



LAS LÁGRIMAS DE LOS DIOSES

An-Tuan
Kenobi

el escenario

Cuenta la leyenda, que antes de la Era de los Trastornos el poder de Selûne menguó hasta tal punto, que necesitó refugiarse bajo la protección de Sune para evitar que su malvada y oscura hermana Shar pudiese hacerle daño. Durante un tiempo la *Doncella luna* fue una humilde servidora de Sune Cabello de fuego, pero además de eso, también fueron grandes compañeras, forjando una amistad que ha durado hasta nuestros días. Poco a poco, la fiel y leal Selûne fue recobrado su poder, hasta que llegó el momento de volver a establecerse por su cuenta.

Rezan los clérigos de ambas partes que, la noche en la que se separaron, ambas permanecieron abrazadas largo tiempo y en silencio. Mientras sentían el grandioso afecto que se profesaban, cada diosa derramó una lágrima de emoción y tristeza que al separarse, cayeron en el plano de Aguaclara. Mientras que algunos dicen que el firmamento es el dueño de esas lágrimas, otros aseguran que los servidores de las dos iglesias se encargaron de recogerlas al llegar a Toril en forma de gemas.

Largo tiempo discutieron los clérigos acerca del destino de estas preciosas piedras, y como en ninguna ocasión llegaron a un acuerdo, decidieron salvaguardar cada uno la respectiva lágrima de su diosa, reconocidas por el resplandor plateado o cobrizo que emiten cada una de ellas. Sin embargo, al contrario que sus dueñas, ambas gemas no pueden estar separadas y cuando los clérigos lo intentaron, sufrieron el poder que en ellas residía. Deslumbrados por este poder, decidieron que lo mejor sería buscar un lugar en el que guardarlas sin que nadie accediese a él, pues podría ser peligroso que ambas acabasen en manos de una sola persona o en su defecto, sería devastador alejarlas. Por este motivo decidieron crear numerosas custodias para salvaguardarlas.

Tres protecciones fueron interpuestas para llegar a las gemas: un mapa que indica el lugar en el que se encuentran, un cincel mágico para poder extraerlas y un poderoso dungeon para ocultarlas.

Pasaron los años y ya casi nadie recuerda la ubicación de las gemas o la manera de llegar a ellas, sólo los altos cargos de ambos cleros conocen el verdadero secreto y esta, es la historia de unos aventureros que intentaron desvelarlo.

Esta partida ha sido creada para cuatro jugadores, todos ellos con el perfil de aventureros y para el grado heroico, concretamente el nivel 8. La trama se desarrolla en Luruar, entre las ciudades de Everlund y Luna Plateada, las cuales serán el escenario principal que albergará la historia.

Podéis encontrar información sobre la zona en la Guía de Reinos Olvidados o en encrucijada.net

TRASFONDO

La verdadera intención de esta aventura es crear un dilema entre los jugadores, un motivo por el cual se pongan a discutir el rumbo que toman sus personajes y así, puedas dejar de narrar la partida para poder recostarte sobre tu asiento y cruzar tus manos por detrás de la nuca mientras que con una cínica sonrisa, piensas en lo bien que te ha salido la jugada.

¿Qué ocurre si te ofrecen una gran recompensa pero en tu camino sólo encuentras medias verdades? ¿Y si además los enemigos parecen más nobles que nosotros?

Estas son las preguntas que debes intentar que tus jugadores piensen pues Vrarok, un paladín de Selûne, los intentará convencer para conseguir las Lágrimas de las Diosas y así acabar con un mal que se cierne sobre su pueblo, ¿pero puede quedar un grandioso poder en manos de una sola persona? ¿Y en manos de los jugadores?

el gancho

Ykxil un bardo de la ciudad de Everlund buscará los servicios de los jugadores para que estos le protejan desde la ciudad hasta Luna Plateada, lugar al que debe asistir para participar en una actuación en el templo de Sune con motivo de la fiesta del Verdor.

Como la distancia es corta y el camino no parece muy peligroso, les ofrecerá 1000 p.o por llevarlo y traerlo de vuelta a la ciudad, además pueden acompañarle a la fiesta. Si con una fiesta en el templo de Sune no enganchas a tus jugadores, mejor que no sigas leyendo.

ANTES DE COMENZAR

Es necesario advertirte de una serie de factores fundamentales que debes tener en cuenta, siendo el primero de ellos la siguiente ley: cambia lo que quieras. Adapta los encuentros y los desafíos de forma que se amolden a las necesidades de tu grupo.

En segundo lugar, debes tener en cuenta las diferentes recompensas que se proponen a lo largo de la aventura y que los aventureros pueden recibir de una forma u otra, pero nunca por duplicado. Ahora sí estás preparado para empezar.

CAPÍTULO I UN VIAJE PELIGROSO

Los aventureros se encuentran en una reunión como otra cualquiera en la taberna de la Jarra Helada, cuando son sorprendidos por la excelente actuación de un gran bardo. Al terminar la misma se les acerca entre aplausos.

“Buenas noches aventureros, mi nombre es Ykxil y me gustaría proponerles un negocio bastante sencillo. Comentan en este lugar que son viajeros muy capaces y necesito contratar sus habilidades para llegar sano y salvo a Luna Plateada, más concretamente al templo de Sune que existe a las afueras de la ciudad. Por ello les daré 1000 p.o, ¿qué me dicen?”

Compartiendo la rica cerveza amarga del lugar con el bardo, este les contará que en los últimos días los caminos se han vuelto peligrosos y no desea tener ningún contratiempo para llegar a la fiesta que se celebra en el templo con motivo del Verdor. El trabajo sería bastante sencillo, tan sólo deben acompañarlo y protegerlo en la ida y en la vuelta, de manera que llegue sano y salvo de nuevo a Everlund, y por ello les pagará el precio fijado, el cual no admite regateo alguno. Además, para mejorar aún más la oferta los aventureros pueden acompañar y disfrutar de la fiesta junto al bardo.

