

LOS CARROÑEROS

Por Magus

En esta ocasión nos sumergiremos en los misterios de Egipto con una aventura introductoria para Momia: la Resurrección, un juego mas bien minoritario, pero un Narrador diligente sabrá adaptar este módulo a cualquiera de los juegos de Mundo de Tinieblas, con las alteraciones oportunas de personajes, motivos y trasfondo.

La siguiente aventura tiene lugar en la ciudad de El Cairo y está pensada para un grupo de tres a cinco personajes con poca experiencia, que acaban de superar los rigores del Hechizo de la Vida y todavía están aprendiendo los rudimentos del estado de Amenti, los Renacidos. Y tras estas advertencias, pasemos al comienzo de todo, de modo que seguid leyendo y que la voluntad de Osiris guíe vuestros pasos...

CAPÍTULO UNO: UNA AGRADABLE NOCHE EN EL CAIRO

Se supone que los personajes han sido Resucitados por el Culto de Osiris de la ciudad de El Cairo, por lo que es de esperar que mantengan contacto con los sacerdotes y acólitos en lo que se refiere a la formación y sabiduría del Antiguo Egipto y de las Momias en particular.

Es una tarde tranquila de verano, y bastante calurosa, de forma que una calima de polución y vapor se alza sobre los tejados de las casas. El cielo es plácido y sereno y las calles están atestadas de tráfico, en especial en torno a la Plaza de Ramsés. A su debido momento cuando cada personaje se encuentre solo recibirá una citación del Culto de Osiris a través de diversos mensajeros (gatos, pájaros, niños callejeros), que les entregarán un pequeño pergamino donde se les convoca a una reunión con la sacerdotisa Nur esa misma noche en el Café de las Pirámides. Nada más digno de mención ocurre en toda la tarde, así que queda tiempo suficiente como para dar un largo paseo y contemplar los monumentos de El Cairo antes de la hora de cena.

El Café de las Pirámides es un establecimiento principalmente dirigido a los turistas, construido en unos antiguos barracones del ejército británico. Ofrece un servicio de cafetería y restaurante a precios módicos. La cafetería a menudo es frecuentada por los turistas, que se ven envueltos en una combinación mural de azulejos azules y amarillos con diseños y filigranas islámicos, todo ello con el sonido ambiental de la música Raj. El olor a tabaco y el aromá del té completan el conjunto.

El dueño del Café de las Pirámides es Ahmed al-Mansur, un fornido camarero que supervisa con especial diligencia al servicio del local. Rara vez sale fuera de la cocina, pero en esta ocasión se dirigirá directamente a los personajes y les hablará con discreción:

“La Señora les aguarda arriba, ha reservado el Salón de Té. Todo está habilitado para garantizar su intimidad.”

El Salón de Té es una habitación amplia, con un mirador acristalado, desde el que se puede contemplar una vasta panorámica de El Cairo, con la mezquita de Mohammed Alí de fondo. Las paredes están adornadas con exagerados ornamentos islámicos. En el centro de la estancia se encuentra una hermosa mesa redonda de ébano con incrustaciones de caoba formando arabescos. La mesa está servida para todos los personajes con un exquisito menú consistente en pato asado con cuscús y nueces, una ensalada de verduras hervidas con nabicol y crema de zanahoria, y todo ello acompañado por tazas de té turco fuerte y aromático.

Cuando todos los personajes estén reunidos, entra en la habitación una hermosa mujer egipcia, de piel morena y ojos almendrados, cubierta con el velo tradicional y con un discreto vestido de tejido verde con bordados dorados. En su regazo lleva un gato persa azul al que acaricia entre las orejas (que nadie se ponga paranoico, el gato es perfectamente normal). Tras inclinarse ligeramente invita a los personajes a sentarse a la mesa sobre varios almohadones bordados con hilos de colores, y tras disfrutar de la excelente cena, la mujer ordenará que traigan café, té y helado según gustos.

“Saludos, Renacidos, y que la gracia de Maat esté con todos nosotros. Mi nombre es Nur, y soy una humilde servidora del divino Osiris. Os he mandado llamar porque ha aparecido una nueva amenaza para Maat aquí, en la ciudad de El Cairo. Ayer mismo el cuerpo de uno de los Amenti que aguardaba el momento de su Resurrección fue robado y es preciso recuperarlo.

Los acólitos de Osiris que aguardaban al nuevo Amenti persiguieron a los ladrones hasta la Ciudad de los Muertos, donde fueron atacados por espíritus malignos y asesinados. Sólo uno consiguió escapar para contar lo ocurrido.

Poco más puedo añadir excepto que sospechamos que los vampiros Seguidores de Set se encuentran detrás del robo. Sin embargo, muchos son los rostros del impío Apofis y no podemos aseverarlo con certeza.”

Si los personajes piden más detalles sobre la naturaleza de los atacantes, Nur dirá que su servidor la informó de que los ladrones iban cubiertos de túnicas harapientas y uno de ellos lanzó un hechizo que dejó paralizado a uno de sus compañeros. Esta información será corroborada por el propio servidor, un joven llamado Mahmud, que se encuentra guardando cama en una habitación del Café de las Pirámides debido a las heridas que recibió. Una tirada de Percepción + Medicina (dificultad 6) muestra que las heridas fueron realizadas por garras y que muestran un aspecto muy feo, semejante a la gangrena. Nur afirmará que los hechizos del Culto de Osiris han conseguido frenar la infección, aunque con gran coste.

Respecto a la ayuda que puede prestarles el Culto de Osiris, en estos momentos se basa sobre todo en recursos mundanos: vehículos, armas y equipo (a discreción del Narrador). Cualquier objeto místico o Hekau queda en manos de los personajes, aunque podrán pedir los ingredientes mundanos para elaborarlos, si no les lleva demasiado tiempo.

Suponiendo que acepten la petición de Nur, la aventura continúa.

