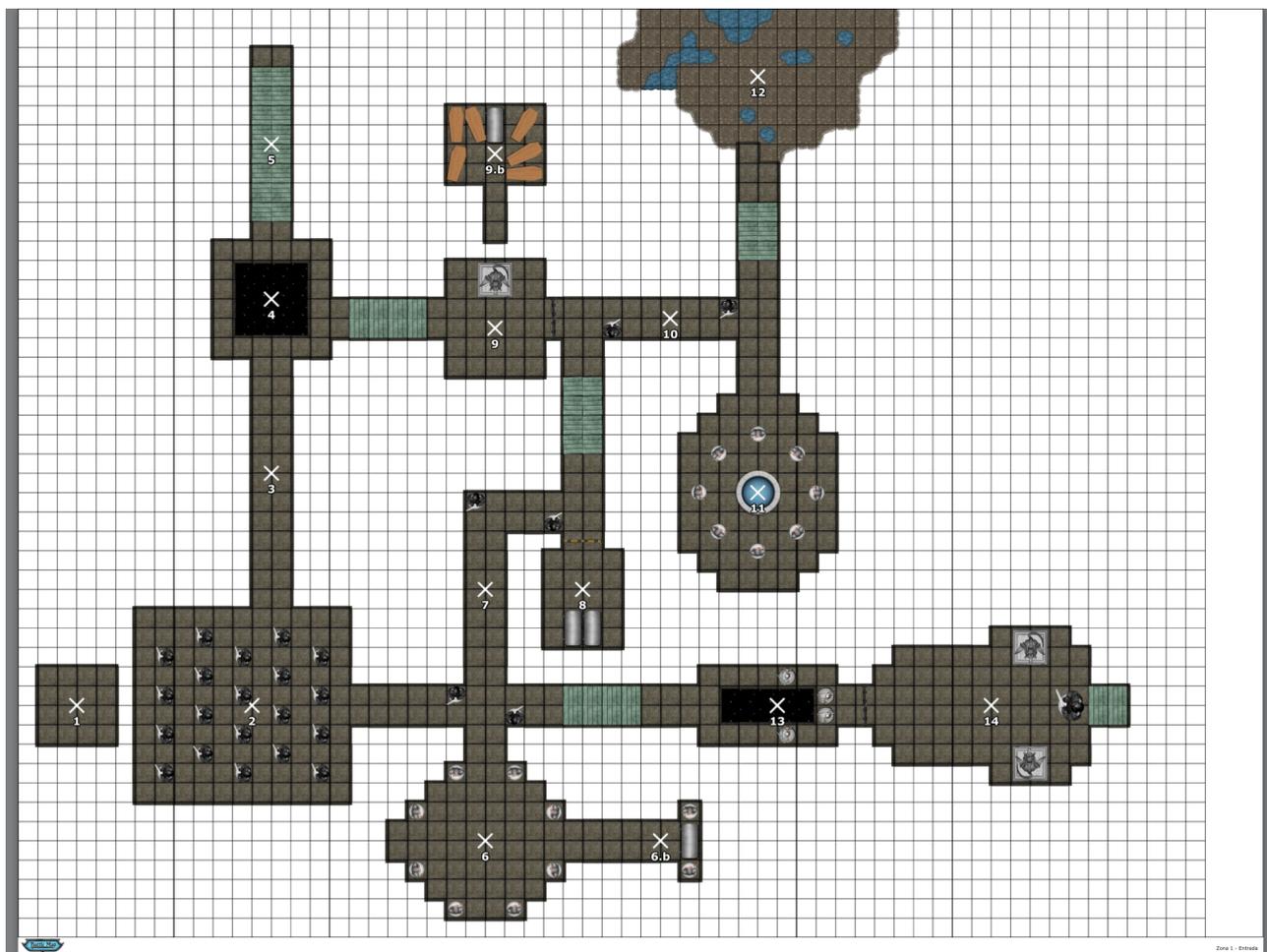


Este dungeon es la entrada a la inmensa Necrópolis de los Dioses, un legendario cementerio subterráneo construido en tiempos antiguos por los siniestros habitantes de una antigua y maldita ciudad visirtaní, Veneris. Esta ciudad fue arrasada por los ejércitos del califa debido a sus terribles crímenes y oscuras devociones, pero las historias sobre la misma no desaparecieron. Entre estas historias se cuenta la de la Necrópolis de los Dioses, el lugar en el que las oscuras deidades de Veneris fueron enterradas. Se dice que en sus profundidades plagadas de trampas y criaturas de todo tipo hay infinitos tesoros, objetos de poder y, según algunos cuentan, el mismo secreto de la inmortalidad.

