



LAS LÁGRIMAS DE LOS DIOSES

DUNGEONS & DRAGONS

Reinos Olvidados
4^a Edición

AN-TUAN KENOBI

DEDICADO A TODOS LOS QUE HABÉIS HECHO POSIBLE ESTE TIEMPO DE
PÁRAMOS PERDIDOS.

LA LEYENDA:

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 aún perdura en nuestros días.

Poco a poco, la fiel y leal Selûne fue recobrando 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 en absoluto silencio durante largo tiempo. Mientras sentían el grandioso afecto que se profesaban, cada diosa derramó una lágrima de emoción y tristeza que al separarse, fueron a caer en el plano de Aguaclara. Algunos dicen que el firmamento es el dueño de esas lágrimas, siendo muy pocos los conocedores de la labor que los servidores de las dos iglesias llevaron a cabo para recogerlas, pues llegaron 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 ésta, es la historia de unos aventureros que intentaron desvelarlo.

ESCENARIO DE LA AVENTURA

INTRODUCCIÓN

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.

Podréis encontrar más información sobre la zona en la Guía de Reinos Olvidados.

La verdadera intención de esta aventura es crear un dilema entre los jugadores, un motivo por el cual se pongan a discutir sobre el rumbo que toman sus personajes y así, puedas dejar de narrar la partida para recostarte sobre tu asiento y cruzar tus manos por detrás de la nunca 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 Dioses 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?

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 a la hora de jugar la partida. 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.

Adaptar esta aventura a niveles superiores es bastante sencillo, no así al contrario, ya que ciertos encuentros pueden complicar el cambio.

AMBIENTACIÓN

Everlund es una activa ciudad mercantil que siempre ofrece trabajo para los aventureros, bien sea en travesías a lo largo del Rauvin o caravanas que recorren el norte de Faerûn, pero en estos días, con la cercanía de la fiesta de Verdor, todo ha estado mucho más tranquilo y parado.

Como de costumbre y esperando encontrar algún tarbajo, los aventureros se encuentran en una taberna junto al mercado de la Campana en el centro de la ciudad, en la Jarra de Sundabar, uno de los mejores establecimientos de la ciudad en donde comerciantes y aventureros suelen reunirse para hablar de negocios. Quizá, aunque la prosperidad de Everlund sea una fuente de ingresos segura, las posibilidades de encontrar un gran tesoro o cazar una fortuna en este lugar son bastante remotas en comparación con una vida de viajes hacia lejanos lugares que aún están por explorar. Aquí se puede respirar la tranquilidad gracias a la alianza formada por las tres principales ciudades de Luruar, siendo el calor de una buena chimenea lo que la mayoría busca en sus largos inviernos, pero todo eso puede estar a punto de cambiar. La formación de Muchas flechas puede provocar algunas reacciones inesperadas capaces de despertar antiguos poderes.

GANCHO PARA LOS JUGADORES

Ykxil es una barda de la ciudad de Everlund que buscará los servicios de los jugadores para que estos la protejan en un viaje 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, ofrecerá 1000 p.o por llevarla y traerla de vuelta a la ciudad, además pueden acompañarla a la fiesta. Si con una fiesta en el templo de Sune no enganchas a tus jugadores, mejor que no sigas leyendo.

ACTO I: UN VIAJE PELIGROSO

Aunque los enanos nos son muy conocidos por amar la música, Grimbald, el dueño de la taberna de la Jarra de Sundabar, suele organizar actuaciones con los bardos más prestigiosos del norte para deleite de todos los que acuden a su local. Entrar en esta taberna una noche de actuación suele estar bastante reñido, pero los aventureros han conseguido hacerse un buen hueco.

El ambiente de la Jarra de Sundabar se encuentra inundado con el olor a cerveza y la melódica voz de una joven que toca su arpa con una destreza singular. Mientras que los más aguerridos consiguen contener las lágrimas, otros no pueden evitar dejarse llevar por la emoción de la preciosa balada.

Al terminar la canción, un estrepitoso aplauso resuena en la sala para después volver a su ambiente natural, lleno de risas y voces, al mismo tiempo, la mujer que baja del escenario, se dirige hacia vosotros.