El camino a Luna Plateada es bastante tranquilo, pero los orcos del clan Mil Puños conocen el trasiego de estos días, muchos viajeros se desplazan para celebrar la fiesta del Verdor y tienen preparada una gran emboscada a los incautos.



Recorréis tranquilos el camino que lleva desde Everlund hasta Luna Plateada, todo parece tranquilo. Demasiado tranquilo.

Encuentro de nivel 9

Utiliza el mapa 1 perteneciente a este encuentro, el cual incluye las siguientes criaturas:

- 2 Orco combatiente (O)
- 2 Orco de rabia sangrienta (S)
- 1 Orco Ojo de Gruumsh (G)

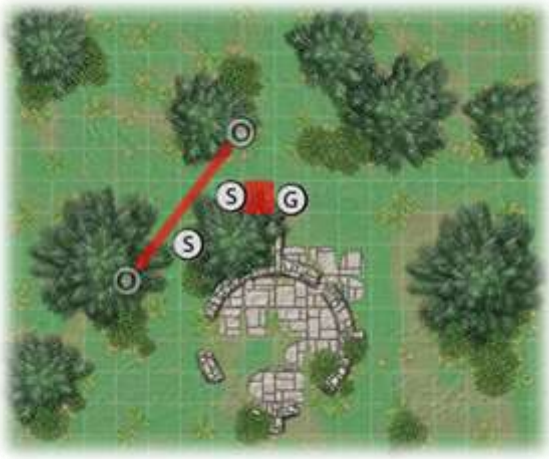
Los jugadores deben colocarse en la esquina superior derecha. Serán capaces de distinguir perfectamente a los dos orcos de rabia sangrienta que esperan junto al ojo de Gruumsh, sin embargo sólo verán a los dos orcos combatientes escondidos en los árboles si superan una tirada de percepción pasiva CD 20

Un grupo de tres orcos os asalta en mitad de la arboleda. El líder, con un vendaje en uno de sus ojos, parece dirigir a los otros dos de fuerza descomunal contra vosotros.

Tácticas

Los orcos esperarán a los jugadores, incluso si ganan la iniciativa, con la intención de hacerles caer en la trampa que los esbirros tienen preparada. En el caso de que los aventureros ataquen con armas a distancia, los orcos de rabia sangrienta dejarán su posición para enfrentarse a ellos, pero el resto mantendrá su posición hasta que sean descubiertos o atacados.

El *Ojo de ira* mermará las defensas, mientras que los orcos de rabia sangrienta intentarán meterse entre sus líneas para utilizar su *Represalia hiriente*.



La trampa creada por los dos orcos combatientes se trata de una simple cuerda oculta entre hojarasca para que al pasar cualquiera de los jugadores tiren de la misma, pero no es la única. También hay una trampa de red colocada justo delante del Ojo de Gruumsh para que cualquiera que la pise, sea envuelto por ella. Ambas trampas realizan un ataque de +8 contra reflejos y sólo pueden activarse una vez. En el caso de caer bajo la trampa de cuerda los jugadores recibirán 2d6 de daño, mientras que la trampa de red mantendrá ocupados a los jugadores un asalto completo.

Características de la zona

Iluminación: la tarde cubre con rayos primaverales el verdor propio del comienzo de esta época. La iluminación es suficiente.

Hierba: las casillas que contienen hierba ni entorpecen el movimiento ni dificultan la visibilidad.

Árboles y matorrales: frondosos abedules pueblan esta zona junto con pequeños Espinadehelmo. Mientras que el primero ofrece ocultación, el segundo ofrece cobertura.

Ruinas: Algunas partes de las ruinas pueden otorgar cobertura. El movimiento en esta zona se considera normal.

Tesoro

Los orcos no poseen ningún objeto de valor encima, tan sólo llevan el equipo básico.

El último de los orcos cae dejando tras de sí el camino libre al templo de Sune, el cual podéis avistar a lo lejos. No hay más movimientos, si quedan más orcos... lo desconocéis.

El resto del camino será tranquilo y al llegar Ykxil les dará las gracias por su gran combate, pero a partir de ese momento dejarán de ver al bardo, ocupado saludando y flirteando con el clero del templo.

Grandes canciones, hermosas damas, excelente comida, este lugar parece el paraíso. Durante largas horas deambuláis por el gran templo, observando cada detalle, pues su manufactura o decoración parecen verdaderas obras de arte. De pronto, un caballero se acerca hacia vosotros, posee una armadura completa y el símbolo de una diosa que no es Sune en su pecho.

“Cuenta Ykxil y teniendo en cuenta que para ser un bardo exagera bastante poco, que de forma muy diestra habéis conseguido traerle hasta aquí, ¿es eso cierto?”

“Mi nombre es Vrarok y yo también tengo una oferta para vosotros. Cerca de aquí hay una caverna que guarda algo que me interesa bastante, estas dos piedras valoradas en 5.000 p.o serán vuestras si aceptáis acompañarme ahora mismo”

Aumenta en 1.000 p.o la oferta de Vrarok si los jugadores consiguen regatearle o si no aceptan a la primera.

“Cuando los clérigos anuncien a la elegida de Sune, antes de la fiesta del amor, debemos marcharnos rápidamente. No deseo que nadie se percate de mi ausencia”.

La fiesta transcurrirá normalmente hasta que Vrarok llame a los jugadores. Utilizando la distracción creada por la ferviente expectación de la elegida, los jugadores se marcharán de la fiesta guiados por el paladín de Selune.