Nivel -1

La entrada a la Necrópolis de los Dioses estaba consagrada a Sinnuba, La Que Devora Y Crea, LaGuardiana De Puertas, La Que Mora En Las Sombras una de las viejas y siniestras divinidades de Veneris. Todo este nivel está completamente a oscuras, a menos que se indique lo contrario, y hará falta por lo menos la luz de una antorcha para poder ver. Incluso esto de poco sirve en las zonas más avanzadas del nivel, pues una espesa neblina reduce la efectividad de las fuentes de luz y la infravisión a la mitad. Además de eso, todas las criaturas que aparecen en este nivel son inmunes al daño por energía negativa causado por conjuros como Infligir heridas, pero sufren daño por energía positiva.



1. Entrada

6x6, una sala levemente inundada, se llega descendiendo por unas escaleras. En la pared oeste hay una puerta enmarcada por la imagen dos árboles marchitos cuyas ramas se entrelazan en la cúspide. La puerta parece estar formada por una sola losa de piedra. En lo alto de la puerta, muy desgastada por el tiempo, una inscripción tallada que apenas se ve (debe palpase para notarla), escrita en común, visirtaní, neferita y vetusto. Dice: "Solo la sangre abre el camino".

Debe regarse a los árboles marchitos con sangre, que se verá cómo se revitalizan y la losa de piedra se desmenuza permitiendo el paso a las profundidades.

2. Sala de las estatuas

15x15, el lugar está lleno de estatuas de aspecto visirtaní y de un realismo asombroso. Todas las estatuas representan fieros guerreros que parecen a punto de abalanzarse sobre un enemigo. Cada estatua tiene un aspecto único, mostrando incluso rostros distintos. Hay dos puertas, una en la pared norte y otra en la este.

Si los personajes avanzan con una luz, perturbarán a las almas malditas que se encuentran en su interior, que les atacarán. Aquellos que lleven una luz serán atacados por 1d6 Sombras. Aquellos que perturben alguna de las estatuas sufrirán también el ataque de 1d6 de estas criaturas. Las sombras tendrán como objetivo tan solo a los que las hayan perturbado, ya sea con la luz u ofendiendo las estatuas, aunque si son dañadas de alguna forma atacarán también al que las haya herido.

3. Pasillo de los Gritos

20 metros de largo, las paredes están decoradas con imágenes de demonios con cabeza de perro que torturan horriblemente a personas que gritan. Al fondo podéis ver un arco que da a una oscuridad impenetrable.

A cinco metros de la entrada hay dos filas de baldosas trampa. Si se pisa alguna de las baldosas de las filas, unas lanzas salen desde las paredes (ataque como monstruo de 4 DG, 2d8 puntos de daño, área de 3 metros). Si les hieren, su sangre se filtra al suelo, y comienza a escucharse unos gritos de agonía que van en aumento, hiriendo a los personajes (1d4 puntos de daño en el primer asalto, 1d6 en el segundo, 1d8 en el tercero hasta llegar a 2d6). Hay trampas similares cada cinco metros, considera que todo el que reciba daño por ellas ve su movimiento detenido en ese asalto. Las lanzas salen de las bocas aullantes de las víctimas de

los demonios, por lo que están situadas a alturas y distancias irregulares. Dado que el pasillo tiene 20 metros de largo pero la primera trampa está a 5 metros de distancia, los aventureros tardarán 1 asalto en cruzar el pasillo si van corriendo, aunque si lo hacen activarán sin duda las otras trampas.

Cualquier personaje que entre en la sala herido (habiendo perdido al menos un cuarto de sus pg) puede que active los gritos aunque no active ninguna de las trampas si obtiene un 1-3 en 1d6 debido a la sangre que mana de sus heridas. Si el personaje ha especificado que ha tratado sus heridas con vendas etc la trampa solo se activará con un 1 en 1d6.

4. El Pozo

10x10, la sala tiene una repisa de un metro de ancho, y en su centro se abre un abismo. Hay una puerta en la pared norte y en la este.

Si los personajes quieren calcular la profundidad del pozo por el clásico método de arrojar algo al vacío y esperar a escuchar el sonido que haga al llegar al fondo, tardarán unos diez segundos en escuchar un lejano chapoteo, como si el objeto hubiese caído al agua.

