu y lo enterrará adecuadamente con los rituales de preservación? Serentu ruega ayuda e indica al personaje la localización de la tumba antes de que su Ka se desvanezca.

En la taberna Baco está vestido con las ropas harapientas de un mendigo adornado con joyas y botas que obviamente ha robado de la casa de un noble. Se encuentra bastante borracho cuando llega el personaje y se reirá de los apuros de Serentu pero estará dispuesto a hacer todo lo posible para sacar “*al pobre bastardo muerto de ese agujero podrido.*”

La Tumba

La fosa común está situada en la base de una colina al sur de París donde se encuentra un cementerio. Durante el día varios carromatos llevan a los muertos al lugar y dejan su carga cadavérica, pero de noche está casi desierto. El guarda del cementerio vive en una cabaña cerca del terreno. Pasa el tiempo cuidando de las tumbas individuales y presta poca atención a la fosa común donde han ido a parar las víctimas de la guillotina. El viejo guarda, Gregory, incluso permite que una estudiante de medicina venga de noche y se lleve cadáveres y trozos para sus estudios. Si los personajes llegan de noche, la cabaña estará a oscuras. Los dos hoyos de la fosa común están cubiertos de tierra húmeda y se tardará varias horas en sacarla.

Mientras los personajes llegan a la fosa común, el Ka de Serentu aparecerá de nuevo y agradecerá a los personajes haber venido a rescatarlo. Les indicará en cuál de los dos hoyos tendrán que cavar. Entonces comenzará a hablar de lo terribles que son los fantasmas de los nobles muertos. No tienen ni idea de lo aterradora que es la experiencia de estar enterrado junto a ellos. Sus fantasmas revolotean de un lado a otro,

chocan entre ellos y son demasiado estúpidos como para marcharse. *“Deberíais agradecerme que evite que se manifiesten y os ataquen.”*

Mientras los personajes excavan, comienza a llover, convirtiendo la tierra húmeda en barro, hasta que los personajes están nadando en una piscina de barro y cadáveres y sacos de paño llenos de cabezas. Serentu afirma que no está muy seguro de la situación exacta de su cuerpo con todos los fantasmas acosándole y con su cabeza y su cuerpo separados. Se necesita una tirada de Resistencia + Alerta dificultad 9 para rebuscar en el barro el tiempo suficiente para encontrar el cuerpo correcto. En ninguno de los sacos se encuentra la cabeza de Serentu.

En este momento aparece Gregory, el guarda. Como se ha mencionado anteriormente, golpea a un personaje con su pala y exige saber qué están haciendo allí. *“Se supone que no debíais venir hasta mañana por la noche. Cualquier idiota sabía que iba a llover hoy. ¿Por qué habéis desparramado todos los cadáveres y dónde está mi plata?”*

Gregory es un viejo francés gruñón que no aprecia los imprevistos. Estaba esperando a la estudiante de medicina y a varios peones contratados mañana por la noche para recoger más cadáveres. Mediante el soborno o la intimidación, los personajes pueden ser capaces de sacarle la verdad sobre la estudiante de medicina, que de hecho se ha llevado la cabeza de Serentu.

Lección de Anatomía

La estudiante de medicina es Janette Lobue, hija de un rico y excéntrico diplomático inglés en Francia. Ella estudió medicina en París hasta que el estúpido prejuicio de su profesor con respecto a su sexo le impidió continuar con sus estudios más allá del nivel de una enfermera. Comenzó a realizar sus propias investigaciones por su cuenta. Con la ayuda de unas pocas manos contratadas, Janette ha estado recogiendo cadáveres y diseccionándolos en el sótano de su apartamento de París.

Los personajes tendrán que realizar una tirada de Callejeo, Investigación o C. de París para encontrar a Janette. También pueden esperarla a la noche siguiente en la tumba y hablar con ella o seguirla en secreto a su casa.

En cualquier caso, Janette hará todo lo posible para negar que esté robando tumbas, incluso de nobles, pues no se trata de una actividad muy bien vista, especialmente para una dama de la alta sociedad. Los personajes pueden presionarla con evidencias y llegar a un trato para recuperar la cabeza de Serentu (ya ha sido diseccionada parcialmente, para dolor de Serentu). Janette incluso puede comentar detalles sobre el pequeño tamaño de la cavidad craneal, el desarrollo de la musculatura de la lengua, etc.

