

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
Clásicos

LOS SALONES ANEGADOS DE LEVIATÁN

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 5- 6



En lo más profundo del oscuro y tempestuoso océano, aguardan los míticos Salones Anegados de Leviatán, ahítos de monstruos terribles, reliquias de otrora y riquezas más allá de lo imaginado. ¿Serán nuestros aventureros capaces de arrostrar estos peligros o morirán ahogados y devorados por siniestras criaturas abisales?



LOS SALONES ANEGADOS DE LEVIATÁN



CRÉDITOS

Autor: Luis F. "Tadevs"

Edición: Eduardo Antúnez, Pedro Gil y Cristóbal Sánchez

Corrección: Alejandra González

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: Valentí Ponsa

Ilustraciones interiores: Valentí Ponsa. *Some artwork copyright William McAusland, used with permission.*

Cartografía: Manolo Casado (Epic Maps)

Depósito Legal:

Los Salones Anegados de Leviatán es el primer módulo de competición escrito para Aventuras en la Marca del Este en su línea de Clásicos de la Marca. Contiene una ambientación novedosa, así como un pequeño conjunto de reglas especiales y nuevas criaturas. La aventura puede ser utilizada para la competición privada o puede ser jugada como un módulo de concurso. También incluye información completa de trasfondo, notas para el narrador, planos de las habitaciones y descripciones detalladas.

Los Salones Anegados de Leviatán está ideada para ser una historia completamente independiente, diseñada para personajes de nivel 5-7, aunque el narrador puede añadir o quitar aquello que se le antoje a fin de adaptar la misma a su propia campaña de juego.



TRASFONDO PARA TORNEO

Los quejidos del navío iban en aumento. El encapuchado se arrebujó en su capa mientras se limpiaba los restos de vómito de la boca con el dorso de la mano.

- *Maldita sea, capitán Seráf, ¿se cree que no me doy cuenta de lo que está haciendo? Le sufragamos esta travesía para que nos llevase hasta ese pequeño archipiélago al norte de la Isla Negra... ¿Es que 300 monedas de oro por cabeza no ha sido suficiente para pagar el pasaje?*

Con un gesto pícaro el capitán se encogió de hombros.

- *¡Lo siento, hijo, con esta maldita tormenta encima esto es todo lo cerca que os puedo dejar de ese mugriento islote! Según las cartas de navegación debería estar justo ahí, delante de nosotros... ¡Y ya me conozco el discurso del oro, pero tengo mucho trabajo que hacer si quieres llegar con vida a la costa! No intentes hacerme cambiar de opinión, muchacho... ¡Recuerda que mientras estemos sobre la cubierta del "Trueno de Taranis" yo soy el rey!!*

Una ola inmensa interrumpió la conversación a gritos que mantenían aquellos dos hombres en el castillo de popa, empapándolos por completo. Habían sido seis días de viaje agotadores desde Marvalar, cruzando el Mar del Dragón. Seis días con esa extraña sensación en la nuca que les hacía repetirse una y otra vez que algo peor que los piratas se movía en esas lóbregas aguas.

- *Pero, capitán, espere a que al menos...*

- *La decisión está tomada, niño. Volvemos a Tortuga.*

- ...

- *Con todo mi respeto, capitán, puede que la reina Vigdis II no esté de acuerdo con su decisión. Cuando llegemos a tierra me encargaré personalmente de que...*

- *¡No pienso arriesgar ni la integridad de mi barco ni las vidas de mi tripulación, ¿queda claro?!*

De nuevo otra ola los bañó de arriba a abajo. El capitán Seráf escupió un gargajo de salitre por el hueco que había dejado en su dentadura un colmillo mellado. Con un viraje salvaje de timón continuó diciendo:

- *Además... que me aborquen de los bigotes de Moru si se dónde diantres se encuentra esa maldita roca. Esa forma de cúpula tan rara nunca fue plato del gusto de ningún navegante. Si la mar ha decidido tragársela, animada por este puñetero tifón salido de la nada, me alegro. Todo esto no es natural... debe ser cosa de ese sacerdote calvo de piel cetrina... todo el día de rodillas, rezando a sus dioses cirneos...*

El temporal comenzó a arreciar mientras el capitán gritaba órdenes a sus marineros en todas direcciones. En ese momento se abrió un portillo de madera de donde surgió un extravagante individuo con ropajes ambarinos.

- *Es el momento, hermanos míos. Ha llegado la hora de vuestra prueba. Éste es el lugar indicado por las Escrituras.*

El pequeño sacerdote de extrañas vestiduras anaranjadas caminó impasible con su báculo, como si se encontrase dentro de una burbuja protectora donde ni el viento, ni el agua ni el estruendo le afectasen. Su voz clara y atiplada cruzó el vendaval con la presteza de una lanza visirani, mientras sus inexpresivos ojos ciegos se perdían en el horizonte.



- *Acercaos todos, sí... aquí tenéis los viales que os prometí; bebedlos lo antes posible pues no nos queda mucho tiempo. Recordad los consejos que os di: el efecto del bebedizo sólo durará dos horas más o menos, llevad siempre puestos los medallones y vuestra armadura más pesada, las lanzas os darán mejor resultado que las espadas y hachas y, sobre todo, no olvidéis que el arma más afilada de todas ha de ser vuestra astucia. El Ojo de Leviatán debe ser recuperado a cualquier precio, muchas vidas dependen de ello. Ahora os digo adiós, pues vuestro destino discurre por un sendero diferente al mío...*

Dicho esto, el extraño sacerdote elevó sus ojos glaucos al cielo, sumido en una última plegaria, mientras una gigantesca masa de agua se precipitaba sobre la embarcación, partiéndola en mil pedazos y enviándola al abismo. Si hubiese sobrevivido alguien habría podido atestiguar cómo, durante un breve instante, el relámpago iluminó un rostro sádico de mirada azul y luengas barbas de espuma, modelado sobre la pared vertical de la ola postrera.

TRASFONDO DEL MÓDULO

Este módulo ha sido diseñado a modo de *dungeon* de competición para un torneo oficial. La distribución del templo bebe directamente de diversas fuentes legendarias y fantásticas que versan sobre la cultura perdida de la Atlántida y la Grecia clásica. La ausencia de fuentes históricas fehacientes que traten sobre la arquitectura atlante ha hecho que la estructura responda más a una reinterpretación fantástica que a una realidad histórica. Por otro lado, resulta innegable la influencia tanto directa como tangencial de los Mitos de Cthulhu y la literatura de H.P. Lovecraft y su círculo (especialmente R.E. Howard) en la creación de las criaturas abisales. Recomendamos encarecidamente la lectura de la obra de estos autores.

COMIENZO

Los Salones de Leviatán conforman en realidad el antiguo templo erigido en honor al dios del mismo nombre por parte de la civilización perdida de Zafiria que hoy en día se encuentra sumergido bajo las aguas y completamente en ruinas. El pueblo de los zafirios (gentes de avanzada cultura y tecnología en constante guerra con sus vecinos, los anemónidos) llegó a su cénit y fue destruido miles de años antes de que existiese el cómputo de la historia que conocemos actualmente en Valion. Incluso la orografía del terreno era diferente, pues de aquel gran continente tan sólo queda a la vista el grupo de islas que se conocen como las Islas Piratas, que en su día fueron las cumbres de las montañas más altas de la hermosa Zafiria.

Por motivos que no conocemos los personajes han sido seleccionados por la reina Vigdis II para llevar a cabo una misión secreta: recuperar el poderoso artefacto conocido como el Ojo de Leviatán. Puede que lo necesite para ganar una guerra o para hacerse con el control comercial y/o militar de los mares... Para el caso, estos motivos no se concretan y es muy posible que los personajes ni siquiera tengan conocimiento de ellos, pues escapan a su entendimiento.

El Ojo de Leviatán es un poderoso artefacto creado por la civilización zafiria en el que, movidos por su orgullo, consiguieron encerrar todos los poderes del dios de los mares: el control de las mareas, los vientos, las tormentas y las criaturas que habitan bajo las aguas. Tiene el aspecto de una esfera de unos 25 cm de diámetro, de color dorado, con una extraña pupila doble opalescente que aparece y desaparece en su centro. La creación de este artefacto y su uso, unido a un cisma religioso provocado por dos facciones enfrentadas de adoradores de Leviatán, que se encontraban divididos por la dualidad de aspectos o rostros que presenta el propio dios (Leviatán/Padre Dagón), hizo que

los anemónidos (una coalición de pueblos subacuáticos seguidores de la vertiente más oscura del dios) tomaran por asalto el templo de Leviatán y destruyeran el Ojo, dividiéndolo en múltiples fragmentos. Cuenta la leyenda que los fragmentos quedaron desperdigados dentro del templo en ruinas. Se cree que estos eventos tuvieron lugar hace 9.000 años, aunque la datación es producto de meras especulaciones.

Tras la introducción narrativa inicial, los personajes comenzarán a hundirse en las profundidades, atraídos por una extraña corriente en forma de remolino que tira de ellos hacia el fondo. Mientras observan cómo el capitán Seráf y su tripulación perecen en el naufragio, quizá se sorprendan de que ellos pueden respirar con facilidad bajo el agua. Puede que entiendan en este momento que los viales que han bebido son en realidad pociones no muy poderosas (y de corta duración) de Respirar Bajo el Agua.