Cuando los personajes empiezen a descender por cualquiera de las escaleras, verán como una neblina comienza a ascender según bajan, llegando a cubrirles por completo. No parece tener ningún efecto negativo, y no lo tendrá a menos que pasen una noche rodeados por la neblina. Esta impide el buen descanso, llenando de pesadillas el sueño, de manera que no se recuperará salud ni conjuros por descansar en estas condiciones.

5. La escaleras al norte

La puerta del norte es una trampa. Al llegar a la mitad de las escaleras, un escalón se activa, y a su espalda, casi en el principio de la escalera, cae una roca que empieza a rodar hacia abajo. Al fondo de las escaleras solo hay un abismo.

Cualquier personaje que sea atrapado por la piedra sufrirá 4d8 puntos de daño, sin tirada de salvación posible. Si alguien corre hacia el abismo y salta su muerte será inmediata, y si la piedra atrapa al personaje al borde del abismo el resultado será el mismo, pues se verá empujado por el vacío. Un personaje puede tratar de frenar la roca antes de que coja demasiada velocidad siempre y cuando lo intente en el mismo momento en el que la roca cae. Para eso deberá superar una tirada de Destreza a +2 para llegar hasta la roca a tiempo y a

continuación superar una tirada de Fuerza a +5 para frenarla. Si otros aventureros acuden en su auxilio el modificador a la prueba se reduce en uno por cada ayudante.

6. Las Tumbas de los Sabios Oscuros

Esta es una sala circular, en las paredes de la misma hay ocho estatuas similares a las de la Sala de las Estatuas, pero estas representan a hombres entogados en lugar de a fieros guerreros. Tienen los ojos cerrados y parecen encontrarse en actitud meditativa. Al fondo de la sala, en la pared este, hay una arcada.

Las estatuas son unas gárgolas creadas en representación de los Sabios Oscuros, los ocho clérigos y hechiceros de mayor rango en la jerarquía de la adoración a Sibunna, y dotadas de siniestros poderes. Se pondrán en movimiento cuando al menos un personaje alcance la mitad de la sala. Todas ellas lanzarán de forma automática (y sin moverse) Oscuridad. Las gárgolas pueden ver en la oscuridad mágica, por lo que no se verán impedidas. Se asegurarán de que los personajes no puedan escapar bloqueando la puerta de entrada, no así la arcada que da al este. Las gárgolas causan daño por toque (1d8, daño por energía negativa, como un conjuro de Infligir heridas leves), solo tienen dos ataques por asalto (uno por cada mano) y son capaces de lanzar el conjuro Oscuridad, pero por lo demás son idénticas a las del manual

6.b La Tumba del Noveno

6x2, Esta es una sala rectangular en la que, al contrario que todo el resto del complejo, sí que hay iluminación, aunque resulta imposible distinguir de donde proviene. Además, hace que todo parezca estar permanentemente envuelto en tinieblas, como si fuese la propia oscuridad la que, al poner en relieve los objetos, permitiese su ubicación. Resulta tremendamente perturbador.

Al fondo de la sala hay un pesado sarcófago. A cada lado del mismo, una efigie de un hombre ricamente vestido como si de un mago se tratara. Uno lleva en la cabeza una tiara de obsidiana con rubíes engarzados, y el otro lleva en la mano derecha un bastón que parece estar hecho de oro y adornado con filigranas de un metal negro que no reconocéis. Las paredes están cubiertas de imágenes de humanos torturados por demonios con cabeza de perro.

Si la sala se deja en paz, no habrá problema alguno. Pero si se perturba el sarcófago o las estatuas de algún modo (tomando la tiara y el cetro, por ejemplo), una momia (como la del manual básico, pero con capacidad de lanzar conjuros de mago de hasta nivel 3) se materializará ante los personajes. Parece estar hecha de oscuridad sólida, y los atacará de

inmediato (con preferencia hacia el que haya perturbado las protecciones). En el interior del sarcófago hay una momia ajada de un hombre vestido con túnica negra, completamente inofensiva. Este es el Noveno, el líder del culto a Sibunna. Su identidad era siempre un secreto, aunque la mayoría de la gente sospechaba que no era más que un cuerpo poseído por la voluntad de la deidad.

La tiara es una Tiara mágica de Poder, que permite emplear un conjuro más de nivel 1, 2 y 3 al día (10.000 mo). El báculo, por su parte, permite emplear el conjuro Infligir Heridas Moderadas (2d8 puntos de daño) tres veces al día, sin necesidad de tocar al objetivo (5.500 mo).