Si los personajes tratan de entrar por la fuerza en la casa de Janette, tendrán que enfrentarse a los peones contratados que se encuentran en ella en ese momento.

La escena puede ser alterada una vez que el cuerpo y la cabeza de Serentu han sido reunidos o después de que los personajes lo hayan enterrado debidamente.

Después de todas las escenas retrospectivas y acontecimientos del viaje que desees introducir, los personajes llegarán a un área de descanso junto a la Interestatal 40. Pasa a la Escena 4 e interpreta el desenlace de la historia.

ESCENA TRES: AUTOPISTA AL INFIERNO

Mientras el grupo comienza a aproximarse al área de descanso junto a la autopista interestatal, Baco tocará al conductor en el hombro y le dirá que pare. Entonces explicará el verdadero motivo por el que ha llevado a los personajes allí y les pedirá ayuda. Cuenta que cuando estuvo muerto hace unos pocos años su Ba se

encontró con el espíritu astral de un místico de los indios Zuni. El indio instruyó a Baco en una forma de rejuvenecer su energía espiritual (recuperar Ba) y a cambio, Baco aceptó investigar una cicatriz en el mundo espiritual cerca de la reserva de los Zuni.

Baco ha investigado ese fenómeno del mundo espiritual lo suficiente como para estar intranquilo por lo que ha visto. En un punto en la Interestatal 40, al norte de la reserva, un demonio ha encontrado una brecha en el tejido del mundo espiritual de Gaia, la Madre Tierra. Ha estado utilizando esa brecha y está tratando de construir una conexión entre el mundo físico y su mundo espiritual natal de Tuat, un nombre egipcio para el Infierno. El demonio, cuyo nombre verdadero es Karamenti, ha provocado varios asesinatos en el área de descanso de la Interestatal 40 para envenenar más el mundo espiritual de la zona y construir su conexión. Baco quiere entrar en el mundo espiritual y encontrar una forma de detener a Karamenti y evitar que termine la construcción de su portal.

LA SALIDA

Si los personajes aceptan ayudarlo, Baco sacará un amuleto, atará su cordón de cuerpo alrededor del espejo retrovisor del vehículo y lo activará. Todos los espíritus Ka de los personajes saldrán de sus cuerpos físicos y sus percepciones cambiarán al mundo espiritual. Se encontrarán sentados en un borroso fícsimil espiritual del Thunderbird. Baco señalará hacia delante e indicará al conductor que se dirija hacia la salida despacio.

En el mundo espiritual, la Interestatal 40 es una sombra oscura que parece hundirse en el suelo. El terreno de ambos lados de la autopista está agrietado y reseco. Una delgada película de brea se derrama constantemente de la autopista y se filtra por las grietas del suelo. Más adelante el área de descanso ha desaparecido y en su lugar hay una rampa de salida con un letrero que pone: “Ruta 666 a Tuat” con una señal anaranjada que añade. “En construcción”.

Junto a la salida hay varias escenas fantasmales de muertes y violencia que Karamenti ha instigado en las cercanías de la autopista. Aunque los fantasmas presentes aparecerán más adelante entre los empleados de la construcción de Karamenti, hay suficientes residuos psíquicos para provocar que los asesinatos se repitan en escenarios espectrales. Nada de lo que ocurre en esas escenas afectará a los personajes física o espiritualmente.

El contenido de las escenas corresponde a la decisión de cada Narrador, dependiendo de la madurez de cada grupo de juego. El propósito es dejar que los jugadores sepan que sus personajes han entrado en un escenario y acontecimientos influenciados por los reinos del mal –no es una simple fantasía creada por las acciones de un demonio. Las escenas muestran a gente normal perdiendo el control, realizando actos de rabia y violencia y las descripciones deberían ser un poco inquietantes como mínimo. Entre algunas escenas posibles se incluye:

- Un hombre cambiando el neumático de un turismo familiar. Un camionero se detiene a ayudarlo. Entonces los dos hombres comienzan a discutir sobre la forma de cambiar la rueda y el padre mata al camionero de un golpe con la llave inglesa.

- Un autostopista que espera en el área de descanso se acerca a un coche que se ha detenido. El conductor saca una pistola de la guantera y dispara. Entonces sale del coche y sigue disparando al hombre tendido en el suelo.

- Un policía de carretera (quizás el que persiguió o detuvo a los personajes) se detiene en el área de descanso y descubre a dos jóvenes adolescentes aparcando y achuchándose. El policía golpea al chico hasta la muerte.