“Recorréis un largo camino desde el templo, siguiendo los pasos del paladín que parece guiarnos hacia el norte. Tras horas de marcha, la noche cae sobre vosotros, pero las largas sombras aún permiten vislumbrar la entrada a una enorme cueva.”

Vrarok ha llevado a los jugadores hacia la primera de las custodias de las Lágrimas de las Dioses. Una caverna con numerosas trampas que protege el mapa que posee la ubicación exacta de las gemas.

“La entrada parece despejada, el viento y el crepitar de las antorchas son los únicos sonidos que podéis escuchar. Un fuerte olor metálico se respira en el ambiente a medida que avanzáis en el dungeon de dura roca excavada.”

Encuentro de nivel 6

Para este encuentro será necesario utilizar el mapa nº2 . Coloca a Krumberauld en el lugar que se muestra en el esquema.



En este encuentro intervienen las siguientes criaturas:

1 Dragón de Cobre Joven (K)

Krumberauld es un joven dragón de Cobre que sirve a los fieles de Sune como guardián de esta custodia. Conoce a Vrarok y su intención no es luchar con él ni sus acompañantes, pero en caso de que sea atacado este responderá.

“No esperaba tu presencia en este lugar Vrarok, creí que nuestras conversaciones eran charlas amistosas y no una simple búsqueda de información. Ya sabrás que a partir de este momento tienes una hora para recorrer toda la estancia.”

Mientras recorréis el enorme dungeon hasta la puerta, el dragón os vigila detenidamente, especialmente cuando pasáis cerca de su tesoro.

Tácticas

Krumberauld esperará a que los jugadores se internen en la puerta del dungeon y hasta que no atraviesen la misma, no se marchará del lugar. En el caso de que los jugadores le amenacen o intenten entrar en la zona 1, el cubil del tesoro, les atacará inmediatamente con su arma de aliento. Si debe combatir, intentará separar a los jugadores, pero siempre centrando daño.

Comenzará utilizando su aliento contra todos los jugadores para después utilizar su doble ataque contra aquél al que considere más peligroso. En el caso de que quede maltrecho, utilizará su ataque de sobrevuelo para alejarse en la mayor medida de lo posible de los aventureros y mantenerlos a distancia.

Características de la zona

Iluminación: la iluminación en este lugar es casi nula, de manera que la oscuridad es profunda.

Setas y hongos: algunos líquenes y setas han crecido en el lugar, considerándose terreno difícil.

Restos: durante muchos años este dragón de cobre ha almacenado los restos de los animales que ha devorado en una parte de la cueva. Son muchos los huesos que dificultan el camino en esta zona.

Puerta de acceso (2): es el lugar por el que se puede acceder al Dungeon en el que se almacena el mapa. Se encuentra tallada en granito negro bastante particular y posee unas inscripciones que parecen haber sido borradas por el tiempo. Será necesaria una prueba de fuerza CD 18 para empujar la puerta y pasar a la siguiente estancia.

Tesoro

La zona 1 guarda el tesoro de Krumberauld:

- 500 p.o
- Símbolo de batalla +2



“Una gran puerta de granito negro se planta ante vosotros. Con rostro serio, Vrarok os mira antes de poner su mano sobre la misma para empujar y recitar las palabras que pueden abrirla: Ard’ im ilium (Luz de Sinceridad)”

CAPITULO TRES LA VERDAD

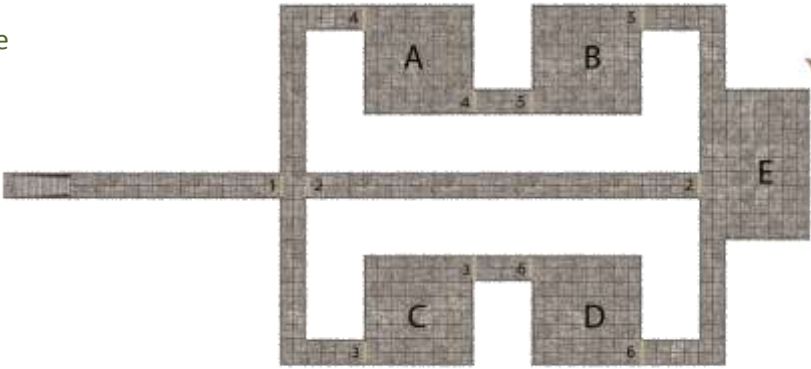
Tras abrir la enorme puerta, los jugadores accederán a otra parte del dungeon, que a diferencia de la anterior, no requiere fuente de iluminación, pues un extraño color plateado es desprendido de las paredes.

La Regla del tiempo

Para hacer más interesante y atractivo este dungeon, he utilizado una cuenta atrás para que los jugadores superen el mismo. El tiempo estimado para llegar hasta el mapa es de una hora, pero además a medida que se agote, irán cambiando las condiciones en el entorno dificultando aún más el desafío.

Desde el momento en el que se cierre la puerta de granito, tras el paso de los jugadores, poco a poco se irá inundando el dungeon, de manera que el primer cuarto de hora, el agua llegará por las rodillas a los aventureros, a la media hora se encontrará a la altura de la cintura. Cuando quede un cuarto de hora el agua llegará a los hombros y finalmente quedará totalmente inundado. Las condiciones afectarán especialmente al movimiento, cuando los jugadores se encuentren en el primer período, perderán dos casillas de movimiento, en el segundo periodo, su velocidad estará reducida a la mitad. En el tercer período sólo podrán utilizar una tercera parte de su movimiento y finalmente, cuando todo se encuentre inundado, sólo tendrán un número de asaltos igual a su bonificador de constitución para llegar hasta la estancia final del mapa. No existe ningún mecanismo que impida el acceso del agua a este lugar.