7. y 10. Los pasillos de los guardias

Estos pasillos tienen cerca diversas estatuas que representan a enormes guardianes armados con cabeza de perro. Cuando los aventureros lleguen a la mitad del pasillo, las estatuas cobrarán vida (literalmente, la piedra se convertirá en carne) y atacarán a los personajes.

Guardianes de Sibunna

CA: 5

DG: 5 (32, 31, 30, 21, 17, 26)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 arma / 1 mordedura

Daño: 1d8+2 / 1d6

Salvación: G8

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 350 cada

8. Las dos tumbas

6x8, Entráis en una sala vacía a excepción de dos sarcófagos de piedra que se encuentran cada uno a un lado de la habitación. Están ricamente adornados con motivos similares a los que habéis visto a lo largo de los pasillos (como los del Pasillo de los Gritos), aunque en la tapa de cada uno destaca una figura más grande que representa a uno de esos demonios con cabeza de perro, solo que la expresión de estos es pacífica en lugar de malvada.

Estos sarcófagos están embrujados. Cualquiera que los toque sentirá el irrefrenable deseo de tumbarse en ellos para descansar a menos que supere una tirada de salvación contra conjuros. Si lo hicieran, caerían en un sueño del que no podrán despertar a menos que se les lance un

conjuro de Quitar maldición. Además, en el momento en el que un aventurero toque alguno de los sarcófagos, 1d6 Sombras saldrán de los figuras talladas sobre las tumbas para atormentar a cualquiera que quiera impedir que los afectados por el embrujo lleguen al interior del sarcófago. Una vez dentro, estas Sombras se dedicarán a extraer la energía vital del desafortunado aventurero (todos sus ataques serán considerados éxitos automáticos) hasta deshacer sus huesos en polvo, momento a partir del cual el aventurero pasará a convertirse uno más de los Incorpóreos que habitan en las tallas de los sarcófagos.

8.b La habitación del tesoro

En una porción de la pared que se encuentra a los pies del sarcófago del este, los personajes pueden encontrar, si superan la correspondiente tirada, una puerta secreta. Bueno, decir puerta es quizás exagerar. Se trata de un pasadizo de un metro de alto por uno de ancho situado a ras de suelo. Si se atraviesa, los personajes encontrarán una habitación de 5x3 que está repleta de monedas de oro, joyas, cálices y tesoros de todo tipo. A un lado hay también un cofre de gran tamaño.

El tesoro en el suelo consiste en: 638 mp, 1056 mo, 2 jades, 1 ágata, 4 obsidianas talladas, 1 taza de metal con jade incrustado (140 mo), 1 espada larga con joyas en la empuñadura y acabado en plata (420 mo), 1 pergamino de Curar Heridas Leves (divino) (50 mo), 1 pergamino de Silencio (divino) (200 mo), 1 pergamino de Dormir (arcano) (50 mo).

El cofre contiene una túnica de color negro (Túnica de Huesos con 10 esqueletos y 5 sombras) (4.500 mo), una gema casi transparente de color rojo, si se mira fijamente parece que una llama danza en su interior (gema elemental, al destruirla conjura un elemental de fuego de 8 DG durante 1d10 asaltos, ver el manual básico) (10.000 mo) y un anillo de lapislázuli (Anillo de defensa mental, si un aventurero que lo lleva puesto sufriera algún tipo de efecto enajenador como Dormir, Hechizar persona o Dominación, el anillo se partiría liberando a su portador de tal efecto) (3.500 mo) y 3 pociones de Curar Heridas Graves.

9. La sala de la estatua

8x8, en la pared norte aguarda sentado en un trono de piedra, tallado como si estuviera formado con huesos humanos, una estatua de un hombre vestido a la manera visirtaní de cuatro metros de altura y rostro severo. La neblina enturbia vuestra visión, dándole a la escena un tono fantasmagórico impidiéndoos ver con claridad los rasgos de la estatua. En la pared oeste hay una puerta.

No hay ningún tipo de amenaza en esta sala, puede ser un buen lugar para que los personajes hagan un alto.

Por otra parte, si alguno es lo bastante osado como para acercarse a la estatua y registrarla, podrán ver que a su espalda hay un estrecho espacio, un corredor, por el que apenas pasa una persona. Cualquiera que decida adentrarse en él para registrarlo encontrará una puerta secreta si logra superar la correspondiente tirada. La puerta secreta está hábilmente camuflada en la pared de piedra, pero puede abrirse si se empuja con fuerza. Esta puerta lleva a 9.b.