CAPÍTULO DOS: EN LA CIUDAD DE LOS MUERTOS

Así como en el Antiguo Egipto la muerte y el más allá tenían un lugar muy importante en la mentalidad de la gente, los muertos continúan siendo una parte importante de la vida diaria en el Egipto Moderno. Los funerales son festividades ruidosas, constituidos por cortejos de plañideras que acompañan al difunto con sus llantos.

Los cementerios más importantes de El Cairo se encuentran al este y al sur de la ciudad, y son conocidos colectivamente con el nombre de las Ciudades de los Muertos. A lo largo de la historia de Egipto sucesivas generaciones y culturas han elegido estos lugares para el descanso de sus seres queridos. Las tumbas ornamentadas son comunes en todos los cementerios, y en muchos casos están vacías debido a la labor de los saqueadores. Muchas tumbas son tan grandes como una casa de cuatro plantas, y algunas de ellas albergan monasterios coptos donde los muertos reciben las oraciones de los vivos. Las Ciudades de los Muertos constituyen uno más de los encantos de El Cairo y algunas agencias turísticas las sitúan como parte de sus itinerarios.

Si los personajes buscan un lugar donde comenzar a buscar al Amenti desaparecido, las Ciudades de los Muertos son el lugar más obvio. De todas formas los cementerios son enormes y encontrar indicios puede llevar más de una tarde. Teniendo en cuenta que los turistas frecuentan estos lugares, se aconseja cierta discreción.

Entre las Tumbas más destacadas se encuentran:

La Tumba y Mezquita de Qaitbay. Construida en 1474 y restaurada en 1898 es una de las tumbas más hermosas de la Ciudad de los Muertos. Su cúpula y minarete son largos y perfectamente proporcionados, que albergan un complejo laberinto de salas a las que se descende por una escalinata de mármol. Las paredes están recubiertas con mosaicos que muestran textos del Corán. En la tumba hay una mesa finamente tallada y dos piedras que según la tradición tienen poderes curativos, pues llevan las marcas de los pies del Profeta.

Los ladrones de la Amenti no estuvieron aquí y no suelen acercarse, debido al aura de Fe que irradia la mezquita. No obstante, el guardián nocturno, Ahmed Abu-Hassan, puede testimoniar que desde hace varios años las noches están muy intranquilas en los alrededores. Él lo atribuye a una manada de chacales que merodea en las horas nocturnas. No obstante, nunca ha conseguido verlos (ni ganas que tiene).

La Tumba de Bars Bey. Completada en 1432, esta tumba incluye una mezquita, un mausoleo y las ruinas de un monasterio y de una fuente. El muro también alberga las tumbas de los parientes de Bars Bey. El lugar se encuentra en ruinas desde 1700, aunque en los últimos años las autoridades de El Cairo han mostrado su interés por restaurar el lugar.

El lugar no es muy frecuentado, excepto por el guardián del monasterio, un hombre de unos cincuenta años, de cabellos grises y larga barba, llamado Mustafá al-Rahman. Mustafá conoce muchas cosas de lo que ocurre en las Ciudades de los Muertos, así como muchos relatos. De hecho sabe donde se encuentra la Amenti robada, pero se cuidará muy mucho de decirlo. Si sospecha de los personajes, debido a que se muestran demasiado inquisitivos, procurará llevarlos a una encerrona, haciendo que caigan en manos de los Devoradores de Carroña, un culto de los Amkhat al que pertenece. Por supuesto procurará evitar ser vinculado al culto y reprenderá a los personajes si se han metido en líos “a pesar de sus advertencias”. Frente a los Pjs (y en general frente a todo el mundo) se muestra como un anciano supersticioso que habla de secretos y cosas que moran bajo las arenas de Egipto y cuyo sueño no debe ser perturbado. Es muy astuto y un experto contando verdades a medias. Si ve alguna posible amenaza para el culto tratará de advertir a sus secuaces lo antes posible. Si su relación con los Devoradores de Carroña quedara al descubierto, no dirá nada, y si se trata de forzarlo a que revele sus secretos, su cuerpo se convulsionará y se descompondrá en cuestión de segundos. Una tirada de Inteligencia + Ocul-tismo (dificultad 8) revelará entre los restos del Mustafá un pequeño escarabajo de obsidiana con varios hechizos malignos inscritos en él.

En la Tumba de Bars Bey se encuentra una entrada al Templo de los Devoradores de Carroña, justo en el interior del ataúd de uno de los parientes del sultán, si bien el camino está plagado de trampas (consistentes en fosos llenos de serpientes, escorpiones y cosas peores). Mustafá sabe cómo evitarlas pero no compartirá su conocimiento con nadie ajeno al culto.

Tumba del sultán Barquq. Esta estructura se encuentra parcialmente en ruinas. La cúpula norte fue completada entre los años 1400 y 1405 por Farag y Abdelaziz, los dos hijos de Barquq. Cada uno de los muros del edificio mide unos ochenta metros de longitud. Estuvo abandonado durante mucho tiempo hasta que el gobierno egipcio decidió su restauración a principios de siglo. La parte superior de la mezquita está ornamentada con cúpulas esféricas sostenidas con columnas inscritas con fragmentos del Corán.

Durante el día esta tumba suele ser bastante frecuentada por los turistas.

Las Tumbas de los Mamelucos. Las Tumbas de los Mamelucos conforman el núcleo del cementerio sur, y se encuentran en un estado más ruinoso que el cementerio norte. Pocas de ellas han sido restauradas y muchas han sido abiertas para utilizar el espacio interior para más enterramientos.

Se llega hasta ellas con el tranvía 11 de la plaza de Saladito. Las más impresionantes son el Mausoleo del Imán Esh Shafi'í, fundador de uno de los cuatro cultos ortodoxos del Islam y el Mausoleo de Hosh al Basha.