La intención de las escenas es asustar un poco, así que actúa discretamente en función del grupo de juego. Una vez que los personajes salen de la I-40 en la Ruta 666, la Autopista al Infierno, dejarán las escenas detrás.

CABINA DE PEAJE

Una vez salgan de la I-40, una carretera estrecha lleva a un puesto de peaje situada entre dos barreras. Las barreras están cerradas y dos luces verdes indican cuándo están abiertas al encenderse. Un odioso diablillo está sentado en la cabina. Su verdadero nombre es Khemsu, y sirve a Karamenti. Khemsu lleva una especie de uniforme bajo el que su cuerpo se agita constantemente, como si burbujeara o estuviera lleno de obscenas sabandijas.

Cuando los personajes se detienen junto a la cabina, les pedirá el peaje. Si se le pregunta dirá que el peaje se paga con tres virtudes: Compasión (Conciencia), Fe (Honor) y Amor. Cada grupo que entra en la Ruta 666 tiene que pagar peaje. Preguntará quién va a pagar el peaje de la Compasión.

Pagar los tres peajes requiere que los jugadores cooperen con sus recursos. Debes seleccionar a alguien diferente para que pague el peaje de cada Virtud. Una vez que alguien se ofrezca voluntario para pagar uno de los peajes, Khemsu utiliza su poder desde la cabina para enviar al personaje a una vívida escena onírica en la que el personaje será puesto a prueba en esa Virtud.

Si el personaje interpreta un fracaso obvio en esa escena (sucumbe a la tentación de Khemsu) no se necesita ninguna tirada –es un fallo automático. Si el personaje interpreta bien, necesitará pasar una tirada de Virtud a dificultad 7 (posiblemente aumentada o reducida en función del resultado de su interpretación). Dos o más éxitos significan que Khemsu está frustrado porque el personaje ha salido victorioso. Un éxito es suficiente, pero el personaje estará lleno de dudas sobre esa Virtud, dudas que le provocarán penalizaciones en futuras tiradas de esa Virtud y que le recordarán la tentación sufrida. Un fallo indica que el personaje tiene serias dudas sobre la Virtud por algún tiempo, y también pierde un punto en esa Virtud.

Khemsu se reirá ante los recuerdos enriquecidos con la Virtud perdida que desaparecerán ante los ojos del personaje y serán olvidados para siempre. Por ejemplo, si un personaje falla el peaje de Amor y recuerda momentos de amor puro vividos con una esposa en una vida anterior, perderá esos recuerdos para siempre. Con ellos también desaparecen las experiencias que le habían dado al personaje el punto perdido de la Virtud de Amor. Independientemente de que el personaje falle o pase la prueba, el peaje habrá sido pagado.

A continuación se sugieren algunas pruebas para cada Virtud. Los personajes pronto descubrirán que Khemsu no juega limpio. Las “reglas” del juego son específicas y los jugadores harían bien en aprenderlas rápidamente. Khemsu está obligado a responder a todas las preguntas sobre los peajes, excepto, por supuesto, cómo resolver las pruebas.

Compasión (Conciencia): El personaje camina sobre las sucias y atestadas calles de Calcuta. Desechos y excrementos llenan las calles y todas las personas están hambrientas y enfermas pues una hambruna ha afectado a la ciudad india. El personaje tropieza con un grupo de niños hambrientos. En su mano aparece un pequeño pan. Puede dividir el pan entre los niños, con lo que saciarán momentáneamente su hambre pero no sobrevivirán a la hambruna o puede darle todo el pan a un niño y sobrevivirá. ¿Qué debe hacer?

Khemsu está tratando de atrapar al personaje entre dos opciones únicas y también trata de confundirlo entre Compasión y Coraje. Se necesita Coraje para decidir

salvar a un niño y dejar que los demás mueran, pero la respuesta compasiva es confortarlos a todos. Se trata de una línea muy fina entre virtudes, pero la prueba es de Compasión, no de Coraje, y la respuesta correcta es ayudar a todos los niños. Salvar a un solo niño es un fallo automático.

Fe (Honor)- El personaje es un soldado americano en la Guerra de Vietnam. Su patrulla está en una misión de búsqueda y destrucción de un almacén lleno de municiones del Viet Cong. El comandante ordena al personaje que avance hasta una aldea cerca del almacén y elimine a todos los presentes, mientras el resto de la patrulla destruye el almacén de municiones. El personaje avanza a través de la jungla y llega a la aldea. En la distancia se ve el almacén. Se ven seis mujeres y niños sentados a la sombra de la aldea. ¿Qué debe hacer el personaje?