9.b La tumba del clérigo

6x7, esta sala se encuentra en completa penumbra y el hedor a corrupción impregna el aire. Podéis ver que aquí no hay neblina ninguna, posiblemente debido a su aislamiento, aunque la sala está llena de sarcófagos, la mayoría hechos de madera ya podrida. Destaca uno hecho de piedra negra sobre el que se encuentra un libro que resiste aún los estragos del tiempo.

En los sarcófagos (ataúdes, más bien) de madera lo único que los personajes encontrarán serán huesos pulidos y desgastados por el paso del tiempo. En todos ellos puede encontrarse un colgante al cuello del esqueleto. El colgante lleva grabado sobre una medalla de bronce un símbolo que parece representar a un chacal que tiende unas manos humanas hacia delante.

El libro es inofensivo. Debe ser tratado con extremo cuidado o se deshará en pedazos debido al tiempo pasado. Está escrito en visirtaní antiguo, pero un personaje que conozca el idioma visirtaní será capaz de leerlo, aunque con alguna dificultad. El libro parecen ser las memorias de un clérigo que servía a la deidad de cabeza de chacal, Sinnuba, era el Sumo Sacerdote, aunque eso solo significaba que era el rostro público del culto, pues eran los Ocho y el Noveno, escasamente humanos, los que dirigían el culto desde las sombras. Sibunna es una deidad de carácter maligno que enseñaba que para poder crear nueva vida, la vieja debía ser sacrificada. De esta manera las masacres y las grandes batallas no hacían más que revitalizar el mundo. Sinnuba es también Guardián de las Puertas, protege la entrada al Inframundo y cobra peaje (en sangre, para alimentar a sus hijos y seguidores) a las almas que por allí pasan. Según las palabras del libro, nadie que no goce de la bendición de la diosa podrá cruzar la Cripta de las Sombras con vida. En este libro puede encontrarse explicado la mayor parte del trasfondo sobre este nivel que hemos ido mencionando.

En el interior del sarcófago está la momia del clérigo, rodeado de mortajas. Al cuello lleva pendiendo un colgante como los que se encuentran en los ataúdes de madera, pero este está

hecho de obsidiana y sus bordes están afilados. Puede determinarse que el colgante es mágico si emplea el conjuro de Detectar magia, emitiendo un aura de Abjuración (magia protectora). Este colgante será necesario para no activar las trampas de 7 y 10, y puede resultar de una importancia capital en el enfrentamiento contra la criatura de 14.

11. La Fuente

Al cruzar el arco de entrada veis una sala amplia de paredes ovaladas. En el centro de la sala hay una fuente, o quizá un estanque a juzgar por la quietud de sus aguas, circular. La fuente está rodeada por 8 estatuas de gran realismo que recuerdan a las vistas en la Tumba de los Sabios Oscuros.

Cualquiera que se acerque al interior de la fuente y se asome verá que las negras aguas no le permiten ver más allá de dos palmos. Sin embargo, le parecerá ver brillar algo bajo las aguas. Si persiste o incluso se acerca más a la fuente, 1d12 manos esqueléticas saldrán del agua para aferrar al incauto aventurero y arrastrarlo al fondo. Atacan como monstruos de 2 DG. El personaje tendrá que superar una tirada de Fuerza con un modificador de +1 por cada mano adicional a la primera que le haya conseguido impactar para no verse arrastrado al fondo. Un aventurero que se sumerja en las aguas muere al instante, siendo imposible rescatarlo.

La fuente en realidad no es más que una ventana al Inframundo donde Sibunna y sus hijos y seguidores torturan eternamente las almas de aquellos que no fueron lo bastante dignos, y ese es el destino que al personaje le espera.

12. El túnel inundado

Poco a poco percibís como el suelo empedrado por el que caminabais da paso a un suelo irregular, más propio de una caverna que de un templo o cripta. No tardáis mucho en percibir que las paredes lisas y talladas también se acaban, dando paso a las rugosas paredes de una caverna. Vuestros pies empiezan a chapotear sobre charcos cada vez más abundantes y profundos, mientras gotas de agua helada caen desde las estalactitas del techo.

Este camino llevaría a un nuevo nivel de la Necrópolis de los Dioses, los Salones Inundados, pero como por el momento no tienen nada de interés. Si quieres puedes eliminar esta localización por completo, o justificar que los aventureros no puedan seguir por aquí diciendo que hay un derrumbamiento y que les llevaría mucho tiempo despejar los escombros.