“Buenas noches aventureros, mi nombre es Ykxil y me han dicho que podríais ayudarme. Yo quiero ir a Luna Plateada, concretamente al templo de Sune, y estaría dispuesta a pagar sus servicios por llegar en perfecto estado. Por ello les pagaré 1.000 p.o, ¿qué me dicen?”

Compartiendo la rica cerveza amarga del lugar con la barda, les explicará que debido a la formación de la nación de Muchas flechas, los ataques de orcos se han multiplicado de un tiempo a esta parte, haciendo que sea bastante peligroso recorrer el camino hasta la Gema del norte. El trabajo que los jugadores deben realizar es bastante sencillo, pues su misión consistirá en acompañar y traer de vuelta a la joven sin que le ocurra daño alguno, pagando para ello el precio fijado (ni una moneda más) y permitiéndoles asistir a tan renombrada fiesta como acompañantes.

Aunque el camino a Luna Plateada es bastante tranquilo, los orcos del clan Mil Puños conocen el trasiego de estos días y darán buena cuenta de aquellos incautos que recorran los caminos.

EL CAMINO A LUNA PLATEADA



Dentro de dos días se celebrará Verdor, una de las grandes fiestas del culto de Sune, donde el baile la poesía y la música son el condimento fundamental de una enorme celebración.

La travesía hasta Luna Plateada llevará un día de trayecto, siendo la ruta más corta la travesía por el río. Ykxil pagará 500 p.o al llegar al templo, el resto al volver a Everlund, dejando en manos de los aventureros tomar el camino que ellos consideren oportuno.

Sea cual sea la decisión que los jugadores tomen, deja que preparen el viaje utilizando mapas cartográficos o bien hablando con lugareños y navegantes de la zona. Si escogen viajar por el río tendrán que pagar de su propio bolsillo los pasajes (1 p.o), incluido el de la barda. Si deciden viajar por tierra, podrían tomar el camino principal hasta la ciudad.

Ambos trayectos estan, por el momento, exentos de peligros, pero no dejes que bajen la guardia e intenta que siempre estén alerta.

EL TEMPLO DE SUNE

El esplendor de la Gema del norte os sorprende con sus altas torres y viejos árboles. Humanos, elfos, semielfos y eladrines conviven en una armonía tal, que puede percibirse a simple vista.

Corceles aéreos que transportan a personas, música, grandes tiendas y preciosos parques alegran la vista, el oído y hasta el olfato a cualquier visitante de la ciudad, que con su universidad, se erige como centro de conocimiento en estas tierras. También sumida en el ajetreo propio de los preparativos a Verdor, Luna Plateada se encuentra en un constante trajín de personas, idas y venidas de visitantes y lugareños que ultiman los preparativos para el gran acontecimiento. El destino de los jugadores, el templo de Sune, se alza en pleno centro de la ciudad, con grandes murallas rojizas en honor al cabello de su diosa anfitriona.

El fantástico diseño del edificio no pasa desapercibido. En su entrada, cinco guardias ataviados con armaduras plateadas os dan el alto y la barda, al entregar su invitación, os identifica como sus acompañantes. Ya dentro, en la fiesta, la gran celebración de Verdor ha comenzado, llenado de bailes, música e insinuantes persecuciones todo el recinto, incluido un bello jardín que existe dentro de la muralla. Ykxil dejará a los aventureros para marchar junto a sus conocidos y unirse a las canciones que todos los bardos aquí reunidos cantan. Los jugadores disfrutarán de toda la comida y bebida que quieran, podrán conocer a todo tipo de gente, tan dispar como ellos mismos deseen, desde grandes cargos del templo que nunca rechazan realizar una nueva amistad, hasta jóvenes descorazonados que han dejado de creer en el amor y para volver a sentirlo, han sido invitados a estas fiestas. Durante algunas horas, los jugadores deambularán por su cuenta, pero tras este período, un personaje en particular se les acercará, un hombre ataviado con una gran armadura completa que desea hablar con ellos en privado.

Grandes canciones, hermosas damas y excelente comida, este lugar parece el paraíso. Durante largas horas deambuláis por el gran templo, observando cada detalle, pues su manufactura y decoración son verdaderas obras de arte.