NOTA PARA EL NARRADOR

El hechizo original de Respirar Bajo el Agua que aparece en el manual de la caja roja de Aventuras en la Marca del Este tiene una duración total de 1 día. La duración de 2 horas de la poción Respirar Bajo el Agua que hemos utilizado consiste simplemente en una forma narrativa de acotar el tiempo de duración máximo de que disponen los jugadores para llevar a cabo la aventura durante la competición en el torneo oficial.

ACLARACIONES PARA EL NARRADOR

Los Salones Anegados de Leviatán es una aventura creada ex profeso para resultar un auténtico desafío a jugadores veteranos del juego de rol más antiguo del mundo. Por un lado, se ha intentado mantener un sabor clásico de aventura *old school* dentro del género de exploración de mazmorras, aunque también se ha procurado inyectarle un espíritu innovador que se aleje del “Estáis en una taberna...” o del típico combate contra un grupo de orcos. Sin duda se trata de un módulo difícil, pues se ha intentado en todo momento que los puzzles y enigmas tengan una complicación que vaya pareja a los encuentros de combate.

¿He dicho difícil? Quería decir diferente. Si los jugadores deciden solucionarlo todo a punta de espada sin duda lo pagarán caro porque quizás no todos los encuentros de combate se solucionen luchando... ¿tendrán que atrapar a la bestia para impedir que siga reproduciéndose? ¿Habrán de congelarla para huir con vida hasta la siguiente habitación? ¿O acaso el truco está en tocar una melodía con un instrumento que ciegue sus sentidos y los ayude a escabullirse? No sólo la muerte de la criatura, sino la derrota de la misma, otorga los ansiados PX. Este *dungeon* tiene sus artimañas y las soluciones a los problemas que plantea quizás no sean las mismas de siempre. Es ahí donde radica su supuesta dificultad.

Por otro lado es el momento de aclarar otra de las novedades que traen consigo *Los Salones Anegados de Leviatán*: habitaciones aleatorias. Este *dungeon* no tiene un mapa completo, aunque sí cuenta con planos detallados de todas las salas. La dirección de la aventura por parte del narrador debe inducir a los jugadores (y a sus respectivos personajes) a pensar que las estancias que conforman el templo de Leviatán se hayan constantemente en movimiento gracias a un arcano (aunque sofisticado) sistema similar a un mecanismo de relojería.

En realidad esto está falseado tras la pantalla y se asemeja a un mini-juego que sirve para enredar con las (malas) costumbres de los jugadores más curtidos. Funciona de la siguiente manera: cada vez que el grupo al completo sale de una habitación, la puerta deslizante de piedra que hay tras ellos se cierra automáticamente. Después de caminar a través de un corto pasillo de 6 casillas encuentran otra puerta de similares características que la anterior. Antes de que la crucen, el narrador puede tirar 1D100 en una tabla confeccionada a tal efecto para ver en qué habitación van a entrar los personajes. La única condición existente es que el número máximo veces que pueden entrar en la misma habitación es de 2; si en una nueva tirada saliese otra vez, se tirarían los dados de nuevo. Piensa que, al fin y al cabo, el *dungeon* sigue en movimiento y los jugadores pueden llegar a esta conclusión, o piensen que no están haciendo bien el mapa, o tal vez que están moviéndose en círculos. Este sistema introduce un elemento de aleatoriedad que implica que ninguna de las veces que se dirija la aventura sea igual, aunque se juegue repetidamente por el mismo o distinto grupo.

Aquellos narradores más conservadores pueden elegir seguir un orden numérico (aunque pierde parte de la gracia) o aquellos más caprichosos pueden anteponer las habitaciones de su gusto a aquellas que no lo sean tanto.

RESULTADO 101000	NOMBRE DE LA ESTANCIA	VECES VISITADA
		Primera vez
	0. Entrada al Templo	X
	1. Salón de los Nombres Olvidados	X
1-7	2. Sala de los Escualos Escuálidos	
8-14	3. Un Camino Espinoso	
15-21	4. La Mirada de un Dios	
22-28	5. Salón de las Antífonas	
29-35	6. Casa del Linaje	
36-42	7. La Ruleta Coralina	
43-49	8. De Joyas Lenguaraces y Tritones Impertinentes	
50-56	9. El Laberinto de Criseida	
57-63	10. La Cámara de los Titanes Zafrios	
54-70	11. Una Luz al Final del Túnel	
71-77	12. Salón de los Pescadores de Hombres	
78-84	13. Adivina quién viene a cenar esta noche	
85-92	14. Los Muertos no cuentan Historias	
93-00	15. El Enigma del Espejo	
	16. El Legendario Galyr de Asdot	

ACLARACIONES PARA EL JUEGO EN TORNEOS

El objetivo de la aventura designado para el juego en torneos es conseguir el Ojo de Leviatán. Como se ha dicho anteriormente, el citado Ojo es un artefacto esférico dorado que se encuentra fragmentado. Las 10 piezas que lo forman se hallan escondidas en las siguientes habitaciones:

2. Sala de los Escualos Escuálidos
4. La Mirada de un Dios
5. Salón de las Antífonas
6. Casa del Linaje
8. De Joyas Lenguaraces y Tritones Impertinentes
9. El Laberinto de Criseida
12. Salón de los Pescadores de Hombres
13. Adivina quién viene a cenar esta noche
14. Los Muertos no cuentan Historias

El cometido final de los personajes es reunirlos todas y armarlo para escapar de las profundidades y llevárselo a la reina Vigdis II. El hecho de que las partes del Ojo estén desperdigadas les obligará a registrar prácticamente un 65% del total de habitaciones en el menor tiempo posible.

Tal y como se ha comentado, el tiempo máximo de que disponen para hacer esto es de 2 horas de tiempo real, que es lo que durarán las sesiones de juego en el campeonato. Estas dos horas están delimitadas por el tiempo que dura la poción Respirar Bajo el Agua que los personajes han ingerido previamente; por tanto, si el tiempo expira, los jugadores lo harán también.

Los narradores deben informar a los jugadores del número de minutos aproximado que les quedan siempre que lo soliciten o pueden elegir comunicarles el tiempo restante cada vez que entren en una habitación. Todas las acciones, incluyendo el movimiento, el combate y la resolución de trampas deben ser medidas en el tiempo real que conlleve jugarlas en la mesa. La duración de los hechizos y pociones será equivalente en tiempo real a lo reflejado en los distintos manuales oficiales de Aventuras en la Marca del Este a no ser que se especifique de otro modo.

Los personajes que se proporcionarán a los jugadores para llevar a cabo la aventura son los icónicos del juego. El narrador describirá brevemente sus características particulares y, a continuación, les permitirá elegir el personaje que vayan a llevar.

Antes de que comience la partida se debe permitir a los jugadores estudiar sus hojas de personaje durante al menos 15 minutos para adaptarse a sus particularidades. Los personajes pueden utilizar los materiales del entorno en el que va a tener lugar la aventura para aumentar su equipo si lo consideran necesario; por ejemplo, recoger madera para hacer antorchas o piedras pequeñas como munición para una honda. Queda a discreción del narrador lo que a los personajes les esté permitido o no hacer.

Aunque los personajes pregenerados ya cuentan con una lista de hechizos elegida especialmente para ellos, los jugadores quizás quieran alterar o sustituir los mismos. Esto es permisible, pero debe completarse antes de que la partida comience. Se entregará una lista de los hechizos permitidos y aquéllos que no aparezcan en la lista no estarán disponibles. El mismo hechizo puede ser memorizado más de una vez, pero cada una cuenta como un nuevo hechizo.

Se incluyen diversas ayudas de juego al final de este módulo. Cada vez que los personajes entren en una habitación debe mostrarse el mapa adecuado sobre la mesa para que los jugadores puedan colocar figuras o marcadores sobre el mismo a fin de aclarar su posición en cada momento.

Durante el juego en torneos la actuación de cada grupo debe ser evaluada con respecto a los baremos establecidos en la hoja de puntuación. Se recomienda que el narrador vaya tomando notas de las acciones que llevan a cabo el grupo y sus miembros durante la partida para acelerar el proceso de evaluación del grupo al finalizar el torneo.

REGLAS ESPECIALES: MOVIMIENTO Y COMBATE BAJO EL AGUA

Como bien reza el título, los Salones de Leviatán están anegados y esto nos lleva a pensar que los personajes sin duda encontrarán grandes dificultades a la hora de combatir bajo el agua. El agua afecta a las tiradas de ataque, a la CA, al daño efectivo y al movimiento en general.

Los efectos son los siguientes:

- **Movimiento:** La distancia que puede desplazarse un personaje en un turno queda reducida a la mitad, ya sea nadando o tratando de caminar. Esto le impide cargar o correr.
- **Ataques:** Todas las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo tienen un penalizador -4, salvo cuando se utilizan lanzas, picas, arpones o tridentes, armas que reciben un penalizador -1 al ataque. En todos los ataques efectivos bajo el agua el daño se reduce a la mitad. Estos penalizadores nunca se aplican a aquellas criaturas cuyo hábitat natural sea el subacuático.
- **Ataques a distancia:** Las armas arrojadas son ineficaces bajo las aguas. Las armas a distancia sufren un penalizador -4 a la tirada de ataque por cada metro de distancia que deban atravesar bajo el agua.
- **CA:** La armadura de todas aquellas criaturas cuyo hábitat natural no sea el subacuático sufre un penalizador de +2 a la CA.
- **Fuego:** El fuego no-mágico no arde bajo las aguas. El mágico provoca a su alrededor una profusión de burbujas de vapor.
- **Visibilidad:** El agua cristalina obstaculiza la visión a partir de 200 pies. El agua menos transparente obstaculiza la visión a menor distancia, propiciando que puedan ocultarse criaturas en la misma. Visión en la oscuridad o infravisión no sirven en estos casos.
- **Ahogamiento:** Los personajes pueden aguantar la respiración tantos turnos como su puntuación de Constitución. A partir de ahí comienzan a perder 1 PG por turno (2 PG si están luchando o llevando a cabo cualquier otra acción que implique esfuerzo físico). El agotamiento del oxígeno implica realizar una tirada de salvación contra veneno o muerte cada turno para evitar morir ahogados.