El Mausoleo del Imán es un lugar de peregrinación para los musulmanes durante el día, y está rodeado por un aura de Fe. Por la noche algunos vampiros se arriesgan a merodear por el cementerio sur y se sabe que en ocasiones han profanado algunas tumbas para sus propios intereses. Si alguna vez los personajes los encuentran, preferirán ignorarlos a menos que se crucen en su camino.

ENCUENTROS EN LAS CIUDADES DE LOS MUERTOS

El guía: A lo largo de las Ciudades de los Muertos merodea Nasir Ar-Khemet, un hombre gato de la misteriosa tribu de los Bubasti. De fuerte ascendencia nubia, es un hombre alto y joven, de piel oscura, e inquietantes ojos negros. Viste de manera informal y vende sus servicios como guía turístico a los visitantes de las Ciudades de los Muertos. Su conocimiento del folclore local sólo es comparable al de Mustafá al-Rahman, el guardián de la Tumba de Bars Bey. Aparte de las leyendas y cuentos locales también conoce algunos datos sobre los Devoradores de Carroña, pero sólo proporcionará su información a los personajes a cambio de un precio (posiblemente más información). Aunque mediante sus conocimientos místicos pronto se dará cuenta de la auténtica naturaleza de los personajes, no los abordará directamente prefiriendo hacerse el enconradizo hasta descubrir cuáles son sus intenciones. Entre la información que puede proporcionar destaca:

Sobre él mismo: Es bastante cauteloso sobre su verdadera naturaleza y si se hace evidente de que es más de lo que aparenta simplemente insinuará que pertenece a una antigua orden mística que protege a los habitantes de El Cairo de las fuerzas malignas. Su misión consiste en vigilar y escuchar todo lo que ocurre en Las Cidades de los Muertos.

Sobre los Devoradores de Carroña: Si los personajes afirman estar buscando ladrones de cadáveres o saqueadores de tumbas, o sencillamente el cuerpo robado de una momia "normal" (una excusa bastante plausible para disimular que esa momia es una de las Amenti), Nasir meditará cuidadosamente, y si los personajes se han ganado su confianza les contará lo que sabe sobre los Devoradores de Carroña. Nasir no proporciona esta información a la ligera, sino que antes tratará de sonsacar a los personajes sobre lo que están buscando y que pretenden hacer con los ladrones de cadáveres.

"Hace tiempo existía en Egipto un culto de caníbales conocido como los Amkhat, que profanaban los cadáveres, pues según sus macabros ritos devorando la carne corrupta aumentaban sus conocimientos. El culto fue combatido una y otra vez a lo largo de los siglos, pero como una plaga maligna reaparecía una y otra vez bajo nuevas formas. Aquí en El Cairo los Amkhat eran conocidos como los Devoradores de Carroña, y se dice que habitaban y que posiblemente todavía habitan el laberinto de catacumbas que se extiende bajo las Ciudades de los Muertos."

Si buscan la entrada a las catacumbas, Nasir advertirá a los personajes del peligro que corren, y aunque afirma desconocer como acceder al laberinto, cree que hay varias tumbas a lo largo de las Ciudades de los Muertos que son en realidad entradas subterráneas.

La mujer desconsolada: En los límites del cementerio sur se encuentra un humilde barrio de chabolas, creado en los alrededores de uno de los basureros más grandes de El Cairo. Buitres, alimoches y otros pájaros carroñeros revolotean por los alrededores, y varios mendigos escarban entre la basura buscando su sustento diario. Aparte de los desechos que son de esperar en una ciudad próspera como El Cairo, aquí y allá asoman las ruinas y escombros de antiguas construcciones.

Si entran en el barrio de chabolas los personajes llamarán inmediatamente la atención y atraerán varias miradas de desconfianza. Los mendigos y habitantes del basurero son bastante introvertidos y no ofrecerán información aunque sus lenguas se desatarán sorprendentemente con una buena limosna.

En cuanto a los rumores sobre ladrones de cadáveres, algunos susurrarán que hace años los mendigos solían saquear las tumbas para buscar algo que vender, pero que desde que el gobierno de El Cairo impuso vigilancia ya son pocos los que se atreven (aunque siempre es posible sobornar a los guardias). Algunos afirman que por la noche se ven cosas extrañas en las Ciudades de los Muertos, y hablan de gules y djinn que se alimentan de cadáveres.

Mediante una tirada de Manipulación + Callejeo (dificultad 6) los personajes podrán descubrir que entre los habitantes del barrio de chabolas se encuentra un temor latente. Con las preguntas adecuadas podrán saber que en ocasiones han desaparecido personas, y todos lo atribuyen a los djinn. Las autoridades cairotas no han podido o querido hacer nada al respecto y atribuyen las desapariciones a los ajustes de cuentas de los mendigos. No obstante, y a juzgar por el temor silencioso que invade el barrio de chabolas, algo de verdad debe haber en el fondo de las desapariciones.

Mientras pasean por el basurero los personajes podrán oír claramente el llanto de una mujer que se cubre el rostro con las manos mientras llora a lágrima viva frente al umbral de su casa, una desvencijada cabaña construida con maderos, cartón y desechos. Un enorme ejemplar de rata roe un hueso a su lado de forma impertérrita.

Si los personajes hablan con ella, retirará las manos y podrán contemplar el rostro de una mujer de unos cuarenta años, bastante hermosa, que se viste con un largo vestido negro. Su cara está claramente marcada por el llanto y sus ojos están enrojecidos. Se presentará como Aisha y con voz temblorosa contará que ha perdido a su hijo de nueve años, Abdalá, el único consuelo que ha tenido desde la muerte de su esposo hace unos meses. Abdalá estaba merodeando por el basurero ayer por la tarde pero no vino a cenar y desde entonces no lo ha vuelto a ver. Sus amigos dijeron que estaba jugando entre las columnas de una antigua mezquita.