De pronto, un caballero se acerca hacia vosotros, posee una armadura completa y el símbolo de Selûne en su pecho. “Cuenta Ykxil y teniendo en cuenta que para ser una barda exagera bastante poco, que de forma muy diestra habéis conseguido traerle hasta aquí, que además sois aventureros de renombre, ¿es eso cierto?”

“Mi nombre es Vrarok y yo también tengo una oferta para vosotros. Me gustaría hablar fuera, en privado, y así daros los detalles de la misión, a la que yo mismo os acompañaré...”

Cerca de aquí existe una mazmorra que guarda algo que me interesa bastante, algo que la iglesia de Selûne necesita, estas dos piedras valoradas en 5.000 p.o serán vuestras si aceptáis acompañarme ahora mismo para recuperarlo.”

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. 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 del nombramiento de la elegida, los jugadores se marcharán guiados por el paladín.

A toda prisa, marcháis del templo de Sune y dejáis Luna Plateada siguiendo los pasos de Vrarok, quien parece guiaros hacia el norte, en dirección hacia el Bosque Trémulo.

Vrarok lleva 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.

Recorréis un largo camino desde el templo. Tras horas de marcha, la noche, profunda y oscura, ha caído sobre vosotros oscureciendo aún más un viejo bosque de pino y abeto. “No descansaremos hasta llegar a nuestro destino”. Las palabras del paladín parecen no tener sentido en tan basta arboleda, siendo aún peor el hecho de percibir montones de miradas a vuestro alrededor, no estáis solos. Alguien o algo os acecha y no tardará mucho en caer sobre vosotros, es cuestión de tiempo.

ENCUENTRO: EL BOSQUE TRÉMULO

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)

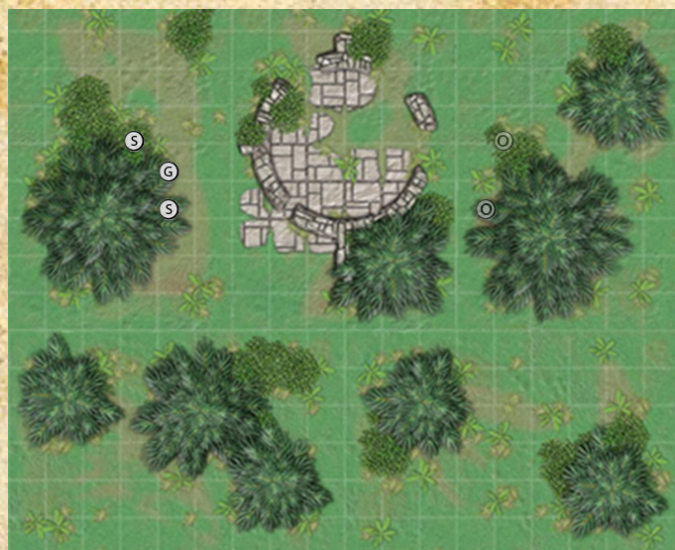
Los jugadores deben colocarse en las ruinas, justo en el centro, donde aguardarán la llegada de cualquier criatura que aparezca. Su visión es totalmente reducida, sólo verán aquellos orcos que se encuentren en el radio de luz de la fuente que estén utilizando.

La tensión por el acecho se vuelve insoportable, algo os sigue en mitad de la oscuridad, pero no se muestra, Vrarok ha decidido hacer frente a lo que haya ahí fuera bajo el cobijo de unas viejas ruinas.

Tácticas

Los orcos se valdrán de su visión en la penumbra para fijar los focos de luz de sus objetivos y entrar desde la oscuridad con una carga poderosa. Todos en tromba, estas viles criaturas atacarán en conjunto cada una desde un punto diferente, hasta situarse cuerpo a cuerpo contra sus adversarios. El Ojo de Gruumsh entrará una vez haya comenzado el combate, siempre desde la distancia, mermando las defensas, mientras que los orcos de rabia sangrienta intentarán meterse entre sus líneas, utilizando su Represalia hiriente.

El paladín, como PNJ, no interactuará en el combate, pero si los jugadores necesitan su ayuda, podrá paticipar, siempre teniendo en cuenta que si es así los puntos de experiencia quedarán repartidos entre todos los componentes de la lucha. Aunque Vrarok no intervenga en el combate, sí que podrá utilizar su *Imposición de Manos* para curar a aquellos aventureros que lo necesiten al final de la contienda.