MONSTRUOS ERRANTES

La siguiente lista de monstruos errantes no se usará en las partidas del torneo. Pueden incluirse libremente en la aventura a discreción del narrador. Para utilizar la lista tan solo tienes que lanzar 1D12; siempre que el resultado del dado sea 1, tus jugadores se toparán con alguna de estas criaturas. Lanza después 1D10 para descubrir con qué monstruo se encuentran.

TIRADA D10	MONSTRUOS ERRANTES
1	De 2 a 4 tiburones (CA 4; PG 16; AT 1; D 2D4).
2	De 2 a 5 espumarios (CA 7; PG 18; AT 1/2/2; D 2D8/2D8/2D6).
3	1 machacador (CA 5; PG 64; AT 1; D 5D4).
4	1 naga acuática (CA 5; PG 56; AT 1; D 1D6).
5	De 2 a 4 hombres cangrejo (CA 2; PG 24; AT 2; D 2D6/2D6).
6	1 Chuul (CA -2; PG 88; AT 2; D 3D6/3D6).
7	De 5 a 7 Sahuagines (CA 5; PG 16; AT 2; D 2D4/2D4).
8	De 1 a 3 bunyips (CA 5; PG 40; AT 1; D 1D8).
9	2 koprus (CA 3; PG 68; AT 2/1/1; D 2D4/1D4/3D4).
10	1 Saboath (CA 3; PG 88; AT 1; D 2D10).

Estos monstruos errantes conforman un desafío extra y no se encuentran asignados a ninguna habitación específica del templo de Leviatán. Si por el motivo que fuese uno de los monstruos indicados no encajase del todo con la situación presentada en las descripciones, tira el dado D10 de nuevo o simplemente escoge otro más apropiado de la lista.

LOS SALONES ANEGADOS DE LEVIATÁN

O. ENTRADA AL TEMPLO

Vuestros pies se posan suavemente sobre el fondo fangoso. Os rodea un mundo azul verdoso donde imperan el frío y la oscuridad más absoluta. La presión os hace sentir un ligero mareo que se convierte poco a poco en un dolor de cabeza constante.

La arena en suspensión tarda varios segundos en despejarse y al instante os veis rodeados por una vegetación dispersa que os recuerda a los árboles de un extraño bosque; árboles movidos lentamente por una ligera corriente que hace las veces de viento.

En la distancia podéis oír el agudo canto de las ballenas mientras apreciáis las siluetas sombrías de un grupo de edificios de aspecto contrahecho y ruinoso. La escena queda enmarcada por corales y columnas de burbujas sulfurosas que surgen de grietas en el lecho rocoso y que iluminan tímidamente la zona con un brillo anaranjado.

El fragor de la tormenta queda ya lejos, en la superficie. Al avanzar lentamente unos metros encontráis ante vosotros la cabeza de una inmensa escultura de piedra. Representa a un hombre anciano de largas barbas y melena, decoradas con un mosaico de conchas blancas. Como si presintiera vuestra presencia, sus ojos se iluminan con un siniestro fulgor azul mientras oís un rumor sordo cuando abre su inmensa boca pétrea invitándoos a pasar...



1. SALÓN DE LOS NOMBRES OLVIDADOS

Os adentráis en lo desconocido a través de la oscura boca de Leviatán. Al dar vuestro primer paso en la negrura recordáis que lleváis cristales lumos entre vuestras cosas, lo único que parece poder arrojar algo de luz en un lugar como éste. Al pronunciar la palabra mágica que activa los cristales, un pequeño banco de diminutos peces resplandecientes se os echa encima, asustados por la inesperada claridad.

En cuanto entráis todos, la boca se cierra mágicamente y comenzáis a escuchar un rumor sordo de piedra contra piedra, similar a un terremoto, seguido de un ligero aunque constante temblor. Avanzáis con los cristales en alto y las armas prestas hacia el interior de la sala. La luz os deja ver una estancia octogonal presidida por la enorme estatua pétrea de un hombre extraño de largas barbas rizadas y con aspecto de sacerdote que muestra las palmas de las manos. Su túnica tiene símbolos insólitos y su cabeza está tocada por una mitra en forma de cabeza de pez. Aunque escrito en un dialecto infrecuente, en su pedestal puede leerse lo siguiente:

“Iniciado, si crees que puedes probar tu valía cruzando los salones de Leviatán y sortear sus muchos peligros, deja tu nombre en estos muros para que no sea olvidado”.

Las paredes de la estancia están llenas de nombres grabados. La mayoría ya no pueden leerse, pero los que alcanzáis a entender os resultan poco familiares: Tarasios, Giles, Alecea, Dysis, Bemus, Eryx, Sofronias... Nombres olvidados de un tiempo olvidado.

Huelga decir que los personajes son completamente libres de dejar sus nombres escritos en los muros si así lo desean. Esto no tiene más repercusión en la historia, aunque formaba parte del ritual ceremonial que tenían que pasar los futuros sacerdotes de Leviatán además de atravesar los salones del templo.

Entrada Norte: Puerta de Hierro oxidada y cerrada con llave (Dureza 10, 60 PG) (reforzada mágicamente, +10 a la CA).

Entrada Este: Puerta atascada de piedra en buen estado, el glifo pulsador está roto (se desliza hacia arriba) (Dureza -2, 15 PG). Trampa de Bola de Fuego: Al fallar forzando la cerradura o intentar repetidamente romper la puerta se activa esta trampa cuyo origen es la estatua del sacerdote zafirio. Mecanismo mágico; activador por intentos fallidos al forzar/romper la cerradura; reactivación automática; efecto del hechizo (Bola de Fuego: nivel 9 de mago, 9D6 de daño por fuego mágico a todos los objetivos en un radio de 7 metros). Superar una tirada de salvación contra conjuros implica recibir la mitad del daño.

Características: En el suelo del lado este puede encontrarse un viejo escudo de diseño extravagante, que en su día fue de madera aunque ahora se encuentra petrificado. El suelo de la estancia está decorado con un hermoso mosaico bicolor de motivos espirales. En los rincones puede apreciarse cómo la vida marina se ha ido abriendo hueco; hay toda clase de pequeños caracoles incrustados, así como algas verdes con aspecto de pelusa corta que se agita con la corriente.

2. SALA DE LOS ESCUALOS ESCUÁLIDOS

Algo se mueve ante vosotros. Unas formas sombrías y silenciosas se revuelven en las aguas tenebrosas. Vuestros ojos os engañan provocándoos una siniestra sensación: parece como si volaran, a juzgar por cómo evolucionan en círculos sobre vuestras cabezas, como lo harían los buitres sobre la carroña. Un instante de calma, un poco más de luz... Y de repente se os abalanza una criatura de ojos negros sin vida, como los de una muñeca, con una boca colmada de varias filas de colmillos aserrados dispuestos a despedazar hasta el último centímetro de vuestra carne.

Dos tiburones blancos han quedado encerrados en esta sala durante la reconstrucción anemónida de parte de los paramentos en ruinas del templo; de hecho, puede apreciarse una amplia rotura en la zona superior que ha sido cubierta con lo que estos seres de las profundidades llaman agua sólida: un compuesto gelatinoso, transparente y elástico que utilizan a modo de material de construcción. Éste tiene medio metro de grosor y resulta extremadamente resistente, por no decir irrompible.

En esta sala se encuentra escondido un fragmento del Ojo de Leviatán. Yace olvidado bajo un pequeño montón de escombros bajo la zona cubierta por el agua sólida. Una tirada de Inteligencia para registrar la habitación hará que lo encuentren fácilmente.

Los tiburones tienen mucha hambre, han transcurrido dos semanas desde su último bocado y no se parecía en nada a un grupo de jugosos aventureros recién llegados de la superficie. Por este motivo atacarán automáticamente a cualquier criatura que entre en la sala. Por desgracia las salidas se encuentran al otro lado, así que no queda otro remedio que abrirse paso hasta ellas luchando.

GRAN TIBURÓN BLANCO

CA: 4

DG: 8 (42 PG)

Movimiento: 60 metros

Ataque: 1 mordisco

Daño: 2D10

Salvación: Como un guerrero de nivel 4

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 650

Entrada Este: Puerta de piedra en buen estado, atascada (se desliza hacia arriba) (Dureza -2, 20 PG, +2 a la CA). Trampa Ojos de Hipnosis: mecanismo mágico; activación por proximidad; no se reactiva; hipnosis (el personaje queda aturdido durante 1D4 turnos). Superar una tirada de salvación contra conjuros niega los efectos del hechizo. Objetivos múltiples (todos los objetivos posibles en un radio de 6 metros caen hipnotizados. Es posible intentar encontrar y desactivar la trampa con un penalizador -20%.