De nuevo Khemsu juega con los sentimientos del personaje tratando de confundirle con la Virtud puesta a prueba en una situación que normalmente pondría a prueba la Virtud de Honor pero en la que se interpone la Virtud de Compasión. Si el personaje no mata a los aldeanos verá cómo su patrulla se acerca al almacén y entonces las mujeres y los niños de repente sacarán armas de la nada y comenzarán a matar a sus compañeros –el personaje ha fallado automáticamente.

Mantener a los personajes en el punto de mira sin disparar debería dar al personaje la oportunidad de poner a prueba su Virtud. Matarlos a todos, por horrible que parezca, es la opción correcta y debería proporcionar al personaje una bonificación en la tirada. Recuerda que el Honor en parte es Fe en grupos, líderes e instituciones, así como la lealtad hacia ellos.

Amor- El personaje camina por las calles de su ciudad, una antigua ciudad-estado persa que gobierna. La gente le sonríe y le adora, porque es un príncipe bueno y benevolente. Navega por el río en un barco con su corte y se dirige a una ciudad-estado vecina para visitar a su rey. Las dos ciudades-estado están cerca de la guerra pero todavía quedan esperanzas de encontrar la paz.

En la otra corte el personaje es agasajado y obsequiado. Mientras está cenando al otro lado de la habitación del banquete ve a la hija del rey. Es sorprendentemente bella; sus oscuros ojos contemplan al personaje –la atracción es palpable entre los dos sin necesidad de palabras (Ten en cuenta que el sexo de las visiones del personaje puede cambiar en función de sus preferencias). El personaje descubre que está prometido con el noble de otra ciudad-estado, un hombre despreciable y tiránico. El personaje se prepara para dejar la ciudad tras firmar una inestable paz con el rey. Mientras el personaje se dirige a su barco, la princesa aparece. Confiesa su amor por el personaje, alabando su belleza y coraje. ¿Está dispuesto a llevársela con él, aunque eso signifique la guerra con una o dos ciudades-estado?

La prueba es una versión de la historia de Helena de Troya. Khemsu espera confundir al personaje entre amor y lujuria. El personaje es confundido para que piense que la relación con la princesa representa amor, pero se trata sólo de lujuria. El amor que está siendo puesto a prueba es entre el personaje y su pueblo.

Al describir esta visión el Narrador debería repetida pero sutilmente destacar la belleza de la princesa, describiendo poco más que su apariencia, mientras que el pueblo del personaje lo ama abiertamente. Ellos aman a su príncipe y él siempre los ha amado. Si el personaje elige regresar con la princesa, ha puesto su lujuria por encima del amor de su pueblo, que sufrirá enormemente por la guerra que ha provocado. La mejor opción, que puede reducir la dificultad de la tirada de Virtud es rechazarla y marcharse. Otras decisiones deberían modificar la dificultad de la tirada de Virtud si el Narrador lo considera adecuado.

Una vez se hayan pagado los tres peajes, la barrera se abrirá para permitir que los personajes pasen por la entrada a la Ruta 666. La carretera que se extiende ante ellos está llena de postes de obra, el cemento está agrietado y levantado y el terreno está tan yermo y seco que brotan llamaradas espontáneas de cuando en cuando.

Si los personajes deciden decirle a Khemsu que se vaya al infierno con sus peajes (literalmente) y le atacan, descubrirán que se trata de un oponente patético. Khemsu tiene una Fuerza de Voluntad de 2. Para un combate rápido y sucio compara la puntuación de Ka de los personajes con la Fuerza de Voluntad de Khemsu en una tirada enfrentada. Los éxitos del vencedor representan los puntos de daño que reciben la Fuerza de Voluntad o el Ka. Sin embargo, aunque Khemsu haya sido derrotado, la barrera quedará cerrada y los personajes no podrán pasar. Otro demonio aparecerá en breve para asumir el cobro del peaje.

ESCENA CUATRO: LA CONSTRUCCIÓN

Los personajes avanzarán durante unos veinte minutos en cuanto entren en la Ruta 666. Es difícil ir rápido por la carretera en construcción y los ocasionales gritos y chillidos de criaturas apenas visibles en el horizonte tienden a distraer al conductor y los pasajeros. La carretera no tiene señales excepto por letreros ocasionales como “Ruta 666” o “Tuat 12/Dis 95”.