Los asaltantes desesperados. Si los personajes no son mendigos, su riqueza no pasará desapercibida, y si se internan en el basurero pueden llevarse una desagradable sorpresa. Algunos niños se acercarán mendigando limosnas, y en cuanto noten un descuido tratarán de hacerse con las carteras de los "turistas", lo que puede llevar a una divertida persecución en medio de las basuras. Si prefieres resolverlo mecánicamente az las tiradas enfrentadas oportunas de Destreza + Callejeo y Percepción + Callejeo.

Si los personajes persiguen a los niños enseguida se atraerán las iras de los adultos, que se abalanzarán sobre ellos y tratarán de molerlos a palos con todo lo que tengan a su alcance. Los mendigos les robarán todo lo que tengan encima y tras darles una soberana paliza los arrojarán fuera del basurero. Las denuncias ante la policía recibirán una sonrisa lacónica y un calmado "Ya veremos..."

No obstante, si son abordados correctamente, los niños mendigos pueden aportar una interesante información. Ellos suelen jugar entre las basuras, pero procuran no acercarse a las ruinas, pues hay muchos pozos secos que vuelven

el suelo frágil y quebradizo en algunas zonas. En ocasiones han escuchado ruidos y creen que los chacales y los djinn se ocultan allá abajo.

ENTRADAS A LAS CATACUMBAS

Siguiendo las pistas los personajes pueden acceder a las catacumbas de diversas maneras. Si deciden registrar las ruinas con cuidado y sin mayores complicaciones es posible que encuentren alguna entrada a través de un pozo seco, pero sin una orientación fija lo más probable es que los túneles se hayan derrumbado a una distancia variable. Para encontrar una entrada segura y factible a las catacumbas deberán acumular cinco éxitos en una tirada de Percepción + Investigación (dificultad 8) y cada tirada equivaldrá a una tarde de búsqueda.

La Tumba de Bars Bey. En esta antigua tumba musulmana se encuentra una de las entradas a las catacumbas, que va directamente al Templo de los Devoradores de Carroña, pero como ya se ha mencionado está muy custodiada y llena de trampas (a imaginación del Narrador). Sin la improbable colaboración de Mustafá, el guardián, lo más probable es que lleve a los personajes a una muerte segura.

El Mausoleo Copto. Si los personajes deciden aguardar a la noche para saber si alguno de los ladrones les lleva hasta la entrada de las catacumbas, deberán hacer una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 9), y sacar un mínimo de dos éxitos. Si lo consiguen, escucharán un extraño crujido en las cercanías, procedente de un viejo mausoleo en ruinas ornamentado con calaveras. Una de las calaveras oculta una pequeña cerradura, que una vez abierta, muestra un extenso pasillo lleno de nichos y arcos adornados con cruces coptas. La mayoría de los nichos están profanados y los huesos esparcidos por el suelo. Al fondo parte de la pared se ha derrumbado y más allá de los escombros se percibe una serie de escalones toscamente excavados en la roca que llevan hacia la negrura de las catacumbas.

El Pozo Seco. Siguiendo las indicaciones de Aisha y de los compañeros de juegos de Abdalá, con una tirada de Percepción + Supervivencia (dificultad 7) no tardarán en descubrir un apuesto agujero recubierto de desperdicios sobre el que cuelga un turbante verde. Si lo recogen Aisha lo reconocerá como perteneciente a Adbalá. En cuanto al agujero lleva a una fresca estancia de lo que debió ser una cuadra, en cuya esquina más alejada se encuentra un pozo fresco. Varias pisadas polvorientas se acercan al borde del Pozo, que mide unos tres metros de profundidad. El fondo polvoriento conecta con un túnel excavado en la roca que va a dar a las catacumbas.

Las Ruinas Egipcias. Entre los restos cubiertos por el basurero se encuentran unas viejas columnas con jeroglíficos casi borrados, pero en los que se puede leer con dificultad (Inteligencia + Lingüística, dificultad 8), y conociendo el antiguo idioma egipcio, un canto de alabanza a Set, el dios de las tormentas, y adversario de Osiris. Si merodean mucho tiempo por el lugar todos los personajes deberán hacer una tirada de Resistencia + Supervivencia (dificultad 7). Quienes la fallen, notarán como el suelo se hunde bajo sus pies y van a parar directamente a las catacumbas.

CAPÍTULO TRES: EN LAS CATACUMBAS

Sea cual sea el medio, más o menos seguro que hayan utilizado, los personajes acabarán en las catacumbas de la Ciudad de los Muertos. Los túneles se extienden ampliamente en todas direcciones, y aunque algunos se han derrumbado sobre sí mismos, otros horadan las profundidades de la tierra internándose en la oscuridad. Algunos pasajes están toscamente excavados en la roca, sin más. En otras zonas las paredes están recubiertos por mampostería de época musulmana o copta, y en algunos lugares incluso se pueden percibir algunos jeroglíficos, consumidos casi por completo por el tiempo. Los túneles son bastante frescos, y en algunas zonas incluso rezuman humedad, sin duda procedente del Nilo. Los montones de escombros se encuentran por doquier, y en algunos lugares parecen haber sido apartados deliberadamente.

La fauna del lugar está compuesta por enormes ratas, que pueden ser bastante agresivas si se las provoca, extraños insectos y en ocasiones, la silueta furtiva de algún chacal. Por supuesto, todo está oscuro y no hay ninguna luz a la vista, de modo que como los personajes no dispongan de algún tipo de iluminación artificial o mágica se encontrarán apañados.

Las catacumbas constituyen un auténtico laberinto y encontrar el Templo de los Devoradores de Carroña puede llevar a los personajes días, sino semanas. El lugar parece haber sido construido progresivamente con los sucesivos habitantes de El Cairo construyendo su propia sección de túneles.