Características de la zona

Iluminación: el foco de luz que se utilice será una de las claves de este combate, debido a la intensa oscuridad de la noche cerrada.

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

Árboles y matorrales: frondosos abetos pueblan esta zona junto con pequeños Espinadehelmo. Mientras que el primero ofrece ocultación, el segundo ofrece cobertura. Al tratarse de árboles, debes determinar qué casillas podrán ser atravesadas y cuales no.

Ruinas: Restos de una antigua torre aun se mantienen en pie, 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. No hay más movimientos, si quedan más orcos... lo desconocéis.

ACTO II: LA VERDAD

KRUMBERAULD, EL GUARDIÁN

A toda prisa marcháis tras el paladín, bien seguros de que esos orcos eran el principio de una gran legión por llegar. En vuestra desesperada carrera, os adentráis en un claro, al cual las criaturas no se atreven a seguirlos. “Ya falta poco, la entrada a la mazmorra debe estar por aquí.” Desde la distancia podéis percibir la mirada de los orcos, quienes atemorizados por alguna razón, os vigilan entre la maleza.

Dentro del Bosque Trémulo se oculta una mazmorra custodiada por diferentes criaturas y protecciones mágicas. Aquí es donde se protege la primera custodia de las piedras, un mapa en el que se muestra dónde están escondidas, pero aunque el papel no sea tanpreciado como las poderosas gemas, el mero hecho de intentar cogerlo se considera como un grave sacrilegio dentro de las iglesias de Sune y Selûne, siendo el castigo la muerte.

Vrarok conoce este lugar gracias a Krumberauld, el dragón de cobre guardián de la entrada a la mazmorra y la razón principal por la que los orcos, bárbaros y otras criaturas no se acercan a estas tierras. Aunque el dragón es joven, ha sabido ganarse su propio territorio de caza, haciendo que cualquier criatura se lo piense dos veces antes de recorrer estos lugares del bosque.

Como guardián, su cometido es doble, por un lado evitar que cualquiera llegue a entrar en la mazmorra y por otro, avisar al templo de Luna Plateada si alguien consigue acceder a la misma.

Encuentro nivel 6

Para este encuentro será necesario utilizar el Mapa 2. Coloca a Krumberauld en el margen derecho de la imagen, junto al tesoro.

En este combate 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.

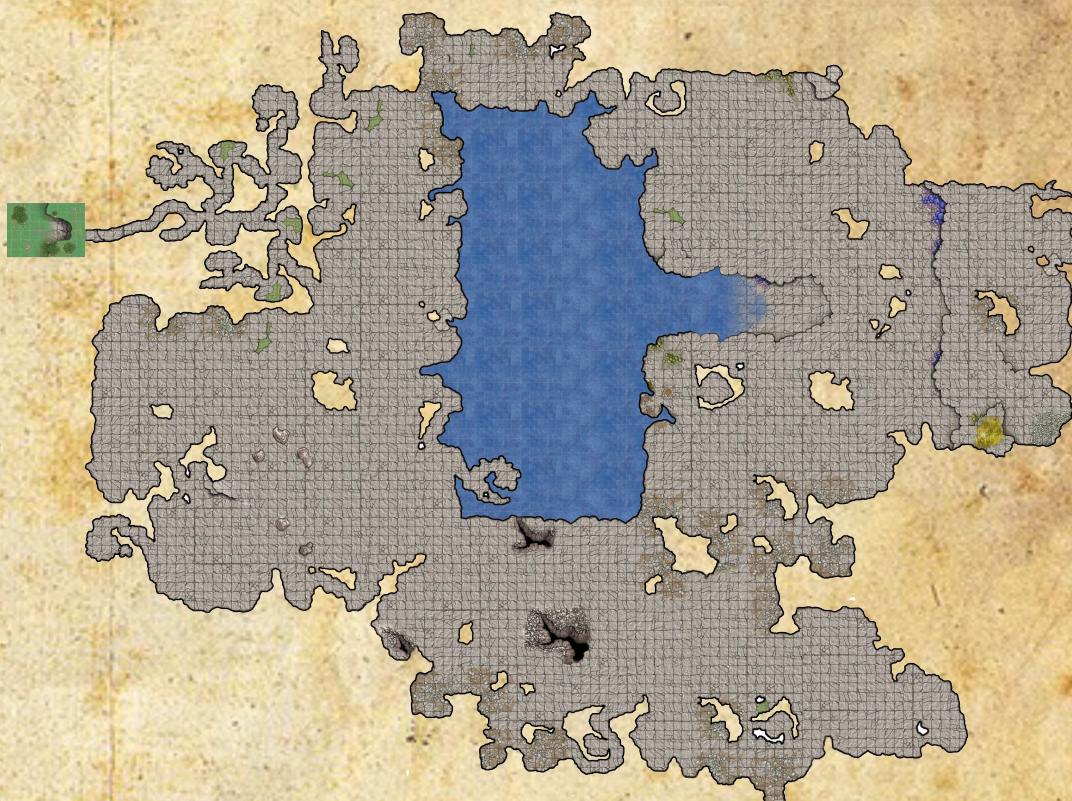
Una voz retumba por toda la caverna, potente, pero al mismo tiempo distante.