Pasado un tiempo, un enorme camión cargado de cemento comenzará a seguir al coche de los personajes, pasando sobre el camino en obras y sobre los agujeros como si no existieran. Cualquier pasajero o el conductor deben pasar una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 8) para percibir el camión y entonces el conductor debe hacer una tirada de Astucia + Conducir (dificultad 7) para echarse a un lado y dejarlo pasar. Un choque con el camión o salir de la carretera a los campos en llamas dañará al coche y los personajes –cada uno pierde un punto de Ka y tendrán que continuar a pie.

Abruptamente, la Ruta 666 termina. Al final de la carretera todos los fantasmas de los mortales que murieron en el área de descanso están encadenados con grilletes de hierro y trabajan con picos y palas. El camión derrama el cemento húmedo directamente sobre el terreno, donde burbujea y se agita. En ocasiones aparecen caras en la superficie de la sustancia, contorsionadas de dolor o lamentándose y volviendo a hundirse.

Tres demonios menores, cada uno con una Fuerza de Voluntad de 3 dirigen a los trabajadores de la construcción. Uno controla el camión mientras que los otros se turnan para azotar a los trabajadores y lanzar una letanía de maldiciones y burlas. El demonio capataz constantemente les recuerda que están en el infierno sin ninguna esperanza de llegar al cielo. Los trabajadores tienen una mirada desoladora y constantemente reciben el dolor de los latigazos. El demonio que maneja el camión murmura: “*Una parte de miseria, dos partes de dolor*”.

La forma en que los personajes resuelven la situación es abierta. El demonio capataz hablará a los personajes y les pedirá que ayuden – “*Venga, poneos esta cadena y coged una pala. Es divertido, de verdad.*” – o si no le hacen caso simplemente seguirá a lo suyo mientras no le interrumpen. El demonio camionero constantemente murmura la fórmula de la construcción del portal, así que los trabajadores no la olvidan.

Los personajes pueden atacar a los demonios y liberar a los fantasmas o hacer algo más creativo, como duchar a los demonios con cemento fresco. Llegado un momento Karamenti aparece en persona, sintiendo la interrupción provocada por los personajes. Su forma rápidamente cambia y se transforma de un cocodrilo humanoide a un demonio de piel llameante a una masa de serpientes que se agitan y así hasta 100 formas diferentes. Rugirá y se enfrentará a los personajes: “*¿Sabéis quién soy yo, hijos de chacales? Soy el Devorador de los Muertos, el Señor de la Podredumbre. Soy el*

gusano que se alimenta de los ojos muertos del faraón para que sólo vea el infierno por toda la eternidad. Habéis interrumpido mi obra y debéis compensarme.”

Karamenti tiene una Fuerza de Voluntad de 8 y puede invocar hasta seis espíritus malignos con Fuerza de Voluntad de 3 para que hagan su voluntad si es necesario. No recurrirá inmediatamente a la violencia, esperando engañar o intimidar a los personajes para que le sirvan en lugar de destruir sus espíritus Ka.

Karamenti desafiará a los personajes a un duelo de nombres. Antes del desafío negociará sus términos con los personajes. Puedes interpretar la negociación o tirar dados, o hacer ambas cosas. La tirada es de Astucia + Regatear y es una tirada enfrentada entre la puntuación más alta de los personajes y la puntuación de 5 de Karamenti.

Karamenti negociará cosas como que los personajes le sirvan para ayudarlo a construir la carretera o como mínimo que se vayan y que le dejen en paz. El servicio puede tanto como una eternidad o un año, o quizás hasta que la carretera se haya completado, dependiendo de lo bien que negocie Karamenti. Los personajes querrán negociar cosas como la cancelación de la construcción, la destrucción de la carretera, que Karamenti les jure que no provocará más muertes en la I-40, etc. Corresponde a los personajes establecer sus demandas.

Una vez hayan completado la negociación y una vez ambas partes hayan decidido lo que arriesgan en el duelo de nombres, Karamenti empezará. El duelo de nombres se mide con la Técnica Magia de Hekau y consiste en comparar cuántos nombres conocen ambos contendientes y lo bien que pueden utilizarlos. Los personajes pueden sumar sus puntuaciones de Hekau en una (hasta un máximo de 5) para el propósito del duelo. El Narrador puede “modificar” la puntuación de Hekau de Karamenti en función del total de los personajes. Por lo general debería dejarlo en un punto menos que los personajes, pero no menos de 2.