El Narrador debería aumentar el ambiente opresivo de las catacumbas describiendo pasajes que se internan en la oscuridad y que repentinamente se encuentran obstruidos por un montón de escombros. En ocasiones los túneles giran sobre sí mismos y llevan al punto de partida. Las posibilidades pueden ser infinitas.

ENCUENTROS EN LAS CATACUMBAS

Enjambres. No toda la fauna que habita en las catacumbas es inofensiva. Algunas criaturas han crecido de forma extraña en la oscuridad, bien por caprichos de la naturaleza o por la inducción retorcida de algún morador del subsuelo. Entre estas aberraciones se encuentran enormes langostas y cucarachas, que acechan en enormes enjambres. Las ratas también corretean en grandes camadas por los túneles y pueden constituir todo un problema para los personajes.

Un vampiro extraviado. No todos los vampiros viven como parásitos entre la sociedad humana. Los más desesperados y rechazados han abrazado la oscuridad de las catacumbas como su refugio. Entre ellos puede encontrarse alguna sanguiuella desesperada que se vea atraída por la sangre de los personajes y espere el momento para caer por sorpresa sobre algún individuo solitario.

Parásitos. Las antiguas catacumbas no sólo guardan en la oscuridad el silencio de los siglos pasados. Algunos gérmenes han sobrevivido en el aire estancado de ciertas secciones. Si los personajes curiosean en estancias particularmente cerradas tal vez se vean infectados por alguna enfermedad como el virus, el cólera o incluso la Peste. Aunque el

daño no sea en principio evidente, los personajes pueden convertirse en inconscientes portadores de una epidemia y sus efectos podrían no ser descubiertos hasta que sea demasiado tarde.

Derrumbamientos. Muchas de las secciones de las catacumbas han sobrevivido al paso de los siglos en un precario equilibrio. Si los personajes no se mueven con cuidado (Destreza +Alerta, dificultad 7) pueden provocar un derrumbe que podría dejarlos aislados en secciones diferentes de las catacumbas.

Agua. Las catacumbas se extienden en las proximidades del Nilo, y por añadidura comunican con las cloacas de El Cairo. Algunas secciones están por completo inundadas y podrían ocultar desagradables sorpresas, como uno de los últimos ejemplares de cocodrilo del Nilo, que podría estar particularmente hambriento...

Secretos. A discreción del Narrador, en algunas estancias pueden encontrarse objetos reveladores, tales como un antiguo pergamino oculto en un estuche de cuero hermético, o un fresco particularmente revelador que muestre un antiguo ritual esotérico de Egipto...

CÓMO LLEGAR AL TEMPLO DE LOS DEVORADORES DE CARROÑA

Llegar al Templo de los Devoradores de Carroña no debería ser fácil. Teniendo en cuenta que el resto de la sociedad sobrenatural de El Cairo todavía no es consciente de su existencia, los personajes no deberían hacerse con la información sobre su situación a la ligera. No obstante tienen varias posibilidades.

Mustafá. El guía de la Tumba de Bars Bey es un Devorador de Carroña y sin duda tratará de alertar a sus cofrades de la presencia de extraños. Si ha despertado la suspicacia de los personajes y es apresado no dirá nada o tratará de llevar a los personajes a una encerrona. Es completamente fiel al culto y morirá antes que traicionarlos. No obstante, si los personajes lo siguen con cautela y a una distancia prudencial los llevará directamente al Templo.

Entre las posesiones de Mustafá se encuentra una especie de brújula de cobre con símbolos esotéricos. Una tirada de Inteligencia +Ocultismo (es necesario tener 3 o más en Ocultismo para realizar esta tirada), dificultad 6, permite ponerla en funcionamiento correctamente, si bien los Devoradores de Carroña sabrán que alguien acude al Templo, aunque no sabrán si es amigo o enemigo.

Nasir. Una vez descubiertas las catacumbas, el hombre gato tratará de ayudar a los personajes a encontrar el Templo de los Devoradores de Carroña, si bien manteniendo su presencia en secreto. Utilizando sus poderes mágicos enviará a los personajes un espíritu servidor de Bast (un gato espiritual), que alertará a los personajes de la presencia de sicarios de los Devoradores de Carroña (Un personaje tiene la habilidad en cuanto el gato esté en las cercanías de detectar un peligro, tirando Percepción + Alerta, dificultad 8).

Artefactos Místicos. Por supuesto los personajes son libres de emplear cualquier poder que esté a su disposición para encontrar el Templo.

Si buscan información sobre los Devoradores de Carroña en El Cairo, aparte de las referencias y rumores sobre un culto caníbal, con una tirada de Percepción + Investigación (dificultad 7, y sólo podrán hacerla si remueven las bibliotecas de El Cairo), los personajes encontrarán referencias a la secta en un tratado sobre oscuras herejías musulmanas, donde se cuenta que Los Carroñeros solían reunirse para realizar sus impíos ritos en una mezquita situada cerca de las Ciudades de los Muertos y que fue quemada con sus adoradores en el siglo XV, durante el gobierno de los Mamelucos. A partir de las referencias del libro sobre la ubicación de la mezquita es necesario situarla en el plano actual (Inteligencia +Academicismo, dificultad 7), encontrándose parcialmente cubierta de desechos en el basurero. El Templo de los Devoradores de Carroña se encuentra bajo las ruinas de la mezquita.

Abdalá. El niño mendigo fue capturado en las catacumbas por un servidor de los Devoradores de Carroña, un bruto particularmente fuerte que desempeña las labores de matón para la secta pero que no debería ser un desafío para los personajes. En estos momentos se encuentra custodiando la “despensa” de la secta, una estancia en las catacumbas que contiene una serie de ánforas y frascos llenos de formol en los que se conservan distintos órganos, sobre todo cerebros y médulas. Abdalá se encuentra enjaulado, esperando su “preparación”. Abdalá sabe que los Devoradores de Carroña se reúnen bajo un templo en ruinas cerca de su zona de juegos.