Entrada Sur 1: Puerta de piedra atascada de aspecto simple (se desliza lateralmente) (dureza 1, 10 PG).

Entrada Sur 2: Puerta de piedra resistente, cerrada con llave (se desliza hacia arriba) (Abrir cerradura penalizador -20%; Dureza -3, 20 PG, +1 a la CA). Trampa Tridentes Trinchadores: trampa mecánica; activación por forzar la cerradura; no se reactiva; Ataque a distancia (tridentes +4, 1D8 de daño); múltiples objetivos (1D6 tridentes por objetivo en un área de 3x3 metros); Es posible intentar encontrar y desactivar la trampa con un penalizador -10%.

Características: La estancia es una habitación de planta circular con una altura de 6 metros que guarda una extraña semejanza con un tanque de tiburones. Unas pequeñas columnillas a modo de baquetones rodean la curva interior del muro. Los espacios entre columnas están decorados por una colección de máscaras de guerra anemónidas cuyos rasgos evocan el aspecto de algunas criaturas abisales. Del lado oeste cuelgan del muro unos jirones de tela podrida que flotan, fantasmagóricas, por la sala; quizá en su día fueron cortinas o tapices.

3. UN CAMINO ESPINOSO

Una fuerza imposible parece tirar violentamente de vosotros agitando vuestros miembros como si fueseis simples muñecos de trapo. Chocáis repetidamente los unos contra los otros en un torbellino espantoso de brazos y piernas, mientras la tormenta de burbujas os impide ver con claridad. Todo se esclarece repentinamente en el instante terrible en el que sois conscientes de que una corriente salvaje os arrastra girando hacia un infierno de afiladas espinas.

Los personajes se encuentran de repente en un corredor ligeramente anguloso de unos 25 metros de largo, donde una extraña corriente en espiral tira de ellos haciéndolos girar en todas direcciones mientras los atrae al final del pasillo. En las paredes, techo y suelo ha anidado una colonia de erizos de mar gigantes con púas de entre 3 y 4 metros de largo. Los animales se mantienen quietos y adheridos a la superficie pétreo de los paramentos del pasadizo, pero sus defensas naturales representan un terrible peligro para nuestros personajes. Al final del corredor hay una puerta de barrotes metálicos que hace las veces de “filtro” de la mazmorra, dejando pasar el agua “limpia” y atrapando algas, así como todo tipo de residuos entre sus barrotes. Para sobrevivir a esta extraña situación los personajes tendrán que superar dos pruebas de nadar para mantener el rumbo dentro del pasillo, evitando de este modo las púas de los erizos de mar. A las pruebas de nadar (tiradas de Fuerza) se le aplicarán los penalizadores correspondientes de sus respectivas armaduras. Una vez superadas ambas pruebas de natación, se verán obligados a agarrarse fuertemente (mediante otra tirada de Fuerza) a los barrotes plagados de verdina de la cancela para poder forzar la cerradura en pleno centro de la espiral marina.

Cada vez que un personaje falle una de sus pruebas de nadar, chocará contra 1D4+1 púas. Cada púa inflige 1D6+1 de Daño penetrante.

La cerradura de la cancela de barrotes se encuentra al final del pasillo (Dureza 5, 15 PG) y añade un penalizador -15% a las pruebas de Abrir cerraduras a causa de la suciedad y el deterioro.

4. LA MIRADA DE UN DIOS

Os adentráis en esta nueva sala con el temor propio de quien no sabe qué puede encontrar. Al traspasar el umbral de acceso, la puerta por la que entráis se cierra y desaparece perfectamente disimulada en un muro decorado con elaboradas pinturas; cualquiera diría que jamás ha estado ahí. Nada parece moverse aquí dentro, eso siempre es buena señal. De nuevo os encontráis en una habitación de planta octogonal, aunque esta vez el techo es tan bajo que podéis tocarlo sin esfuerzo si extendéis la mano un palmo por encima de vuestras cabezas.

La luz de vuestros cristales os confirma que estáis en un gran salón pictórico. El bajo techo se encuentra decorado a modo de gran cosmogonía, representando las estrellas del firmamento. Aunque algunas os resultan familiares, otras son completamente desconocidas. Los muros han sido pintados por la mano de un verdadero maestro, con imágenes ricas en detalles y naturalidad. A pesar del aspecto bucólico que presentan algunas, tenéis la sensación de que están cargadas de una profunda simbología.

En el centro de la sala se alza un pequeño monumento, similar al típico que decoraría los jardines de la villa de retiro de un general robledano. Está esculpido en mármol blanco y compuesto por un pedestal similar a una columna gruesa y achaparrada, rematada por un busto que os mira con unos inexpresivos ojos de pez, fríos e hinchados, y que no parecen encajar del todo en el conjunto. A los pies de la columna, junto a las tres púas de un tridente carmesí, veis una placa metálica deteriorada por la flora marina donde puede leerse:

“Iniciado, contempla los tres dominios de tu dios”.



Los personajes entran a través de una puerta secreta (ubicada en el centro del mural 1: Silas, dios del Caos) en una sala octogonal que parece completamente vacía. En el centro de dicha sala hay una escultura de busto realizada en mármol, manchada de verde por las algas que se han adherido. La cabeza original de la escultura representaba al mismo hombre barbado que les ha dado entrada al *dungeon* a través de su boca, pero ha sido arrancada a golpes y podrán encontrarla en un rincón de la habitación en varios fragmentos. En su lugar unas burdas manos han colocado otra cabeza para sustituir a la primera y la han pegado con líquenes tratando de fijarla con cuerdas. Esta nueva cabeza es algo más grande que la anterior y representa toscamente las facciones de un pez, con grandes ojos globulares a ambos lados del cráneo y una boca enorme de labios gruesos con una mandíbula inferior muy pronunciada de la que asoman cuarenta afilados dientes.

El pedestal sobre el que se alza el busto es similar al tronco de una columna corintia, aunque rematada por motivos marinos en lugar de florales, y tiene una altura de 1,5 metros. Bajo el pedestal puede apreciarse claramente que a ras de suelo cuenta con un sistema radial similar a la esfera de un reloj o más bien una brújula, pues un tridente rojo a modo de aguja señala constantemente al frente, en la dirección exacta en la que la cabeza original del busto estaría mirando.

Con un poco de esfuerzo podrán comprobar que el pedestal cilíndrico gira sobre un eje central, haciendo moverse también el busto y el tridente rojo en esa misma dirección (siempre en el sentido de las agujas del reloj). Sin duda se trata de algún mecanismo, pero ¿hacia dónde girar la mirada del dios?

Las ocho paredes de la sala están decoradas con frescos, pinturas que cubren completamente los muros y que representan

distintas escenas sin aparente relación entre sí. El objetivo es ir girando el busto en dirección a las imágenes correspondientes en el orden adecuado. Funciona exactamente igual que la cerradura de una caja fuerte: las posiciones correctas en el orden correcto abrirán la puerta y les dará acceso a otra sala.

Las ocho imágenes que aparecen en los muros son las siguientes:

- **Mural 1:** La imagen muestra a un hombre de tez oscura ataviado con una túnica roja sentado en una roca a la orilla del mar. Medio vuelto de espaldas observa una puesta de sol de intenso color rojo anaranjado. A pesar de la naturalidad de la escena hay algo inquietante en la imagen. La pintura se encuentra en buen estado, dadas las circunstancias. (Nota para el narrador: Ésta es una representación de Silas el Indiferente, dios del Caos).
- **Mural 2:** La imagen muestra a dos figuras humanas que podrían ser un hombre y una mujer caminando sobre aguas tranquilas. Van vestidos con túnicas claras. Hacen un gesto con los tres dedos centrales de la mano derecha sobre el pecho, a la altura del corazón; mientras, con la mano izquierda ambos señalan hacia arriba, sobre sus cabezas, donde aparecen dos discos luminosos. El disco que flota sobre la figura de la izquierda (el hombre) es amarillo pálido, el disco que flota sobre la figura de la derecha (la mujer) es gris. Parece que alguien se ha esforzado bastante en borrar sus rostros arañando la superficie del muro con saña. (Nota para el narrador: Ésta es una representación de la deidad dual Valion/Aneirin con el Sol y la Luna).
- **Mural 3:** La imagen muestra a una pequeña embarcación tripulada por un grupo de pescadores en alta mar. Su barco se ve zarandeado por la tormenta y los vientos, y las velas revolotean hechas jirones. Las olas, representadas con gran naturalidad, se ciernen sobre ellos con una furia inusitada.

Algunos hombres se muestran muy asustados y con los ojos desorbitados, otros los tienen cerrados y alzan sus manos en señal de oración. (Nota para el narrador: Ésta es la primera representación de los poderes de Leviatán, dios de los mares).

- **Mural 4:** La imagen muestra el mascarón de proa de un hermoso barco mercante que navega raudo, acompañado por un grupo de alegres delfines, un signo de buena fortuna. Los delfines, que protagonizan claramente la escena, nadan y saltan alrededor de la embarcación. (Nota para el narrador: Ésta es la segunda representación de los poderes de Leviatán, dios de los mares).

