

LA TUMBA DE JANNUS EL CRUEL

Sala 1: la entrada a la tumba está adornada con 4 estatuas de fieros guerreros que representan al propio Jannus.

Sala 2: en esta cripta se encuentran dos sarcófagos de piedra, uno de ellos está abierto y en su interior no hay nada (por la tumba deambula su ocupante: un muerto viviente). El otro sarcófago tiene en su interior un esqueleto que, al abrirse la tapa (prueba de Fuerza CD16), se abalanza para atacar a los que han osado interrumpir su descanso.

Esqueleto

Clase de armadura: 7
 Dados de golpe: 3
 Movimiento: 6 metros.
 Ataque: espada oxidada.
 Daño: 1d6.
 Salvación: G3.
 Moral: 12.
 Valor del tesoro: 350 mo.
 Alineamiento: caótico.
 Valor PX: 30.

Sala 3: esta sala se ha inundado parcialmente por las filtraciones de agua de un acuífero cercano. Por la humedad ha proliferado una colonia de hongos comestibles pero debajo de estos hongos se oculta un peligroso moho amarillo.

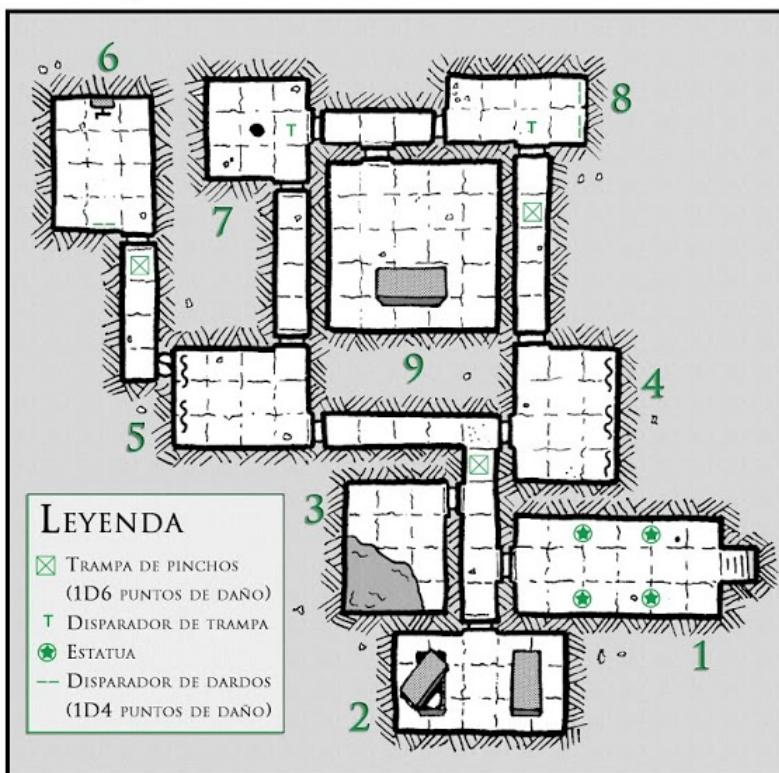
Moho amarillo

Clase de armadura: ninguna.
 Dados de golpe: 2
 Movimiento: 0.
 Ataque: esporas.
 Daño: 1d6 + Especial.
 Salvación: G3.
 Moral: 0.
 Valor del tesoro: ninguno.
 Alineamiento: neutral.
 Valor PX: 25.



Cualquiera alcanzado por la nube tóxica del moho amarillo (en un radio de 3x3 metros) sufrirá 1d6 puntos de daño y deberá superar una tirada de salvación contra arma de aliento o morirá en 6 asaltos. Al moho amarillo solo se le puede causar daño con fuego.

Sala 4: llaman la atención los grandes tapices que decoran la pared del fondo, con imágenes de grandes batallas. Aquí se encuentra el esqueleto que ocupaba el sarcófago abierto de la Sala 2. Viste una armadura que, en tiempos pasados, denotaba su posición como líder militar. Además del escudo, lleva una maza de la mano, algo muy poco visto en los militares, que suelen llevar espadas.



Esqueleto errante.
 Clase de armadura: 6
 Dados de golpe: 4
 Movimiento: 6 metros.
 Ataque: maza.
 Daño: 1d8.
 Salvación: G4.
 Moral: 12.
 Valor del tesoro: 400 mo.
 Alineamiento: caótico.
 Valor PX: 40.

Sala 5: tras unas gruesas cortinas se esconde una puerta oculta que comunica con la Sala 6.

Sala 6: la polea que hay en la pared opuesta a la entrada desbloquea el acceso a la Sala 9. Al activarse la polea, un dardo envenenado sale disparado desde la pared opuesta.

Sala 7: un pilar de piedra ocupa el centro de la estancia. Éste se encuentra lleno de agujeros, en realidad es una trampa de dardos que dispara en 360º al activarse el pulsador oculto en la baldosa que hay frente a la salida que comunica con las Salas 8 y 9.

Sala 8: en esta sala, al activarse el pulsador oculto bajo la baldosa, comienza una descarga constante de dardos. Cada turno, y desde la pared este, se dispara una lluvia de dardos que cubre toda la altura de la sala.

Sala 9: para acceder a esta sala debe desbloquearse la puerta mediante el accionador de la Sala 6. Al hacerlo se encontrarán el sarcófago de Jannus, que descansa en su interior. Si abren el sarcófago una trampa de energía oscura explotará, causando 1D8 puntos de daño en las casillas adyacentes al sarcófago. Tras esto, Jannus emergerá para atacar a los incautos.

Jannus el cruel

Clase de armadura: 5.
 Dados de golpe: 4+1
 Movimiento: 6 metros.
 Ataque: espada y especial.
 Daño: 1d6 + Especial.
 Salvación: G4.
 Moral: 12.
 Valor del tesoro: 1200 mo.
 Alineamiento: caótico.
 Valor PX: 120.



La espada de Jannus es mágica, si consigue impactar a su enemigo, éste deberá superar una tirada de salvación contra muerte. Si no la supera, perderá 1D4 puntos de Constitución (que podrá recuperar a razón de 1 por día de descanso). Si la Constitución llegase a 0, el Aj se convertiría, pasados 2 turnos, en un muerto viviente a las órdenes de Jannus el cruel.