Una ayuda inesperada. Cuando la desesperación desborde a los personajes, después de haber atravesado cientos de metros de túneles laberínticos, una luz semejante a un fuego fatuo de color rojizo aparecerá justo en su límite de visión. La luz siempre se mantiene fuera del alcance de los personajes, por mucho que se esfuercen en perseguirla. Los hechizos para aumentar la visión muestran una figura envuelta en mugrientos harapos, que sostiene una especie de farol sin llama. Si siguen la luz durante media hora finalmente se apagará justo en el umbral del Templo de los Devoradores de Carroña. El misterioso guía que ha llevado a los personajes a su destino es Ad-el-Gul (ver el epílogo).

CAPÍTULO CUATRO: EN EL TEMPLO DE LOS CARROÑEROS

Sea cual sea el modo en que los personajes accedan al Templo de los Carroñeros, antes o después llegará el momento de confrontación con los diabólicos Amkhat, que devoran cadáveres para apropiarse de sus conocimientos.

La secta de los Devoradores de Carroña sufrió un duro golpe durante el siglo XV, en el que fue prácticamente borrada del mapa en la ciudad de El Cairo. No obstante, en el siglo XVI, cuando Egipto cayó bajo el dominio del Imperio Otomano, un audaz estudiante de lo oculto llamado Selim, redescubrió unos antiguos manuscritos que pertenecían a una rama de los Amkhat establecida en Turquía tiempo atrás y decidió restablecer la presencia de la secta en Egipto. Desde entonces los Amkhat han mantenido un modus operandi muy discreto, realizando acciones muy sigilosas y haciendo creer a sus enemigos que son por completo insignificantes.

La resurrección y aparición de los Amenti a finales del siglo XX no ha pasado desapercibida para los Devoradores de Carroña, que pronto descubrieron que los nuevos Resucitados poseían poderes y sabiduría del Antiguo Egipto. Amparados en su número han atacado a varios Amenti en el momento en que son más vulnerables, cuando regresan a las Tierras de la Fe para someterse al Hechizo de Resurrección. Sin embargo, en su última acción, los Amkhat tuvieron la mala suerte de que su presa consiguió reunirse con el Culto de Osiris antes de que pudieran capturarla, y sin darse cuenta irrumpieron en su templo. Tras robar el cuerpo de la momia, que estaba siendo preparada para el Hechizo de Resurrección, todavía no se han apercibido de que han atraído la atención de sus enemigos milenarios.

El Templo de los Carroñeros forma parte de un antiguo mausoleo musulmán, que ha sido parcialmente reconstruido tras la destrucción del primer Templo en el siglo XVI. Colosales columnas palmiformes de color ocre oscuro flanquean el umbral y muestran relieves con motivos alusivos a la muerte, y en el santuario interior se pueden contemplar una serie de mosaicos donde se muestran con todo lujo de detalles algunos de los macabros rituales de la secta (siendo el mosaico de la trepanación ritual uno de los más bonitos).

El modo de acceder al Templo no es sencillo. Tras atravesar una serie de arcos y habitaciones cerradas con puertas enrejadas, y que se encuentran en su mayor parte abandonadas, los personajes llegarán al santuario, cuya entrada está protegida por cuatro cadáveres embalsamados, que han sido animados mediante la magia de los Carroñeros para atacar a los intrusos. Reposan en cuatro sarcófagos de siniestro aspecto situados junto a la entrada del santuario interior y se despertarán en cuanto alguien traspase el umbral sin haber pronunciado en árabe la frase "No hay paz en el umbral".

CADÁVERES EMBALSAMADOS

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 2, Resistencia 4

Niveles de salud: Duplica los niveles de salud de un ser humano normal.

Ataques: Garras: 4 dados, daños F+1

Especial: Si algún ataque impacta, el personaje deberá superar una tirada de Resistencia normal o enfrentarse a los efectos de una enfermedad maligna, la Putrefacción Negra. Una especie de hongo oscuro se aposenta en el cuerpo del personaje, extendiéndose paulatinamente por la piel de un modo bastante desagradable, y consumiendo poco a poco la carne viva. La única forma de librarse de la Putrefacción negra es desinfectando la zona afectada durante el primer día, o mediante un hechizo Hekau de curación si la enfermedad se ha extendido.

Tras librarse de los guardianes los personajes podrán acceder al Santuario Interior, una enorme sala circular en cuyo centro se alza un altar sostenido por cadenas del techo sobre un enorme foso negro. En el altar se encuentra el cuerpo envuelto en vendas de la Amenti perdida, rodeada por un grupo de sectarios que murmuran una macabra letanía entremezclada con sonidos guturales. El sumo sacerdote de los Amkhat lleva una larga túnica dorada y la máscara de una hiena.

Si los personajes no mantuvieron la discreción debida, y han realizado un ataque escandaloso, deja que sufran las consecuencias. Los Devoradores de Carroña, que en estos momentos son cerca de dos docenas de hombres y mujeres, se abalanzarán sobre ellos e intentarán sacrificarlos a sus oscuras divinidades. Entre los sectarios se encuentran personas de todos los espectros sociales, pero sobre todo gente de los bajos fondos de El Cairo, y algunos de ellos (pero en ningún caso todos) debería llevar armas. De todas formas procura equilibrar el combate en función del número de personajes y deja a los personajes la posibilidad de huir a menos que dispongan de un plan especialmente efectivo. No obstante, si se escapan, los Amkhat harán rápidamente las maletas y se desplazarán a otro lugar mejor protegido de las catacumbas.

Si las cosas van demasiado mal para los personajes siempre puedes hacer que la Amenti que va a ser sacrificada se levante del altar arrancándose las vendas en un titánico esfuerzo y atacando a los sectarios.