- **Mural 5:** La imagen muestra lo que parece ser la diminuta figura de una mujer con el rostro cubierto por una máscara inexpresiva. Viste una túnica de vivos colores agitada por el viento. Camina por el fondo del mar y por el gesto enérgico de sus brazos abiertos parece haber separado las aguas con alguna suerte de magia portentosa. La flanquean dos inmensos muros de agua que se elevan hasta el cielo, a través de los cuales pueden verse animales marinos. (Nota para el narrador: Esta es una representación de Nébulas, diosa de la magia).

- **Mural 6:** La imagen muestra a dos barcos de guerra enfrentándose en un violento combate naval. El líder del barco que se encuentra en primer plano es un portentoso capitán el doble de alto que el resto de sus hombres; viste una armadura impresionante y un magnífico casco de guerra que impide verle el rostro. La mar picada rodea las embarcaciones, teñida de rojo por la sangre de los enemigos caídos. (Nota para el narrador: Esta es una representación de Velex, dios de la guerra).

- **Mural 7:** La imagen muestra a un grupo de doncellas que se bañan y juegan desnudas en un caudaloso río, que transcurre bajo un puente de piedra. Entre ellas se encuentra riendo a carcajadas un hombre fornido de largas barbas coronado por una tiara de hojas silvestres. La perspectiva forzada muestra como a lo lejos este río desemboca en el mar. (Nota para el narrador: Ésta es una representación de Rívilus, dios de los ríos, cascadas, afluentes y arroyos).

- **Mural 8:** La imagen muestra a un hombre anciano, aunque vigoroso, sentado en un trono de coral y rodeado por un fondo marino de vivos colores. Los detalles del rostro no son apreciables pues parece que alguien se ha tomado su tiempo en arañarlo hasta borrarlo completamente. Viste una extraña cota de escamas talar, que le llega hasta los pies, y acerca lo que queda de su mano derecha al espectador (es indistinguible pues también ha sido borrada con furia) mostrando una forma pequeña y abultada de color oscuro. Una prueba de Sabiduría con un penalizador -4 llevaría a un personaje a la conclusión de que aquello parece la representación de una ciudad en miniatura, una ciudad muy similar a la que se hallan. (Nota para el narrador: Ésta es la tercera representación de los poderes de Leviatán, dios de los mares).

El puzle consiste en girar el pedestal para colocar la mirada del dios del busto en la dirección correcta. Ha de mirar los 3 murales correctos en la secuencia adecuada, que es la siguiente:

- **Mural 3:** Pescadores rezando en la tormenta.
- **Mural 4:** Delfines acompañando al barco.
- **Mural 8:** Leviatán en su trono de coral.

Tras realizar cualquier combinación de tres murales el dispositivo del busto volverá a resetearse quedando en su posición original, es decir, mirando de frente al mural 1 (Silas, dios del Caos). Cualquier combinación de tres murales erróneos provocará la electrificación del suelo y techo de la sala, corriente que se amplificará a causa del agua salada que llena por completo la estancia.

Trampa de Rayo Eléctrico: El mecanismo electrificante es una trampa mágica que funciona como un conjuro de Rayo Eléctrico de intensidad progresiva: la primera descarga provoca 1D6 de daño, la segunda 3D6, la tercera 6D6, la cuarta 12D6, la quinta 24D6 y así sucesivamente. Por si esto fuera poco, la descarga eléctrica se vuelve daño de área afectando por igual a todos los objetivos en un radio de 7 metros y añade un bonificador +3 al daño gracias a la acción conductora del agua de mar. Una tirada de salvación contra conjuros reducirá el daño recibido a la mitad. Los intentos de desactivar este mecanismo tienen un penalizador -30%.

Cualquier combinación que incluya los tres murales correctos en un orden erróneo reseteará de nuevo el dispositivo del busto devolviéndolo a su posición original (mural 1: Silas, dios del Caos) pero no hará saltar la trampa de descarga eléctrica. La combinación de los 3 murales correctos en el orden adecuado provocará un par de efectos beneficiosos: abrirá automáticamente una puerta secreta oculta mediante una ilusión en el centro del mural 8: Leviatán en trono de coral dando acceso a la siguiente sala; por otro lado, la cabeza de pez que se encontraba mal colocada sobre el busto se caerá y romperá, mostrando que en su interior guardaba una pieza del Ojo de Leviatán.

5. SALÓN DE LAS ANTÍFONAS

Avanzáis muy despacio hasta una gran sala sin saber qué nuevo reto os aguarda en su interior. Algas bioluminiscentes adheridas a la techumbre arrojan una pálida luz sobre la antecámara. Las paredes, construidas en ángulos anómalos, os deleitan con su decoración esquemática; parece que representen iconos de la llama, el rayo, la nube de tormenta y otras cosas menos comprensibles, como funestas manos de cuatro dedos alargados, claramente no humanas. Otros mosaicos están tan deteriorados que no alcanzáis a comprender su criptico significado. Toda la habitación parece tener el mismo sentido direccional que un corredor, orientada a una gigantesca puerta doble hecha de piedra granítica enmarcada por jeroglíficos. Conforme os situáis ante el gran portal admirando su primitiva decoración, una boca mágica del tamaño de un baúl aparece en la superficie rocosa saludándoos alegremente con un "¡¡Hooooooola chicos, sed bienvenidos...!!"

Los personajes entran en una gran sala presidida por una puerta ancha construida en granito. Esta robusta puerta está decorada con un arco repleto de escritura jeroglífica indescifrable. Diversos mosaicos ubicados en los muros muestran imágenes icónicas de llamas, rayos, círculos negros y siniestras manos de cuatro dedos alargados, claramente no humanas. Hay otros mosaicos, pero están tan deteriorados que resultan incomprensibles. La pared que está a la derecha de la puerta alberga siete pulsadores de sólida piedra con glifos inscritos, muy similares a los del resto de las puertas que habéis cruzado. Cuando los personajes se coloquen ante la gran puerta de granito, surgirá una boca mágica en su superficie que, a lo largo de los años de soledad, ha desarrollado un deplorable exceso de personalidad hablando consigo misma.

En esta absurda situación la boca mágica hablará de sí misma en tercera persona, dirá llamarse Fesek y confesará que le encanta rimir. Si como narrador necesitas alguna guía sobre cómo puede comportarse Fesek, podría decirse que habla como el típico presentador de un espectáculo de variedades anticuado hablaría a sus concursantes. Se mostrará extrañamente simpática con los personajes, preguntándoles si desean ser sacerdotes de Leviatán y dándoles la enhorabuena por haber llegado con vida hasta allí. A pesar de su perturbadora simpatía, se pondrá muy pesada con querer cantarles su canción. Es una canción que los constructores del templo le obligaron a aprenderse y lleva muchos años sin poder cantársela a nadie. Los personajes tendrán que estar muy atentos

pues en esta canción se esconden las claves para salir de la sala con vida. Fesek, la boca mágica, está concebida para darles su mensaje sólo una vez, por lo que tendrán que estar muy pendientes. En cualquier caso, si los jugadores interpretan lo suficientemente bien a sus personajes y procuran convencerla mediante regalos, comida o adulándola, la boca mágica cantará la canción una segunda vez, como máximo. Siempre que cante soltará todos los versos con ritmo, pero de corrido, y después empezará a hablar de otras cosas triviales, intentando incluso distraerlos a la hora de resolver el enigma. El acertijo de la boca mágica es el siguiente:

LA CANCIÓN DE LOS GLIFOS

Uno de nosotros te deja pasar,
dos de nosotros no hieren al pulsar,
dos extienden polvos venenosos,
tres atacan a inconscientes y nerviosos.

Cenizas te vuelve el fuego purificador.
Rayos te esperan tras otro pulsador.
La sangre en tus venas se podrá congelar
si de nuevo yerras dónde apretar.

Los glifos extremados no somos seguros.
Pulsa, y la puerta seguirá siendo un muro.
Aunque te aguarde el peligro en cada extremo,
no lo hallarás a la derecha del veneno.

Si el rayo te golpea y no consigues respirar,
la salida de la estancia no tardarás en encontrar.
Señala a ese glifo, hazlo sin demora,
salta a tu izquierda y ¡pulsa ahora!

Cada uno de los glifos pulsadores, excepto el que abre la puerta, activa una trampa mágica. Estas trampas están compuestas de símbolos mágicos inscritos de forma invisible en el muro de piedra bajo cada pulsador. Cualquier efecto de las trampas activadas emana de los glifos. Los pulsadores de izquierda a derecha son:

- **Pulsador 1 - Glifo de Fuego:** Al activarlo surge un chorro de fuego mágico que golpea de lleno a quien haya pulsado, con una deflagración que tiene un alcance máximo de 10 metros. Produce 5D6 de daño; una tirada con éxito de salvación contra conjuros reduce el daño a la mitad; se puede intentar encontrar y desactivar la trampa con un penalizador -25%.
- **Pulsador 2 - Glifo de Hielo:** Un pulsador, de aspecto exacto al anterior, que dispara un rayo de cristal gélido que se dirige infaliblemente a quien lo haya accionado hasta un alcance máximo de 10 metros. Produce 5D6 de daño; una tirada con éxito de salvación contra conjuros reduce el daño a la mitad; se puede intentar encontrar y desactivar la trampa con un penalizador -25%.
- **Pulsador 3 - Glifo de Veneno:** Al pulsarlo antaño emanaba una nube venenosa de cenizas de loto negro. Ahora, al estar bajo el agua, sigue siendo igualmente venenoso pero su expansión es más lenta. Aquéllos que estén a menos de 5 metros del pulsador pueden verse afectados. Produce 8D8 de daño; una tirada con éxito de salvación contra venenos reduce el daño a la mitad; se puede intentar encontrar y desactivar la trampa con un penalizador -20%.
- **Pulsador 4 - Glifo "Inofensivo":** Éste es el cuarto pulsador. No tiene un efecto visible en la sala en que se encuentran los personajes, pero al accionarlo se activa una alarma silenciosa en una habitación contigua para avisar a una dotación de guardias de que se está intentando forzar la cerradura. Se puede intentar encontrar y desactivar el mecanismo con un penalizador -30%. El grupo de guardias está formado por 7 guerreros profundos y 1 troll marino:



GUERREROS PROFUNDOS

CA: 5 (armadura de escamas reforzada)

DG: 3 (16 PG)

Ataque: 1

Daño: Mordisco 1D6, Tridente 1D8, Cola 1D8 + veneno (salvación contra venenos o la víctima muere en 1D4 asaltos)

Salvación: Como un guerrero de nivel 3

Moral: 9

Valor de tesoro: 800 mo. El líder porta una Tiara del Intelecto (bonificador +2 a todas las pruebas de Inteligencia, valor: 4000 mo).