Todo el dungeon está lleno de trampas, existiendo tres vías diferentes para acceder al mapa. Cada puerta está protegida por uno o dos desafíos designados por las letras A,B,C y D. En el punto E se encuentra el mapa y en el caso de la puerta 2 no se accede a un desafío, sino a un encuentro de combate, tal y como se puede ver en la siguiente imagen.



Un largo pasillo lleva de nuevo hasta una puerta con extraños símbolos, a los lados de la pasarela una gran caída termina con enormes pinchos de metal dispuestos en el fondo. Miles de llaves cuelgan del techo.

Puerta 1

El arco de esta puerta de piedra está lleno de inscripciones sobre este lugar sagrado. La puerta está dividida en dos partes y en centro de la misma hay una pequeña ranura para introducir alguna de las llaves que hay en el techo.

Foso de suelo corredizo	Vigilante nivel 1
Trampa (élite)	PX300

Las losas del suelo empiezan a introducirse en la pared que contiene la puerta llena de inscripciones. En cinco asaltos el pasillo habrá desaparecido.

Activación: Cuando el último de los jugadores haya atravesado la puerta de granito negro, el pasillo empezará a retirarse.

Ataque: +8 contra Reflejos.
Impacto: el objetivo cae al foso lleno de pichos envenenados, sufriendo 3d10+5 de daño continuado por veneno (salvación termina) y quedará tumbado.

Contramedidas:
Un personaje adyacente a la puerta puede abrirla con una prueba de Hurto CD 25 (acción estándar).
Un personaje que realice una prueba de Atletismo contra CD 21 puede escalar desde el foso hasta la puerta.
Existe una posibilidad entre cien de encontrar la llave, para ello será necesario obtener un 100 en una tirada de dados y así abrir la puerta y frenar el mecanismo.

Tras abrir la puerta, otra más, de similares características se alza ante vosotros acompañada por dos largos pasillos a los lados.

Puerta 2

Una puerta muy parecida a la anterior guarda el acceso central al mapa, el acceso más directo, pero sólo los arzobispos de los cleros de Sune y Selûne conocen la combinación de acceso que permite abrir la puerta, pues en lugar de una ranura para introducir una llave posee dos ruedas concéntricas de piedra, siendo la superior de ellas giratoria. En la inscripción del marco puede leerse: "No pudimos separar las gemas, su poder era devastador, ahora tres protecciones las guardan en un solo contenedor"

Esta frase indica la primera de las pistas para abrir la puerta: 3=1. Deben girar la rueda exterior hasta que la R de la posición 3 acabe en la posición 1.



Pero no bastará con esto, una vez se haya activado el mecanismo, será necesario decir la palabra de apertura: RASHA, que pertenece a las posiciones 1, 4, 6, y 7 una vez que se haya girado la rueda. Estos números pertenecen a la segunda inscripción en la parte inferior de la puerta: "Soledad. Mis extremidades ya no aguantan. He de soportar hasta la caverna de Malebolgia. He de resistir hasta el siguiente cambio de luna" Hyrlgoth El Guardián.

Soledad: 1

Extremidades: 4

Malebolgia: 6º infierno

Cambio de luna: cada 7 días

Si, es bastante complicado, pero es el acceso secreto hasta el mapa, ¿qué esperabas? Si lo crees conveniente, da las pistas necesarias.

Muerte o Rasha en celestial es la palabra que pronunciáis y permite abrir la puerta que cortaba el pasillo, al fondo se puede ver la estancia que guarda el mapa, pero dos enormes toros de metal os impiden el paso.

Encuentro de nivel 8

Utiliza el mapa nº 3 para este encuentro.



En este encuentro participan las siguientes criaturas:

2 Gorgón (G)

Los guardianes no atacarán hasta que los aventureros se encuentren a la distancia suficiente, justo después de la trampa de lanzas (ver más adelante).

Las dos criaturas permanecen inmóviles pero parecen haberse activado a vuestra entrada. Arrastrando su pezuña por el suelo, aparentan estar listas para embestir en cualquier momento.

Tácticas

Una vez que los jugadores hayan atravesado el pasillo de lanzas (rojo) los gorgones utilizarán su carga sísmica contra todo jugador que se ponga en su camino.

Características de la zona

Iluminación: todo el dungeon se encuentra iluminado por una luz plateada, pero en este lugar parece carecer de suficiente fuerza, aquellas razas que posean visión en la penumbra pueden ver perfectamente.



Trampas: las casillas señaladas en rojo en el mapa pertenecen a una trampa de Pasillo de lanzas (ver más adelante).

Puerta 2: al final de la estancia existe otra puerta, como todas las que hasta ahora cerraban cada estancia. La cerradura es bastante extraña, parece que para abrirla es necesario colocar algún tipo de figura en forma de estrella.

Pasillo de lanzas	Estorbo de nivel 2
Trampa	PX 250

Lanzas ocultas brotan del suelo en respuesta a la presión de las baldosas. Las losas de presión y los mecanismos de las lanzas están conectados a un panel de control justo detrás de los gorgones.

Trampa: las casillas señaladas en rojo contienen lanzas ocultas, que salen disparadas y atacan al ser activadas.

Percepción:

- CD 20: El personaje detecta las losas de presión.
- CD 25: el personaje detecta el panel de control oculto.

Activación: La trampa, ataca cuando una criatura entra en una de las casillas de activación o empieza su turno sobre ella. Cuando la trampa se active, las lanzas saldrán del suelo a la vez, atacando a cualquiera que esté sobre una casilla de activación.

Objetivo: todas las criaturas en la casilla de activación.