13. El foso y las flechas

Una vez los personajes avancen a esta sala, serán recibidos por dos disparos de arcos que parecen emerger de la oscuridad. Cuatro esqueletos de forma humana, aunque enormes (unos dos metros de altura) y con calavera de perro en lugar de humana les esperan con los arcos tensos y disparando desde su segura posición. La única forma de llegar a ellos es a través de dos estrechas cornisas colocadas al lado norte y sur de la sala, y hay dos esqueletos allí posicionados que harán lo posible por evitar que los personajes lleguen hasta los arqueros. Si alguno de los personajes pifia mientras se mantiene en la cornisa, se precipitará al vacío, muriendo sin remedio.

Los esqueletos también pueden intentar arrojar a sus enemigos al vacío. Para ello deben conseguir un crítico en su tirada de Ataque. A continuación el aventurero que haya recibido el crítico tendrá que superar una tirada de Fuerza o de Destreza (lo que prefiera) a +1. De fallarla, caerá al abismo.

Esqueletos guardianes de Sibunna

CA: 4

DG: 3 (22, 18, 14, 24)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 arma / 1 mordisco

Daño: 1d8+1 / 1d6

Salvación: G3

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 65

Una vez superados los esqueletos, lee el siguiente texto:

Os encontráis frente a una gran puerta de bronce de doble hoja, decorada de forma similar a la de El Pasillo de los Gritos. En lo alto, una figura parecida a la de los demonios con cabeza de perro, pero mayor y vestida, mira a los personajes con las manos alzadas hacia el cielo, cada mitad de su cuerpo en una de las hojas. Enmarcada por dos árboles, estos marchitos.

Debe volver a alimentarse a los árboles con sangre para que la puerta se abra.

14. El Guardián de la Puerta

Cuando atravesáis las puertas, el hedor es lo primero que percibís en la profunda oscuridad de la sala. Podéis ver que en esta sala la neblina es menos espesa, lo que os permite ver a mayor distancia. Es algo que casi lamentáis, pues os permite distinguir los brillantes destellos de dos ojos de color escarlata que os miran desde el fondo de la sala. A juzgar por la altura a la que se encuentran, la criatura que os observa debe ser enorme. Escucháis un ronco gruñir, tan grave que las piedras tiemblan con su sonido, y poco después el sonido de unos pesados pasos al cargar mientras los dos sangrientos rubíes que son los ojos de la criatura cargan hacia vosotros.

Los personajes se enfrentan a uno de los Hijos de Sinnuba, nacidos de la sangre derramada de cientos de sacrificios. Su aspecto es el de un humano terriblemente gordo de carnes blandas y pálidas, a pesar de lo cual sus brazos están dotados de una delgadez imposible. Sobre sus hombros se encuentra una enorme cabeza de chacal. Sus ojos, que parecen vacíos, emiten de vez en cuando destellos de color carmesí que os hielan la sangre. Si los personajes no llevaran además el amuleto que puede encontrarse en 9.b, cada 1d4 asaltos por cada estatua, una Sombra, una de las almas condenadas del Inframundo que Sinnuba habita, saldría de una para atacar también a los aventureros.

Hijo de Sinnuba

CA: 3

DG: 8+2 (56 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 zarpazos / 1 mordisco

Daño: 1d6+2 / 1d6+2 / 1d12

Salvación: G10

Moral: 11

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 2.060

Capacidades especiales:

Como puede suponerse, el Hijo de Sinnuba es capaz de ver con total normalidad incluso en la Oscuridad mágica. Además de eso, todo el que vea al hijo de Sinnuba debe realizar al momento una prueba contra Petrificación o Parálisis o quedar paralizado por el terror hasta que el Hijo de Sinnuba sea derrotado, huya o quede fuera del rango de percepción del afectado. Por último, siempre que el Hijo de Sinnuba de muerte a un oponente en combate, recupera tantos puntos de vida como el daño que haya provocado su último golpe.

Cuando el Hijo de Sinnuba muera, todo su cuerpo se convertirá en un enorme charco de sangre. En el centro del mismo, los personajes podrán encontrar dos rubíes empapados en sangre, de buen tamaño y fantástica calidad (los ojos de la criatura). Cada uno de los rubís está valorado en 10.000 mo. Todas las Sombras que hubiesen sido conjuradas por las estatuas desaparecerán también al momento, y será posible abrir las puertas que hay descendiendo unos metros por las escaleras que el Hijo protegía. Si se cruzan, se entrará al Cementerio en Llamas. Pero como aún no existe, puedes hacer lo mismo que en 12 y obviar su existencia.