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 250

TROLL MARINO

El troll marino es una criatura corpulenta de aspecto repulsivo que mide entre 4 y 6 metros de altura. La verdad es que tiene poco en común con su homólogo terrestre, aparte del nombre. La vida submarina hace que su carne parezca abotargada y su piel de un blanco lechoso se vuelve casi transparente, aunque es resistente como el acero. Alrededor del cuello le cuelgan cuatro pliegues carnosos similares a agallas. Como muchas de las criaturas de su entorno tiene las manos y los pies palmeados y huesudos. Por otro lado, en los codos y las corvas les crecen unas pequeñas aletas vestigiales que no resultan del todo funcionales. Aunque no destacan por su inteligencia, son bastante astutos y les gusta llevar el combate a su terreno, sintiéndose torpes si luchan fuera del agua. Se cuentan historias de trolls marinos que han arrastrado embarcaciones enteras a las profundidades con un solo abrazo. A la hora de luchar les gusta hacer uso de sus enormes puños que golpean como mazas y pertrecharse con armas alargadas de un tamaño imponente, lo que incluye tridentes enormes, grandes arpones o incluso mástiles de barco que hayan arrancado y afilado por un extremo.



CA: 4
DG: 9D8+3 (75 PG)
Movimiento: 36 metros
Ataque: 2 puñetazos / 1 mordisco
Daño: Arpón ballenero enorme 2D6+9, Puñetazos 1D10+3, Mordisco 1D10
Salvación: G6
Moral: 10
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 700

- **Pulsador 5 - Glifo de Veneno:** El efecto es exactamente igual al del pulsador 3. Surge una nube de cenizas de loto negro que se expande por el agua. Aquellos que estén a menos de 5 metros del pulsador pueden verse afectados. Produce 8D8 de daño; una tirada con éxito de salvación contra venenos reduce el daño a la mitad; se puede intentar encontrar y desactivar la trampa con un penalizador -20%.
- **Pulsador 6 – Glifo de Apertura:** Este pulsador es el que abre la puerta. En el momento exacto en que lo pulsen Fesek, la boca mágica, les dará la enhorabuena y escupirá un fragmento del Ojo de Leviatán, desapareciendo a continuación. La puerta está compuesta por dos paneles de piedra que se deslizarán lateralmente introduciéndose en el muro. Se mantendrá abierta tan solo tres minutos si los jugadores no pasan inmediatamente; si la cruzan, se cerrará automáticamente al igual que las de las otras habitaciones.
- **Pulsador 7 – Glifo de Rayo:** Cuando alguien lo pulsa, todos los objetivos que se encuentren a una distancia de 7 metros de radio reciben la descarga eléctrica de varios rayos. Los impactos se distribuyen hasta alcanzar a todos los objetivos posibles. Surgen 2D6 rayos que causan 3D6 de daño por electricidad cada uno. Al igual que ocurre en la Sala 4. La Mirada de un Dios, la descarga eléctrica se vuelve daño de área afectando por

igual a todos los objetivos en un radio de 7 metros y añade un bonificador +3 al daño gracias a la acción conductora del agua de mar. Una tirada con éxito de salvación contra conjuros reducirá el daño recibido a la mitad. Las posibilidades de encontrar y desactivar este mecanismo tienen un penalizador -30%.

6. CASA DEL LINAJE

Entráis en este recinto con la sensación de que es un lugar vedado para vuestros ojos. Los muros y la distribución de la sala no se parecen en absoluto a aquellas que habéis estado visitando. La roca parece haber “crecido” de forma natural para adoptar las formas que veis. Sobre vosotros se eleva una cúpula transparente fabricada con un extraño material blando al tacto, como la carne urticante de una medusa. Una serie de estatuas de hombres pez dispuestas en círculo miran hacia el centro de la sala, donde una luz fantasmal ilumina una mesa de altar con tres piezas doradas. Es al avanzar hacia ellas cuando caéis en la cuenta de que la luz proviene de unos extraños huevos translúcidos que se amontonan por millares contra las paredes. Súbitamente, una voz cantarina resuena en el interior de vuestras cabezas proveniente de ningún lugar y de todos a la vez:

“¡Caminantes-de-Tierra!, ¡Respiradores-de-Aire!, ¡Intrusos!”

La estancia conocida como “Casa del Linaje” es un pequeño oratorio de construcción anemónida dedicado al aspecto oscuro de Leviatán: Dagón o Dagnu, el Dios-Pez. La Casa del Linaje es, tanto por su forma como por su estructura, de clara construcción no humana. Fue erigida en la zona que ocupaba anteriormente el sanctasanctórum del templo a Leviatán con material de acarreo. Presenta una planta estrellada con ocho pilares de roca marina, ante los que se alzan ocho esculturas de hombres pez. Estas ocho figuras representan a los Di-Tiyi, los primeros maestros de la civilización zafriá, ocho seres amigables que salieron del mar y se mezclaron con los primitivos hombres de la costa a los que enseñaron técnicas de agricultura, navegación e idiomas. La cubierta es una gran cúpula de “agua sólida” que permite ver el fondo marino en todo su esplendor.

Este lugar está ocupado por las doulas abisales, unas criaturas terribles dedicadas a asegurar por todos los medios la perpetuación de las razas anemónidas. Estos seres se encuentran nadando por la sala y pegando a los muros las huevas bulbosas que surgen por docenas de sus vientres mediante partos impíos. Las huevas iluminan la escena con una fantasmagórica luz dorada que se filtra a través del agua turbia. A efectos prácticos podría decirse que se trata de una planta de maternidad submarina. La zona está vigilada por un krakénido fuliginoso, un guerrero de élite bien armado con cuerpo humanoide y cabeza de pulpo negro.

Sobre el altar que preside la estancia se encuentran a la vista tres piezas exactamente iguales (en tamaño y forma) del Ojo de Leviatán, pero sólo una de ellas (la que se encuentra a la derecha) es la verdadera. Las otras dos son pequeños mimetos que atacarán a quienes se atrevan a tocarlas; estas criaturas son más un ligero incordio que un desafío de combate real.

DOULAS ABISALES

Las doulas abisales son las matronas del mundo submarino; unos seres subacuáticos que habitan en las simas más profundas de los océanos. Su aspecto recuerda vagamente al de una sirena, pues tienen cabeza, brazos y torso humanoides, seguido de una estilizada cola de pez que se extiende a partir de su cintura. En cambio, no son en absoluto hermosas, carecen de pelo, su color de piel es similar al de las lampreas; tienen un vientre hinchado donde cargan a sus muchas crías, una boca pequeña e inexpressiva y unos ojos enormes completamente negros.



Estas criaturas son designadas por la sociedad anemónida para desempeñar un papel reproductor y protector de las crías. Se comunican telepáticamente y odian y temen por partes iguales a los habitantes de la superficie, ya que los consideran extraños e incomprensibles. Existen leyendas entre los marineros que cuentan cómo la simple visión de estas criaturas causa locura y terror pues, al fijarse con detenimiento en su aspecto, puede intuirse un origen sospechosamente humano.

Poseen diversas habilidades innatas que podríamos calificar de sobrenaturales. En primer lugar son capaces de regenerar 1 punto cada turno cuando se las hiere. En segundo lugar pueden usar de forma gratuita su aptitud Causar Miedo, que funciona de forma similar al conjuro homónimo de Clérigo de Nivel 1. Esto significa que una vez por turno y como acción gratuita pueden hacer que 1D6-2 criaturas huyan despavoridas presas del pánico, alejándose de las doulas abisales a su velocidad máxima de movimiento durante 1D4 asaltos. Las víctimas pueden intentar superar una tirada de salvación contra conjuros para anular este efecto. Además, las doulas abisales obtienen un bonificador +2 al Daño infligido a las criaturas aterrorizadas.