En todo el momento el Sumo Sacerdote de los Amkhat se mantendrá al margen de la pelea, procurando continuar con su cántico y sosteniendo una daga particularmente retorcida sobre el pecho de la Amenti destinada al sacrificio. Si no es detenido en al menos cinco turnos (los personajes deben abrirse paso o matarlo a distancia) completará el rito, abriendo el cráneo de la Amenti y arrancando su cerebro para devorar sus conocimientos, con lo cual el resto del cadáver se deshará en polvo (la Amenti todavía no había recibido el Hechizo de la Vida, con lo cual no tendrá posibilidad de regenerarse).

En cuanto al Sumo Sacerdote de los Amkhat, aunque conoce numerosos hechizos de magia menor (especialmente los relacionados con la Necromancia y la Invocación de Espíritus), es un anciano sumamente frágil (tiene más de noventa años) y como sus hechizos requieren cierto tiempo para ser realizados, no supondrá una amenaza seria para los personajes.

Una vez caído el Sumo Sacerdote, los Devoradores de Carroña sobrevivientes huirán en todas direcciones, perdiéndose en los laberintos de catacumbas que se internan en la oscuridad. Muy pocos sobrevivirán, cayendo en manos de otros moradores de las tinieblas.

En cuanto a los personajes, podrán campar a su gusto por el Templo de los Carroñeros, descubriendo varias salas adyacentes que son utilizadas como almacenes donde se guardan bienes de distinto tipo.

Sala de la Antigua Sabiduría: En esta sala se almacenan distintos tipos de bisturíes e instrumentos cortantes, y también se conservan numerosos órganos en tarros de cristal que contienen una sustancia verdosa semejante al formol, pero que es un líquido nutritivo que permite conservar frescos los órganos indefinidamente. Este líquido se obtiene mediante una mezcla de sangre y compuestos químicos y requiere un aporte semanal de sangre para mantener su potencia.

Sala de los Pergaminos: Una sala repleta de estanterías en las que se guarda una colección de pergaminos relativos a los Amkhat, en especial su historia desde su destrucción en el siglo XV en El Cairo a manos de los mamelucos, y su refundación por el turco Selim, más tarde rebautizado como Al-del-Gul. También aparecen distintos tratados de

rituales y filosofía bastante desagradables. Entre los pergaminos es posible encontrar algunos antiguos rituales de los Hekau de Alquimia y Amuletos.

Sala de la Magia: En este almacén se encuentran algunos antiguos objetos robados por los Amkhat a lo largo de los siglos, entre los que se encuentran algunas pociones y amuletos (a discreción del Narrador), y una colección de pequeñas estatuillas egipcias que proporcionarán a los personajes el trasfondo de Espíritu Familiar a nivel 2 (Adjudica una estatuilla por personaje).

Entre los objetos de la Sala de la Magia destaca el Cetro del Escarabajo (ver Epílogo).

Si los personajes no se lo llevan todo (y teniendo en cuenta la amplitud de los almacenes no conseguirán llevarselo todo de una sola vez) cuando regresen se encontrarán con que el Templo de los Carroñeros se ha derrumbado sobre sí mismo y no queda ni rastro del túnel por el que entraron... Sólo les queda regresar junto a Nur, la sacerdotisa de Osiris, y notificarle el éxito o el retraso de su misión. Cada personaje será recompensado con un adiestramiento (un nivel) en un Hekau de su elección.

EPÍLOGO

Desde la acogedora oscuridad que lo protegía de sus enemigos, Ab-del-Gul, ignoró los lamentos de sus adoradores que le pedían que interviniera para castigar a los sacrílegos infieles. Ni siquiera parpadeó. Eran mortales y débiles, y además se lo merecían.

Su sacerdote Ras-en-Sheen había sido una herramienta útil durante muchos años, perpetuando el culto de los Amkhat que él había refundado cuando era joven y humano. Qué lejanos parecían aquellos días... No obstante, finalmente Ras-en-Sheen se había excedido en sus funciones, buscando conocimiento fuera de las enseñanzas de su maestro Ab-del-Gul, e incluso llegando a arriesgar el bienestar de los Amkhat robando una momia en un desesperado intento de alcanzar la inmortalidad. Poco sabía el desdichado Ras-en-Sheen que sus intentos no habrían servido de nada.

Ab-del-Gul le había suministrado un castigo adecuado, y misericordioso, en su opinión, llevando a los malditos adoradores de Osiris al Templo de los Carroñeros. A Ab-del-Gul poco le importaban los Devoradores de Carroña. Eran estúpidos y fáciles de manejar y pronto podría volver a reorganizar el culto en un apartado lugar de las catacumbas... si quisiera.

Pero la llegada de los infieles le había proporcionado una nueva idea. Habían demostrado ser útiles disciplinando a los Amkhat, y tal vez podrían serle útiles encontrando para él las piezas perdidas del Cetro del Escarabajo...

Ab-del-Gul es la actual encarnación de Selim, el ocultista turco que refundó la secta de los Amkhat en El Cairo a mediados del siglo XVI. Mediante sus pactos demoniacos y oscuros hechizos finalmente consiguió la inmortalidad, convirtiéndose en una repugnante criatura, el tipo de demonio necrófago que es conocido en la mitología árabe como Gul (ver Bestiario de Antaño).

Desde su última metamorfosis Selim tomó el nombre de Ab-del-Gul, y ha dirigido a la secta de los Devoradores de Carroña, enseñando a sus devotos (que lo consideran una especie de profeta) una serie de macabros rituales que involucran la mutilación y el canibalismo. Ha demostrado ser un amo cruel e implacable y no ha dudado en deshacerse de devotos incompetentes o que podrían haber sido capaces de deshacerse de su macabro influjo.