Ataque: +7 contra CA

Impacto: 1d8+3 de daño

Contramidas:

- Un personaje adyacente puede desactivar una casilla mediante una prueba de Hurto contra CD 25.
- Un personaje adyacente al panel de control puede desactivar toda la trampa mediante una prueba de Hurto CD 20.
- Una prueba de Dungeon CD 20 concede al grupo un bonificador de +2 a las pruebas de hurto para desactivar o retardar la trampa.
- Un personaje puede preparar acción para atacar a las lanzas (CA 13, otras defensas 10, 10 pg) Cuando la lanza de una casilla sea destruida, su losa de presión dejará de ser efectiva.
- Un personaje puede atacar una losa de presión o el panel de control (CD 12, otras defensas 10, 30pg, resistencia 5 contra cualquier daño).

Destruir una losa de presión la dejará inservible, mientras que destruir el panel de control desactivará toda la trampa.

Tesoro

No hay nada de valor entre los restos de los gorgones, tan sólo un curioso pedazo de metal en cada uno de ellos con la forma de una estrella. Unidos ambos trozos conforman la llave necesaria para abrir la siguiente puerta (Puerta 2).

En el caso de que los jugadores no hayan conseguido averiguar la clave de acceso en la puerta dos, deberán tomar una dirección concreta para seguir avanzando.

Puerta 3

Como siempre, detrás de una gran puerta, que en este caso no parece tener ningún tipo de inscripción o ranura, se encuentra la siguiente estancia del dungeon.
“¡Ard in’illum!” vuelve a gritar el paladín y de forma automática la puerta se abre ante vosotros.

La estancia C es una trampa mortal. En el interior de la misma existe una gran fuente cuyo pilón está formado por una estatua de dos mujeres abrazadas que no dejan de llorar agua. Dentro existe una gran cantidad de piezas de oro que resplandecen con tal fuerza que emiten fuertes reflejos de la luz plateada hacia distintos puntos de la habitación.

Uno de estos puntos hace las veces de elemento activador de una trampa, si la luz deja de llegar a este punto o existe la más mínima de las variaciones en ella debido a las ondas del agua, automáticamente se activará la trampa. Por lo tanto si uno de los jugadores intenta coger las piezas de oro del fondo, beber o simplemente mueve un poco más de lo debido el agua, se activará la trampa.

Las monedas se encuentran fundidas todas entre sí y parece que hayan sido pegadas al fondo de la fuente, pero si los jugadores son capaces de extraer el oro tendrán suficiente cantidad como para realizar 1000 monedas.

Si la trampa no es activada, la puerta que se encuentra al fondo de la estancia, podrá abrirse sin problemas, de lo contrario no se abrirá hasta que se inutilice el mecanismo.

La trampa de esta estancia aumentará el caudal del agua emitido por la fuente para inundar por completo la habitación. La estancia se habrá llenado por completo en 15 minutos.

Habitación inundable

Vigilante nivel 7

Trampa

PX 300

Las ondas del agua hacen resplandecer toda la sala al mismo tiempo que parece sonar un mecanismo de compuertas. El agua sale a borbotones de la fuente.

Trampa: una vez que las ondas perturban la luz reflejada, se abre un mecanismo que inunda la habitación y cierra todas las puertas.

Percepción:

- CD 30: el personaje detecta que uno de los puntos de luz activa un mecanismo.

Activación: Cuando un jugador introduzca su mano o algún elemento en la fuente se activará la trampa.

Objetivos: todas las criaturas en la estancia

Impacto: una vez que se haya inundado la sala, tendrán una cantidad de asaltos igual a su bonificador de constitución para salir de la misma.

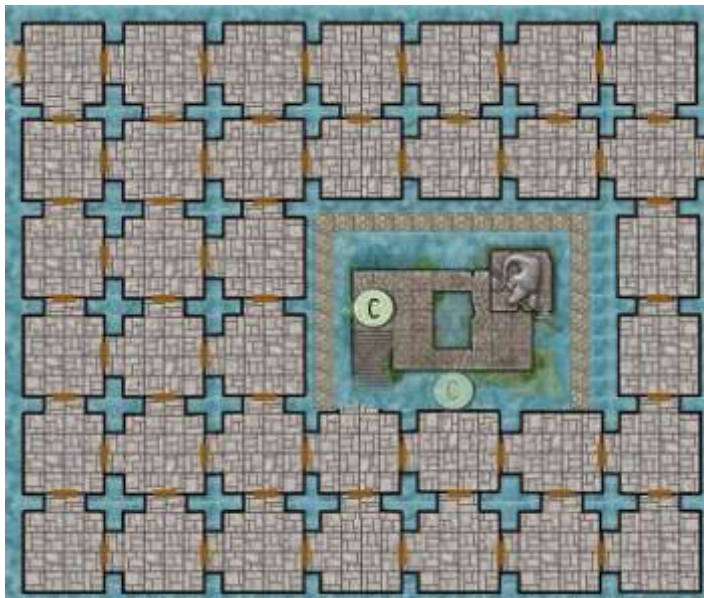
Contramedidas:

- Un personaje puede realizar una prueba de percepción CD 24 para localizar el punto en el que se encuentra el mecanismo para desactivar el sistema.
- Un personaje adyacente al mecanismo puede realizar una prueba de Hurto contra CD 28 para desactivar la trampa

Puerta 6

Una más, otra puerta que de igual forma que las anteriores, impide el paso hasta el mapa y guarda la siguiente estancia. La palabra de mando es la misma que en todas las anteriores, pero a diferencia del resto, esta puerta posee un olor característico, impropio de este tipo de lugares; huele a pantano.