CA: 6
DG: 3 (18 PG)
Movimiento: 15 metros (a nado)
Ataque: 1 garra / 1 garra
Daño: 1D6 / 1D6
Salvación: Como un enano de nivel 1
Moral: 9
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 250

KRAKÉNIDO FULIGINOSO

Los krakénidos fuliginosos son guerreros de élite dentro de la sociedad anemónida. Son monstruos con cuerpo humanoide y cabeza de pulpo. Todo su cuerpo es completamente negro con un matiz brillante. Tienen un tamaño que oscila entre los 2,5 y los 4 metros de altura. Los krakénidos son líderes entre los suyos y jamás atacan si no se ven respaldados al menos por un pequeño séquito de esbirros. Al entrar en combate se acercan al enemigo y lo sorprenden, escupiendo una espesa nube de tinta que oscurece la visión en un radio de 15 metros. Esta nube de tinta no puede ser penetrada por la habilidad Visión en la Oscuridad, aunque ellos están acostumbrados a luchar a ciegas. Pueden escupir el chorro de tinta una vez cada 4 horas. También tienden a estrangular a sus víctimas con sus poderosos tentáculos, que se despliegan por su pecho como luengas barbas; sus víctimas deben superar una tirada de salvación contra petrificación o parálisis para liberarse; de lo contrario, sufrirán daño automático cada turno. Les gusta vestir armaduras de escamas confeccionadas con materiales marinos y suelen ir armados con báculos, cetros o mazas de forma cilíndrica o troncocónica.

CA: -3
DG: 7D8+10 (47 PG)
Movimiento: 30 metros (a nado)
Ataque: 8 tentáculos / gran maza cónica (a 2 manos)
Daño: 1D6+3 por tentáculo / 2D6
Salvación: Como un guerrero de nivel 6
Moral: 10
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 700

PEQUEÑO MIMETO

(con forma de fragmento del Ojo de Leviatán)

CA: 6

DG: 2

Movimiento: 2 metros

Ataque: 1

Daño: 1D4

Salvación: G7

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 50

7. LA RULETA CORALINA

“¿Qué es aquello que brilla con ese extraordinario fulgor?” Éste es el único pensamiento que se cruza por vuestras mentes mientras os adentráis en un largo pasadizo. Juraríais que es una gran puerta reluciente, una puerta con un extraño texto inscrito en gruesas letras azabaches sobre una cuadrícula de fondo immaculado. El rumor constante de piedra contra piedra parece ahora alejarse durante unos minutos, lo que os hace respirar aliviados. ¿Será cierto ese viejo refrán enano que dice “Las grandes puertas guardan grandes tesoros”?”

Los personajes se encuentran en un pasillo recto y alargado. Al final del mismo encuentran una gruesa puerta blindada de bronce fuertemente remachada. La superficie de la puerta contiene un acertijo simple, aunque con un letal desenlace para quienes no sean capaces de encontrar la solución. El cuerpo central de la puerta está decorado con una curiosa cuadrícula de nácar en la que hay distintas letras inscritas que forman palabras. El mensaje que muestra podrían ser los versos de un hechizo inverosímil o simplemente una estrofa confusa perteneciente a una canción olvidada:

VUESTRA META DE METAL ESTÁ HECHA.
VUESTRO DESTINO SE VUELVE DESATINO.
SEGUID HASTA DONDE EL GUARDA AGUARDA.
ATENCIÓN, CADA ERROR OS CAUSARÁ TERROR.

Cada una de las letras es una tecla que puede ser presionada tocándola. Si se pulsa cualquier letra distinta a las correctas, todos los objetivos que se encuentren a una distancia de 7 metros reciben una potente descarga eléctrica. Los impactos se distribuyen entre los objetivos posibles. En total, surgen 2D6 rayos que causan 3D6 de daño por electricidad cada uno. Al igual que ocurre en la Sala 4. La Mirada de un Dios, la descarga eléctrica se vuelve daño de área afectando por igual a todos los objetivos en un radio de 7 metros y añade un bonificador +3 al daño gracias a la acción conductora del agua de mar. Tras la descarga, la tecla regresará a su posición original. Una tirada de salvación contra conjuros reducirá el daño recibido a la mitad. Las posibilidades de encontrar y desactivar este mecanismo tienen un penalizador -30%.

La trampa puede detectarse como mágica, aunque todo el panel de letras brillará poderosamente, pues alberga exactamente 121 trampas mágicas electrizantes (tantas como letras erróneas) que habría que desactivar de una en una. La solución consiste simplemente en pulsar las letras correctas. Aunque a ojos de los personajes todas las letras tienen el mismo aspecto deteriorado (piensa que llevan milenios bajo el mar) aquí, para comodidad del narrador, las que hemos subrayado y marcado en negrita corresponden a las letras que diferencian la palabra a la que pertenecen de otra palabra similar incluida en la misma frase. Pulsar estas letras correctas no provocará ningún tipo de descarga eléctrica y, cuando estén presionadas las cuatro, se

abrirá un panel (que no la puerta) que mostrará la cerradura que tendrán que forzar para pasar al otro lado.

Puede que hasta aquí la cosa parezca bastante simple, pero aún no lo hemos dicho todo: en el instante en que alguien pulse la primera letra errónea y provoque la primera descarga eléctrica en consecuencia, del muro que se encuentra al fondo del corredor comenzará a moverse lentamente una plancha cubierta de afilados corales giratorios, que se aproximará rápidamente en dirección a los personajes que se encuentran frente a la puerta de bronce con las letras. En dos minutos los corales llegarán hasta los personajes y éstos sufrirán 20D6 de daño penetrante y aplastamiento.

Superar con éxito una tirada de Inteligencia revelará que el puzle es en realidad un simple juego de palabras y que las letras son teclas que pueden pulsarse.

Entrada Norte: Puerta blindada de bronce, oxidada y cerrada con llave (Dureza 6, 160 PG). Intentar echar abajo la puerta por la fuerza hace que se activen 1D12 trampas mágicas electrizantes.

8. DE JOYAS LENGUARACES Y TRITONES IMPERTINENTES

Distraídos por el sonido burbujeante de vuestra respiración penetráis en una pequeña habitación rectangular. Al levantar vuestros cristales luminosos os sorprende encontraros bajo la mirada terrible y maliciosa de Kali, la diosa nirmali de la Muerte y la Oscuridad. La “Mujer Negra”, con una media sonrisa surcada por el juego de luces en el agua, parece bailar ante tres fantásticas puertas labradas en la roca mientras que con un gesto solícito os ofrece sus extraños y rutilantes tesoros.

Los personajes entran en una habitación cuadrangular que tiene tres puertas exactamente iguales en el otro extremo. Cada una de las puertas tiene un hueco en el centro que a simple vista parece de forma circular pero, estudiándolo más concienzudamente, puede verse que se trata de una especie de engranaje o cerradura dodecagonal.

En mitad de la habitación se alza una escultura de bronce que se parece sospechosamente a Kali, la terrible deidad de múltiples brazos que protege las tierras de Nirmala (podría ser una representación primitiva de la misma o quizás el origen de su culto se remonte hasta la antigua Zafria). La estatua tiene más o menos la altura de un hombre, un voluptuoso busto femenino y seis brazos colocados en distintas poses. Dos de sus brazos hacen gestos incomprensibles con los dedos cerca del torso y un tercero está completamente estirado con la mano señalando hacia arriba, al techo que se encuentra sobre sus cabezas. Los otros tres restantes están extendidos hacia delante, mostrando las manos abiertas. Sobre la palma de cada mano hay una joya enorme: un rubí, una esmeralda y un zafiro. Las tres piedras preciosas tienen un extraño corte dodecagonal que las vuelve exactas las unas a las otras, salvo por el color (el rubí es carmesí, la esmeralda es verde y el zafiro es índigo). Unos personajes avisados no tardarán en descubrir que, por su forma, podrían encajar perfectamente en los huecos de las puertas.

Como veremos a continuación, sólo existe una joya que sirve como llave y únicamente hay una puerta real (las otras dos son trampas). Descubrir cuál es la joya-llave adecuada y adivinar qué puerta abre es el reto de esta estancia.

A los pies de la estatua de Kali hay una lápida de mármol en la que puede leerse lo siguiente:



Rojo rubí, azul zafiro y verde esmeralda.
Tres joyas donde habrás de escoger.
Ten cuidado, solo una la Verdad guarda,
y piensa bien dónde la vas a poner.

Otra tus oídos llenará de mentiras
y sufrirás dolores mientras la llave giras.

Otra te dirá algo falso y algo cierto.
Cavila bien si no quieres acabar muerto.

Solo una de las puertas lleva a la salida
Elige bien si quieres seguir con vida
Piensa antes de alzar la mano y escoger
No olvides que tienes mucho que perder.

Las tres piedras preciosas son objetos animados, es decir, objetos dotados de la capacidad del habla, con cierta inteligencia y personalidad particular. Aunque los objetos animados suelen estar capacitados para moverse por sí mismos, estas tres joyas son incapaces de hacerlo; lo que sí hacen muy bien es hablar y discutir entre ellas, aunque en este momento se han quedado mudas del susto al ver que han entrado en la sala unos desconocidos después de tantísimos años.

Como decía anteriormente, su afición favorita es enredarse en eternas discusiones que pueden prolongarse durante meses o incluso años; lo cierto es que se llevan fatal entre ellas. Quizás la llegada de estos nuevos iniciados las ayude a terminar con el suplicio de tener que soportarse mutuamente. Como narrador puedes jugar un poco con el desconcierto que representarán las joyas vivientes para los personajes y crear distintas situaciones más o menos cómicas: voces graciosas que los llaman desde alguna parte de la habitación, susurros más o menos misteriosos, risas quedas, que una de las piedras grite sin parar cuando la vayan a coger, insultos o lo que se te ocurra.