“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.”

Sin hacer mucho caso a la voz, el paladín os anima a continuar por la caverna, pasando ajenos a todo lo que haya dentro.

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 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 nula.

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 guarda 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)

Mientras la puerta se abre de par en par, sin dejar ver nada tras de sí, la voz profunda vuelve a resonar en el interior de la caverna.

"Recuerda Vrarok, una hora. Yo marcharé al templo para avisar de la traición. Tu tiempo se acaba."

La Regla del tiempo

Para hacer más interesante y atractivo este dungeon, he utilizado una cuenta atrás para superar el mismo. El tiempo estimado para llegar hasta el mapa es de una hora, pero además a medida que se agote el tiempo, 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. En 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.

ACCESO AL MAPA

La caverna en la que os encontrabáis deja paso a una mazmorra de manufactura tallada y de indistinguible estilo. Un largo pasillo y un ambiente pesado parecen ser vuestra única compañía.

A diferencia de la caverna natural en la que vive el dragón de cobre, esta parte del dungeon fue construida de forma específica para albergar el mapa con la ubicación de las gemas. Una manufactura de piedra tallada repleta de trampas o un enorme laberinto en roca viva son algunas de las vías de acceso para llegar hasta la Cámara de Fuego que guarda el preciado trozo de cuero. Utiliza el Mapa 3 para guiar a los jugadores y explicarles todas las posibilidades que encuentran en su camino.

Tras descender unas escaleras, un enorme puente, tan estrecho como un pasillo, se extiende ante vosotros. A los lados o debajo del mismo no puede verse nada, pero sin embargo el techo está repleto de llaves que cuelgan de un hilo.

La primera puerta (P1) a la que se enfrentan los jugadores es muy similar a la que existe en la guarida del dragón. Construida también de granito negro, esta puerta de doble hoja posee unas antiguas inscripciones, ya borradas por el paso del tiempo, en su arco. En el centro de la puerta existe un agujero, un punto por el que se puede introducir alguna de las miles de llaves que cuelgan por el techo.

Para abrir la puerta será necesario encontrar la llave que abre la puerta o en su defecto, realizar una prueba de Hurto para manipular el mecanismo. Existe una posibilidad entre cien de encontrar la llave que puede abrir la puerta, pero si se introduce una llave incorrecta o no se supera la prueba de Hurto, el pasillo comenzará a introducirse en la pared, dejando caer a los aventureros a un foso lleno de estacas.

Foso de suelo corredizo
Trampa (élite)

Vigilante nivel 1
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: El mecanismo se activará si se introduce una llave incorrecta o se intenta manipular de forma fallida el mecanismo.

Ataque: +18 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.

Una corriente de aire inunda la estancia a la que accedéis. En ella hay dos pasillo (izquierda o derecha) además de otra puerta más justo en frente de vosotros.