Toda la estancia está dividida en múltiples partes de unos 20 pies cuadrados cada una. Cada parte posee varias puertas y el suelo parece estar lleno de raíces y zarcillos que no dejan de engancharse en vuestros pies. En el ambiente se respira una gran humedad, no muy lejos de aquí debe haber una zona encharcada.



Dentro de este gran dungeon existe un laberinto lleno de agua en el cual viven dos cocodrilos del pantano feérico. Estos reptiles son los guardianes de la llave que abre la sexta puerta.

La entrada del laberinto se encuentra en el punto superior izquierdo y la salida está en la última columna en la segunda fila, pero para poder atravesar la puerta será necesario obtener la llave que se encuentra en la estatua del gran cocodrilo en el centro de la enorme estancia.

Para acceder a la estatua, será necesario llegar a través de la 5 sala de la 4 columna. Unas escaleras llevan a una plataforma en la que se encuentra la figura de la cual cuelga la llave que los jugadores necesitan para llegar hacia el mapa.

Todas las puertas son de madera mientras que la puerta de entrada y salida son de piedra maciza. En cada sala caben un máximo de 4 personas y sólo de uno en uno se puede atravesar el marco de cada puerta. Todas están cerradas, pero no necesitan llave alguna y tras abrirse se cerrarán automáticamente.



Utiliza el mapa del cuarto encuentro para este combate. Las criaturas que intervienen en él son:

2 Cocodrilo de pantano feérico (C)

Como buenos guardianes de este lugar, estos animales atacarán a cualquiera desde el momento en el que entre en la sala. No tendrán ninguna táctica en particular como grupo, pues su único objetivo será despedazar a todos los intrusos.

Características de la zona

Iluminación: toda esta parte del dungeon posee una iluminación tenue, pero aquellos que posean visión en la penumbra podrán ver perfectamente.

Agua: el nivel de agua en este lugar será proporcional al tiempo que los jugadores hayan empleado en llegar a este punto. Cuanto más agua exista más ventajas tendrán los cocodrilos.

En esta zona, las raíces y zarcillos llenan el agua y no se puede ver que hay bajo la misma, en el caso de que los cocodrilos se encuentren en ellas se les otorgará los bonificadores asociados a la ocultación.

Plataforma: toda la plataforma está cubierta por raíces y zarcillos que los animales extienden como alimento y que se consideran como terreno difícil (ver pantano feérico).

Estatua: de la figura con forma de guerrero cocodrilo cuelga un abalorio que parece tener la forma de una llave y que es completamente necesario para abrir la puerta de salida.

Tácticas

Aguardar escondido en el agua hasta que su presa esté cerca es la táctica favorita de estos reptiles. Utilizan sus poderosas *mandíbulas aferrantes* y arrastran a sus enemigos al agua. Intentarán engullir a sus enemigos a la primera de sus oportunidades.

Tesoro

La estatua de este lugar no sólo contiene la llave de pase, sino que también posee (sólo si no se ha conseguido en un punto anterior) un Aro mental de Onslaught.

En el caso de que los jugadores hayan decidido tomar el camino de su izquierda según entran en este dungeon en dirección a la estancia A, encontrarán una puerta igual que todas las anteriores y que del mismo modo, se abre con la palabra de mando adecuada.

“¡Ard'im ilum!” Ante vosotros se abre de nuevo la puerta que lleva a la primera estancia del sector izquierdo. Dos puertas al fondo con grabados en los marcos y dos enormes gólems de metal en cada una de ella se encuentran en la sala, en el centro, una criatura con alas y rasgos similares a los de un león os saluda.

“Mi nombre es Phynx, seré vuestra guía hasta el final de las siguientes cámaras. Os encontráis en la sala de la verdad y estos son sus dos guardianes. Sólo podréis hacer una pregunta a cada guardián y esté os responderá de forma automática, pero os advierto, uno de los guardianes siempre dice la verdad el otro siempre miente. Vuestro desafío consiste en encontrar la puerta que os llevará a la siguiente cámara, la otra puerta os llevará directamente a la muerte. No os desearé suerte, pues mi cometido aquí es ante todo proteger este lugar. Dependéis de vosotros mismos, no esperéis mi ayuda.”

Phynx en la esfinge que custodia esta parte del dungeon y se encarga de guiar y vigilar que los aventureros jueguen limpio en todos los desafíos que ella les ha propuesto. Si los aventureros intentan cualquier cosa extraña fuera de lo que ella ha explicado, les atacará junto con las criaturas que se encuentren en la misma sala.

Su carácter es bastante grosero, no acepta conversar con los visitantes, pues sabe que no dejan de ser ladrones. Únicamente se limitará a proponer sus desafíos y cada pregunta que se le haga será contestada con un gran *rugido aterrador*.

Solución del primer acertijo.

La pregunta que se le debe hacer a cada guardián debe ser la siguiente: ¿Si yo le pregunto al otro guardián por qué puerta tengo que salir, qué me responderá? Cualquiera de los dos guardianes dirá que la puerta falsa es la que les señalará su compañero, sólo queda escoger la no señalada.



La puerta correcta llevará a los personajes a la siguiente sala de forma automática junto con Phynx, mientras que la puerta incorrecta, aquella que la esfinge anunció como la que conduciría a la muerte, teletransportará a los jugadores a la primera sala de todas, justo al lado opuesto de la puerta 1.

Si atraviesan esta puerta haz que la trampa de estacas impacte sobre ellos de forma automática.

Si los jugadores se niegan a colaborar o no siguen las normas que dicta la criatura consulta *Desafío de la Esfinge* para conocer los beneficios que ella gana, además el tiempo para ella es insustancial y tampoco le preocupa demasiado el nivel del agua, pues es inmortal.