El duelo requiere nombrar fuerzas opuestas a los nombres del otro bando. Por ejemplo, Karamenti podría comenzar nombrando un cocodrilo y entonces los personajes nombrar un elefante que aplaste el cocodrilo, entonces Karamenti podría nombrar una sequía que mate al elefante, y los personajes contraataca con el verdadero nombre del agua, que se cancela con la sed, etc. El duelo dura mientras se mantenga interesante.

Puedes decidir olvidar los dados e interpretar toda la prueba pero si quieres evitar cualquier confusión potencial o discutir sobre qué bestias hacen qué, puedes regular el duelo con el siguiente sistema. El primer turno de Karamenti es libre –puede nombrar cualquier cosa- y normalmente comenzará con algo pequeño (quizás una rata) para que los personajes se confíen. Entonces los personajes pronuncian un nombre opuesto, que el Narrador debe evaluar en astucia e inteligencia y modificar los números en función. El primer turno comienza con una dificultad básica de 4 para el primer nombre de los personajes y la respuesta de Karamenti. Cada uno de los contendientes tira su total de Hekau contra la dificultad establecida y necesita por lo menos un éxito o habrán perdido. Toda la prueba es un duelo sostenido. El primero de los contendientes que acumule un total de 20 éxitos gana (ajusta el número para alargar o acortar el duelo).

Durante la prueba de juego los personajes fueron bastante inteligentes. Para vencer al nombre de la muerte, nombraron el renacer del cuerpo (relacionado con la inmortalidad de las Momias. Fue una respuesta muy peliaguda así que sufrieron un penalizador a la dificultad de +1 pero consiguieron ganar el duelo de Hekau). Habían preparado una trampa para Karamenti, que orgullosamente presumía de su nombre verdadero como Señor de la Podredumbre que disuelve los cuerpos muertos antes de

que renazcan. Entonces los personajes interrumpieron la prueba para intimidar a Karamenti con el conocimiento de su nombre verdadero.

Recuerda que los personajes no tienen necesariamente que conocer el hechizo de Hekau que contiene el nombre verdadero del objeto que utilizan en el duelo, ni tampoco pueden recordar los nombres que Karamenti utiliza contra ellos después (el descuido de Karamenti en la prueba fue una excepción). Después de todo, la magia de Hekau requiere no sólo el conocimiento de la pronunciación, sino también de la forma que encaja el nombre en el universo. No se puede aprender en unos pocos minutos.

CONCLUSIÓN

Si los personajes pierden el duelo de nombres, probablemente se unirán a los trabajadores de la construcción de la Autopista al Infierno durante algún tiempo. Puede que los personajes dejen la Crónica hasta que terminen o el Narrador puede idear una historia de “huida” para ellos.

Asumiendo que los personajes ganen el duelo contra Karamenti, la construcción será interrumpida y los personajes pueden llevar a los fantasmas de los trabajadores muertos de vuelta a la autopista espiritual, donde se desvanecerán hacia sus destinos en el más allá. Por ahora, la historia ha terminado. Karamenti, el Señor de la Podredumbre, no es un buen enemigo para las Momias y le desagradan, viendo como mueren y sus cuerpos no se pudren. El demonio derrotado y avergonzado sin duda volverá otra vez.

LAS LEYENDAS DEL MAL...

Han recorrido la Tierra durante milenios, enfrentándose a sus enemigos con paciencia infinita. Se han extendido desde las riberas del Nilo y las tumbas de los muertos egipcios y ahora ningún rincón del mundo ha quedado libre de su influencia.

NO SON SIEMPRE MITOS

Ahora su guerra ruge descontrolada, quemando a todos los que han quedado atrapados en los campos de batalla. Utilizando poderosas magias, muriendo sólo para renacer y luchar de nuevo, continúan sus batallas como han ordenado los mismos dioses.

MUNDO DE TINIEBLAS: MOMIA INCLUYE:

- Las reglas para jugar personajes de Momia y sus poderosos hechizos, o para añadirlos a Crónicas de Vampiro y Hombre Lobo.

- Un sistema completo de inmortalidad, muy diferente de la de los Vampiros, con sus propias ventajas y desventajas.

- Una historia de Momia, lista para jugadores y Narradores novatos y experimentados.

- Un Mundo de Tinieblas: Momia requiere la utilización de un manual básico de **Vampiro: la Mascarada** o de **Hombre Lobo: el Apocalipsis**.