El último Sumo Sacerdote de los Amkhat, Ras-en-Sheen se resentía del dominio de Ab-del-Gul y anhelaba hacerse con la inmortalidad de su amo, por lo que pensó que utilizando el cuerpo de una de las Amenti podría obtener la misma vida eterna. No obstante sus planes fueron frustrados por parte de los personajes, indirectamente ayudados por Ab-del-Gul, a quien no le gustaba el giro que había tomado la secta bajo la dirección de Ras-en-Sheen, por lo que decidió acabar con Ras-en-Sheen y mostrar su desagrado a los sectarios (Si los personajes no consiguen acabar con Ras-en-Sheen, el Sumo Sacerdote recibirá una sangrienta visita por parte de Ab-del-Gul).

Tras la caída de Ras-en-Sheen, Ab-del-Gul planea utilizar a los personajes para hacerse con las piezas del Cetro del Escarabajo, un antiguo artefacto mágico cuyo misterio sólo es superado por su poder...

EL CETRO DEL ESCARABAJO

Este antiguo artefacto es un Cetro de metro y medio de largo, forjado en bronce, (y cuyo poder le ha permitido resistir el paso del tiempo). El cetro se prolonga en una pequeña esfera ovoide en la que se encajan cuatro joyas con forma de escarabajo, proporcionándole cada joya un poder distinto.

Construido por una secta de magos aliados con el Culto de Isis en algún momento del siglo XVIII a.C., el Cetro del Escarabajo fue utilizado en la guerra contra los Esbirros de Apofis, convirtiéndose en un arma terrible. Sin embargo, mediante engaños y argucias, finalmente el Cetro cayó en manos de los enemigos de Osiris, que en lugar de destruirlo prefirieron utilizar sus poderes para su propio beneficio. Sin embargo las disensiones internas entre los Servidores de Apofis llevaron a que el Cetro fuera dividido.

Ab-del-Gul descubrió la existencia del Cetro a finales del siglo XIX y desde entonces utilizó a los Devoradores de Carroña para recuperarlo. En estos momentos ya había conseguido hacerse con el Cetro y una de las joyas-escarabajo que activan su poder. Sabe donde se encuentran las demás joyas, y como no desea ponerse en peligro ni atraer la atención hacia su existencia, planea utilizar a los personajes para recuperarlas para al final quedarse con el Cetro para él solo, lo

que puede llevar a una interesante crónica.

A continuación se muestra una somera descripción de las joyas del Cetro del Escarabajo y sus poderes. Por supuesto, el Narrador es completamente libre para inventar cualquier poder adicional del Cetro que considere oportuno.

El Escarabajo de la Noche. Este pequeño escarabajo de obsidiana otorga a su portador el poder de ver por completo en la oscuridad. Si está engastada en el Cetro permite a su portador atravesar cualquier tipo de invisibilidad e ilusión sobrenatural, mediante una tirada enfrentada de la Fuerza de Voluntad del Portador con la del artífice de la ilusión.

Esta joya se encuentra en poder de Ab-del-Gul.

El Escarabajo del Día. Este escarabajo de oro rodea al portador de un aura luminosa que aumenta su Carisma en dos puntos y repele a los vampiros que no pasen una tirada de Coraje (dificultad 8). Si está engastada en el Cetro del Escarabajo el aura del portador se incrementa en varios metros de radio, y tiene sobre los vampiros el mismo efecto que la luz solar.

Esta joya se encuentra en el poder de un grupo de vampiros del clan de los Seguidores de Set, en un templo bajo las arenas del Sudán. Los vampiros conocen el poder de la joya y harán todo lo posible para evitar que caiga en manos de sus enemigos.

El Escarabajo de la Tierra. Este escarabajo de cristal de roca otorga a su portador dos puntos adicionales de Resistencia a su portador (hasta un máximo de 7). Si esta joya está engastada en el Cetro del Escarabajo el portador recibe la mitad de daño de todas las armas de naturaleza inorgánica no mágica (metal, madera, piedra, etc.).

Esta joya se encuentra en manos de un corrupto grupo de hombres chacal que viven entre los desechos de la ciudad de Gaza, cerca de un campamento de refugiados. Los hombres chacal son aliados ocasionales de los Amkhat y han desarrollado un gusto especial por la carne humana, y en especial por los cerebros.

Nota: Sería interesante que los personajes se introdujeran en Gaza y poco después comenzase una intervención del ejército israelí en la zona... je,je,je.

El Escarabajo del Cielo. Este escarabajo de turquesa otorga a su portador el poder de convocar la lluvia como si utilizara el poder de Hekau Celestial. Cuando está engastado en el Cetro del Escarabajo permite invocar el poder de un rayo una vez cada día (diez dados de daño agravado).

Esta joya se encuentra en manos de un coleccionista de antigüedades egipcias, quien desconoce por completo su verdadera naturaleza. No obstante, la colección se encuentra en Londres, rodeada de sorprendentes medidas mundanas de seguridad, lo que aconseja precaución extrema a la hora de intentar el robo.

El Cetro del Escarabajo. Como se ha mencionado, este artefacto consiste en un bastón de bronce insertado en una esfera del mismo material en el que hay cuatro huecos para las cuatro joyas. Causa daño agravado al golpear a los Servidores de Apofis.

Nur, la Sacerdotisa de Osiris, conoce la historia del Cetro del Escarabajo, y puede animar a los personajes a que busquen las cuatro joyas. Por su parte, Ab-del-Gul les ayudará desde la sombra a que completen la búsqueda, dejando indicios sobre el paradero de los Escarabajos. Cuando el Cetro esté completo su intención es reclamar su codiciado artefacto y eliminar a los personajes. Pero hasta los planes más sibilinos tienen su punto débil...

Bueno, y hasta aquí hemos llegado con este módulo inicialmente pensado para Momia: La Resurrección. En vuestras manos queda ahora la tarea de continuar con la aventura y adentraros en los misterios de Oriente. Espero que disfrutéis con el módulo o por lo menos con su lectura. En cualquier caso, ¡seguid la senda de Maat y que el divino Osiris bendiga vuestros pasos!