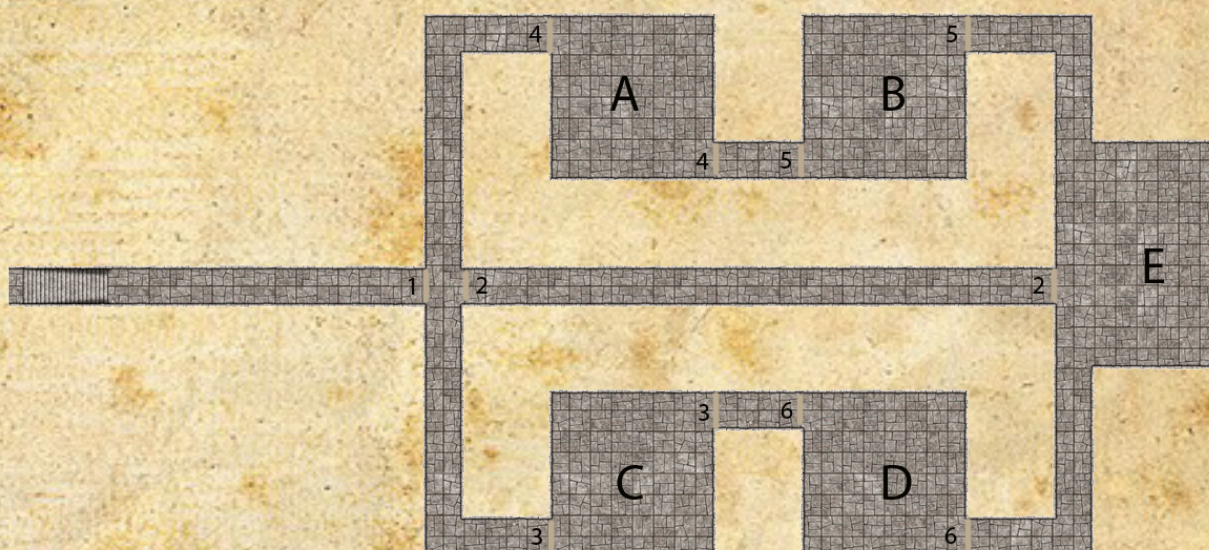
Una puerta muy parecida a la anterior (P2) guarda el acceso central al mapa, el acceso más directo, pero sólo los arzobispos de los cleros de Sune y Selûne conocen la combinación de acceso que permite abrir la puerta, pues en lugar de una ranura para introducir una llave posee dos ruedas concéntricas 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”



Rueda de apertura

ENCUENTRO: EMBESTIDA



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 nivel 6

Utiliza el Mapa 3 para este encuentro.

En este encuentro participan las siguientes criaturas:

1 Gorgón (G)

El guardián no atacará hasta que los aventureros se encuentren a la distancia suficiente, justo después de la trampa de lanzas (ver más adelante).

Las criatura permanece inmóvil pero los jugadores podrán ver cómo se ha activado con su entrada. Arrastrando su pezuña por el suelo, aparenta estar lista para embestir en cualquier momento.

Tácticas

Una vez que los jugadores hayan atravesado el pasillo de lanzas (zona roja) el gorgón utilizará su *Carga sísmica* contra todo aquel que supere la trampa, intentando que con su embestida, los aventureros vuelvan al foso o en su defecto, caigan en él si no han activado la trampa. Cuando el gorgón se encuentra en mitad de sus enemigos recurre a su *Aliento petrificante*.

Características de la zona

Iluminación: todo el dungeon se encuentra a oscuras, aunque en este pasillo existen soportes para antorchas.

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

Puerta (P3): al final de la estancia existe otra puerta, como todas las que hasta ahora cerraban cada cámara. La cerradura es bastante extraña, parece que para abrirla es necesario colocar algún tipo de figura en forma de estrella.

Pasillo de lanzas Trampa

Estorbo de nivel 2
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 del gorgón.

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

Contramedidas:

- 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 del gorgón, tan sólo un curioso pedazo de metal con la forma de una estrella. Llave necesaria para abrir la siguiente puerta (Puerta 3).

EL CAMINO DEL LABERINTO

En el caso de que los jugadores no hayan conseguido averiguar la clave de acceso en la puerta dos, podrán tomar el camino de la derecha para llegar hasta el mapa.

Cámara C

Como siempre una gran puerta, que en este caso no parece tener ningún tipo de inscripción o ramura, se interpone en vuestro avance.

“¡Ard in ‘ilum!” 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 es el elemento activador de una trampa, si la luz deja de llegar a este punto o existe las más mínima de las variaciones en ella debido a las ondas en el agua, automáticamente se activará la trampa. 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, la habitación comenzará a inundarse.