En el caso de que sean los jugadores los que desafíen a la esfinge o le amenacen, esta no dudará en ningún momento en atacar tal y como se ha comentado anteriormente.

Puerta 5

Las nauseas de la teleportación recorren todo vuestro cuerpo. Aparecéis en una nueva sala, bastante grande y está llena de agua. Dos pequeños muelles no anclados de madera a cada lado de la estancia junto con cuatro figuras y una barca es todo lo que hay en la estancia.

“He titulado al siguiente desafío como el viaje sin retorno. Uno de vosotros hará el papel de ladrón, otro hará el papel del guardia y los otros dos serán Lord Rojo y Lord Naranja. Decidme, ¿quiénes seréis?”



“Bien. La mecánica del desafío es muy sencilla. Estas cuatro figuras que hay aquí representan a los vasallos de Lord Rojo y Lord Naranja. Tanto vosotros como las cuatro figuras deberéis cruzar al otro lado, pero sólo el guardia y ambos lores serán capaces de manejar la barca, el resto no sabe. Bien. Sólo dos personas pueden ir en la barca al mismo tiempo. Lord Rojo no puede permanecer con los vasallos naranjas si Lord Naranja no se encuentra en el mismo sitio y Lord Naranja no puede permanecer con los vasallos rojos si el Lord Rojo no se encuentra en el mismo lugar, además el ladrón no puede permanecer en presencia de ningún miembro sin el policía, de lo contrario los asesinaría, del mismo modo que harían los lores con los vasallos de su contrario. Bien. Si conseguís superar el desafío os daré la llave de la puerta que se encuentra al final, de lo contrario pereceréis en el intento. ¿Cómo vais a cruzar?”

Se trata del clásico acertijo del pastor, el lobo y la oveja pero con un toque de complicación.

En este caso aunque el agua de la sala suba de nivel con motivo de la regla inicial, los jugadores deben por encima de todo, utilizar la barca según les ha indicado Phynx para superar el desafío.

La barca posee una velocidad de 15' y la distancia entre los diferentes muelles es de 90' por lo tanto se tardará un minuto y medio en ir y volver, contando con el tiempo que se tarda en dejar a la gente al otro lado.

Tampoco será posible describir todos los movimientos a Phynx, será necesario emplear el tiempo en trasladarse aunque los jugadores piensen en las diferentes combinaciones para los viajes. Lo importante es que al final del desafío se encuentren al otro lado.

Si consiguen superar el acertijo la esfinge les dejará pasar a la sala que da acceso al mapa, pero si no lo consiguen o atacan a la bestia mágica, al igual que en el caso anterior esta responderá.

Cada una de las figuras representa a un gólem de carne que obedecerá las órdenes de ataque de Phynx en caso necesario.

Solución del segundo acertijo.

17 movimientos son necesarios para conseguir resolver este acertijo. Teniendo en cuenta que:

Lord Naranja= LN

Vasallo Naranja = VN

Lord Rojo= LR

Vasallo Rojo= VR

Guardia= G

Ladrón= L

tenemos que la combinación de movimientos sería la siguiente:

- 1.- G+L (ida)
- 2.-G (vuelta)
- 3.-G+VR1 (ida)
- 4.-G+L (vuelta)
- 5.-LR+VR2 (ida)
- 6.-LR (vuelta)
- 7.-LR+LN (ida)
- 8.-LN (vuelta)
- 9.- G+L (ida)
- 10.- LR (vuelta)
- 11.- LR+LN (ida)
- 12.- LN (vuelta)
- 13.- LN+VN1 (ida)
- 14.-G+L (vuelta)
- 15.-G+VN2 (ida)
- 16.-G (vuelta)
- 17.- G+L (ida)

“Bien. Tomad la llave. Habéis conseguido descifrar los dos acertijos con los que os he desafiado y por ende, debo dejaros pasar, pero os advierto que eso no significa que no llegue a enfrentarme a vosotros en el futuro. Adiós”

Sala E

Independientemente de la vía que los aventureros hayan escogido, al atravesar las cuatro puertas que cierran las dos salas del camino o las puertas del pasillo central, accederán a la última de las estancias del dungeon, el lugar en el que se encuentra el mapa.

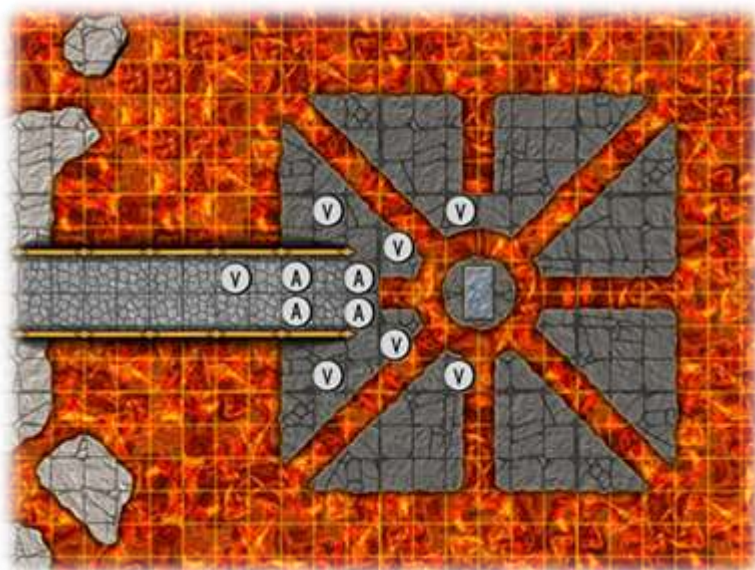
Toda la sala resplandece con un color rojizo debido a las llamas que salen desde sus entrañas. Una gran pasarela de piedra tallada lleva hasta una gran plataforma de que se encuentra justo en frente del gran círculo que contiene el mapa. Entre la plataforma y el círculo existe un salto de algo más de cinco pies de distancia.

Las vivaces llamas se encuentran a una profundidad suficiente como para no alcanzar a ninguno de los que se encuentren en cualquiera de las plataformas que existen en la sala, pero consiguen aumentar la temperatura de la misma hasta valores extremadamente altos (Aguante CD 22), tanto como para eliminar un esfuerzo curativo de aquellos que no sean capaz de soportarlo. La profundidad de la sala es tal como para que cualquiera que caiga en ella perezca consumido por las llamas.

El mapa se encuentra en el centro de la sala, bajo el cristal que contiene una gran roca. No existe protección o hechizo alguno sobre la roca que lo guarda.

Un agobiante calor emerge de las profundidades gracias a poderosas llamas. Podéis ver que el mapa se encuentra en una plataforma circular en el mismo centro de las llamas. Cuando avanzáis hacia él, una legión de ángeles desciende desde los cielos para interponerse en vuestro camino.

“Somos los protectores de la primera custodia, vuestro paso aquí está prohibido. Retroceded o moriréis a merced de nuestros mandobles y el fuego de las profundidades”



Encuentro de nivel 11

Utiliza el mapa anterior para este combate. Las criaturas que intervienen en él son:

4 Ángel de Valor (A)

7 Ángel de Valor Cohorte (V)

Los ángeles ocupan toda la parte final del puente. Descendidos desde el mismísimo plano de Aguaclara debe defender hasta la muerte cualquier intento de tomar el mapa de este lugar. Los ángeles cohortes se centrarán más en que nadie consiga llegar al mapa mientras que los ángeles de valor mantendrán alejados a los intrusos en combate cuerpo a cuerpo.

Características de la zona

Iluminación: Luz brillante.

Llamas: El calor desprendido por las llamas puede llegar a ser insoportable para los aventureros, por este motivo es necesaria una tirada de Aguante. Consulta las condiciones en la página anterior.

Plataformas: Todas las plataformas excepto la pasarela principal están suspendidas en el aire y poseen una distancia entre ellas de 5'pies en línea recta.

Mapa: Bajo un cristal incrustado en piedra se encuentra este trozo de papel. Es necesario una acción estándar para romper el cristal y retirar el mapa.

Tácticas

Los ángeles de valor emplean tácticas directas cuerpo a cuerpo, lanzándose a la refriega y empleando una combinación de ataques básicos y poderes. Los ángeles de valor atacarán al mismo tiempo y elegirán al oponente más peligroso como centro de sus embestidas.

El *Remolino de cuchillas* y el *impacto de rayo* de todos a la vez será la gran oleada de ataques que utilizarán para derribar a sus oponentes.

Tesoro

Uno de los ángeles de valor lleva un Martillo Resonante +3 y otro de ellos llevará el símbolo de batalla +2 en el caso de que no se haya obtenido anteriormente.



Final

Tras vencer a los ángeles, los jugadores tomarán el mapa que se encuentra en la plataforma central y la aventura quedará concluida.

Intenta que los jugadores hayan recibido la recompensa correspondiente a la subida de nivel y añada puntos por completar la misión principal, recuperar el mapa, puntos por haber realizado una misión secundaria, llevar a Ykxil al templo de Sune y puntos por haber resuelto cada uno de los acertijos o desafíos propuestos durante el dungeon.

Vrarok os mira detenidamente a todos antes de tomar el mapa.

“¡Por fin podremos encontrar las lágrimas de los dioses! Pero, aguardad un instante. Esto no es el mapa de la ubicación, parece ser el mapa de otro dungeon, ¡un dungeon enorme!”

El paladín parece totalmente desorientado y no sabe qué hacer. Tampoco sabe cómo salir de este lugar. Los nervios parecen apoderarse de él mientras que mueve el mapa de un lado a otro dándole vueltas.

“Parece que aquí hay algo escrito... tan sólo es otra frase de Ard'im ilum”

Al repetir la frase, la gran piedra se ilumina y parece abrir un portal en ella. ¿Estáis dispuestos a cruzarlo?

Au-Pan



Cuenta la leyenda, que antes de la Era de los Trastornos el poder de Selûne menguó hasta tal punto, que necesitó refugiarse bajo la protección de Sune para evitar que su malvada y oscura hermana Shar pudiese hacerle daño. Durante un tiempo la Doncella luna fue una humilde servidora de Sune Cabello de fuego, pero además de eso, también fueron grandes compañeras, forjando una amistad que ha durado hasta nuestros días.

Poco a poco, la fiel y leal Selûne fue recobrado su poder, hasta que llegó el momento de volver a establecerse por su cuenta.

Rezan los clérigos de ambas partes que, la noche en la que se separaron, ambas permanecieron abrazadas largo tiempo y en silencio. Mientras sentían el grandioso afecto que se profesaban, cada diosa derramó una lágrima de emoción y tristeza que al separarse, cayeron en el plano de Aguaclara. Mientras que algunos dicen que el firmamento es el dueño de esas lágrimas, otros aseguran que los servidores de las dos iglesias se encargaron de recogerlas al llegar a Toril en forma de gemas.

Pasaron los años y ya casi nadie recuerda la ubicación de las gemas o la manera de llegar a ellas, sólo los altos cargos de ambos cleros conocen el verdadero secreto y esta, es la historia de unos aventureros que intentaron desvelarlo.

Historia creada por:
An-Tuan Kenobi

Montada y maquetada por:
An-Tuan Kenobi

PÁRAMOS PERDIDOS

**DUNGEONS
& DRAGONS**