A simple vista parece que las monedas se encuentran acumuladas en el interior de la fuente, pero en realidad, están fundidas todas entre sí y han sido pegadas al fondo de la misma.

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 se podrá abrir 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
Trampa

Vigilante nivel 7
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.

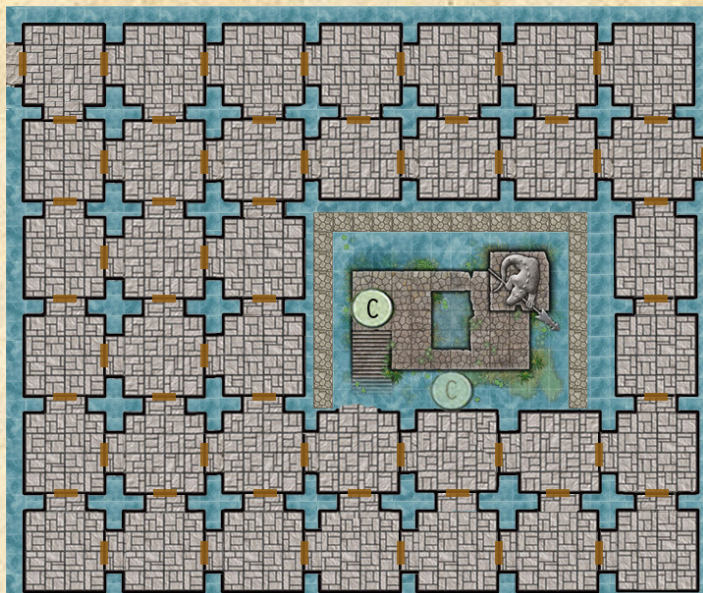
Contrameditas:

•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

Cámara D

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 de acceso al mapa.

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 una figura con forma de cocodrilo, y 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. El agua tiene una altura de 2 pies en la sala central.

ENCUENTRO: MANDÍBULAS DE PANTANO

Encuentro de nivel 10

Utiliza el Mapa 4 de 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: unas extrañas luces feéricas flotan por toda la estancia como si de unas luciérnagas se tratase. Aunque la iluminación es deficiente, los jugadores con visión en la penumbra no tendrán ninguna dificultad visual.

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, intentando engullirlos en cuanto tienen la oportunidad.

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.

EL CAMINO DE LOS ACERTIJOS

Cámara A

En el caso de que los jugadores hayan decidido tomar el camino de su izquierda, 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 encontraréis 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, teleportará 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.

Cámara B

Las náuseas de la teleportación recorren todo vuestro cuerpo. Aparecéis en una nueva sala, bastante grande y está llena de agua. Dos pequeños muelles de madera a cada lado de la estancia junto con cuatro figuras y una barca, es todo lo que podéis ver.

“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

Cualquiera que haya sido la vía escogida por los aventureros, 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, deben defender hasta la muerte cualquier intento de tomar el mapa de este lugar. Los ángeles cohortes se centrarán en evitar 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.

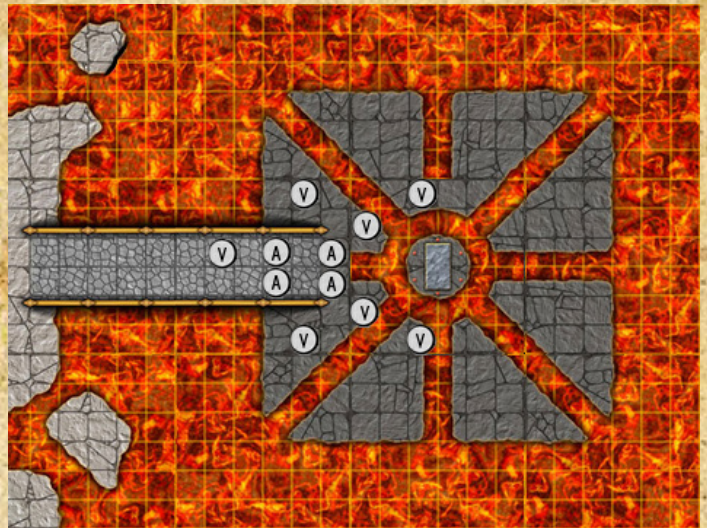
Tácticas

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.

Vrarak 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?