Las joyas actuarán al cien por cien como auténticos PNJ, discutiendo entre ellas e interactuando con los personajes en la medida de lo posible. Además, recuerda que son muy parlanchinas. Te dejo a continuación algunas guías para interpretarlas correctamente, léelas al pie de la letra pues de ellas depende la solución del dilema que plantea la sala:

- **El rubí:** Esta piedra semitransparente luce el intenso color rojo de la sangre. Ha desarrollado una personalidad masculina ambigua, ladina y sabihonda que la lleva a decir siempre medias verdades, o verdades disfrazadas de mentiras y viceversa. La frase que dirá al personaje que la coja (una vez hayan terminado las presentaciones) será la siguiente:

“¡Eh! Mira, tío, escúchame, y escúchame bien porque te interesa y... a lo mejor sólo te digo esto una maldita vez, ¿entendido? YO soy la llave que te sacaré de aquí, ¿de acuerdo? Es decir... puede que lo sea... Piensa lo que quieras, pero esa estúpida piedra azul no va a parar de contarte mentiras, tú verás en quién confías... Por cierto, la puerta de la derecha os hará pasarlo muy mal, ¡ja ja ja ja!”

- **La esmeralda:** Esta hermosa piedra translúcida luce el brillante color de la selva. Ha desarrollado una personalidad femenina extremadamente mentirosa, pero sin embargo transmite mucha seguridad al hablar, por lo que resulta muy convincente. La frase que dirá al personaje que la coja será la siguiente:

“Bueno, querido desconocido, déjame darte un par de consejos: El rubí tiene razón, sin duda el zafiro es el más aburrido de nosotras tres y, si escuchas sus palabras, no oirás ni pizca de verdad en ellas... Pero aun así no se lo tengas en cuenta, tranquilízate, confía en mí y hazme caso: es al zafiro a quien debes escoger para poder salir. ¡Pst pst! [susurra en voz baja] entre tú y yo: la salida se encuentra por la puerta de en medio”.

- **El zafiro:** Esta piedra preciosa destella con el color de los mares. Ha desarrollado una personalidad histérica, nerviosa y muy miedosa. Al hablar con ella da la sensación de que en cualquier momento van a morir todos. La frase que dirá al personaje que la coja será la siguiente:

“¡Dioses, dioses, dioses, dioses! ¡Ni se te ocurra tocarme! ¡Vuelve a dejarme ahí donde me has encontrado y ni te atrevas a mirarme! ¡Te estás jugando la vida, muchacho! La condenación te espera en la puerta de la derecha. Si tratas de abrirla puede que alguien muera; si no, ten por seguro que habrá varios heridos. En cuanto a las piedras, escoge SOLO a la que miente, no a mí que solo digo verdades, al contrario que esas dos inconscientes...”

Cuando los personajes se enfrenten a este puzzle lo que deberán hacer en primer lugar es determinar qué piedra es la que siempre dice la verdad, cuál es la que siempre miente y cuál es la que “te dirá algo falso y algo cierto”. El modo más lógico que existe para conseguir esto es tomar buena nota de los detalles que da cada joya en su mensaje (las afirmaciones, las dudas y las acusaciones mutuas) y luego buscar coincidencias, incongruencias y contradicciones entre ellos. Siguiendo este razonamiento es de esperar que no tarden en llegar a la conclusión de que el zafiro azul siempre dice la verdad, la verde esmeralda siempre miente y el rubí carmesí intercala en su mensaje algunas verdades con algunas mentiras.

La piedra azul (la que siempre dice la verdad) dice que hay que usar la piedra verde (la que siempre miente) para poder salir de la habitación. La piedra roja a veces miente y otras veces dice la verdad. Si contamos con que sus dos primeras afirmaciones son mentiras, la tercera aseveración (la que desaconseja utilizar la puerta de la derecha) debe ser verdad. Por tanto, lo que podemos sacar en claro de todo esto es que los jugadores tienen que abrir la puerta de la izquierda con la esmeralda verde.



Si un jugador intenta cualquier combinación que no sea la puerta izquierda con la esmeralda verde, en el momento en que la piedra preciosa entre en la cerradura, se abrirá un portal mágico en el techo de la sala (allí donde señalaba anteriormente la estatua de Kali) y caerán sobre los personajes 2D6+2 tritones extremadamente violentos. El portal mágico se cerrará hasta que vuelvan a fallar otra intentona, momento en que saldrán 2D6+4 tritones más. La progresión de tritones irá en aumento (2D6+6, 2D6+8, 2D6+10...) conforme aumente el número de fallos acumulados.

TRITÓN

CA: 5

DG: 3 (24 PG)

Movimiento: 45 metros (a nado)

Ataque: 1 tridente / 1 red

Daño: 1D8 / 20% de posibilidades de atrapar a la víctima

Salvación: G3

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 50

Cuando los jugadores abran la puerta de la izquierda con la esmeralda verde se abrirá de nuevo el portal mágico del techo, aunque esta vez caerán una serie de objetos que, junto con las joyas parlantes, forman el tesoro de la sala. Los objetos que caen son un nuevo fragmento del Ojo de Leviatán y la Llave Maestra de Malfeitor (objeto mágico con 3 usos; tiene un 80% de posibilidades de abrir cualquier puerta cerrada).

9. EL LABERINTO DE CRISEIDA

Entráis ansiosos en una nueva sala, en este caso de planta cuadrangular y reducidas dimensiones. A juzgar por lo que ven vuestros ojos, la estancia da la impresión de ser mucho más antigua y estar más deteriorada que otras por las que puede que hayáis pasado. Los muros se encuentran sucios y ajados; en algunas partes los moluscos parecen haberse cebado sobre la roca, en otras descubrís siniestras marcas de uñas hechas por manos humanas que han arañado el enlucido. ¿Estaba tan turbia el agua cuando entrasteis aquí? ¿Qué es eso que brilla en aquella esquina... o quién? Parece una mujer, casi una niña... Su túnica vaporosa y sus largos cabellos flotan hacia arriba, desmadejados y evanescentes, como agitados por un viento sobrenatural. ¡Shhh! ¿No oís eso? parece que está llorando...

Los personajes llegan hasta una pequeña antesala de planta cuadrangular. A simple vista la habitación parece estar más deteriorada que las que han visitado anteriormente. Los muros están sucios y ajados, y el agua se encuentra bastante turbia. Al adentrarse unos pasos en la habitación, los personajes se encuentran con que hay una figura luminosa que les da la espalda en un rincón, junto a una puerta abierta. Parece el fantasma de una mujer, una aparecida inmaterial y transparente. Su túnica vaporosa y sus largos cabellos flotan hacia arriba, desmadejados y evanescentes, como agitados por un viento sobrenatural. Se halla muy quieta y vuelta de espaldas, aunque a veces sus hombros se mueven, sacudidos por los sollozos. Su pose recuerda a la que adoptan los niños pequeños cuando se los castiga en una esquina de la habitación. Toda la estancia se encuentra completamente en silencio, aunque si se esfuerzan lo suficiente podrán oír su leve llanto.

Esta figura espectral es el fantasma de Criseida. Tiene el aspecto trágico de una muchacha translúcida de pronunciadas ojeras y con una piel tan blanca como sus vestiduras. Al desplazarse lo hace sin mover los pies, como si flotara a un palmo del suelo. En las distancias cortas desprende una ligera luminosidad azulada.

Si los personajes tienen el valor de acercarse a ella y darle conversación, ella se girará de la forma más siniestra posible y comenzará a llorar amargamente mientras intenta contarles su historia.

Saludos, iniciados... Mi nombre es Criseida. ¿Acaso vuestra presencia aquí no se debe a una respuesta directa que nuestro señor Leviatán ha dirigido a mis plegarias? ¿Acaso no estáis aquí para serme de ayuda?

Oíd mis palabras pues mi historia es triste, como la de muchos de los hijos de la grandiosa Zafiria que no consiguieron escapar el día en que el mar nos acogió en su seno. Yo era una sacerdotisa de este templo y contraje matrimonio con Méle, un humilde muchacho que trabajaba en el puerto. Méle era un joven avispado y de sonrisa fácil, pero cuando nos casamos pareció considerarse demasiado pobre para vivir conmigo. Por este motivo, y a pesar de mis muchas advertencias, decidió probar suerte en las estancias del templo con la intención de ser propuesto sacerdote. No sólo una vez, sino en dos ocasiones desoyó mis ruegos y súplicas. La primera vez regresó malherido, la segunda vez no volvió.

El día que la ciudad se hundió para siempre entre las mareas escapé hábilmente de las garras de mi padre, que quería llevarme en su nave hasta otras costas. Incluso el propio Leviatán sabía que jamás abandonaría la ciudad sin mi marido. Sospechando que Méle se encontraba en el interior del templo, seguí su rastro y me abrí paso hasta este lugar. Le vi internarse en el laberinto y, aunque lo llamé, no me escuchó. Después, todo se volvió oscuro y... debí quedarme dormida porque luego desperté aquí mismo. Desde entonces he estado esperando a que Méle regrese. He esperado mucho, mucho tiempo.

Los personajes no lo tendrán muy difícil para suponer lo que ocurrió, ya que en el rincón donde se encontraba la fantasma aún pueden distinguirse algunos huesos, y la aparición no parece poder alejarse demasiado de ellos. Sabe que su amado Méle entró por la puerta que está abierta y que da acceso a un laberinto pero, aunque dice haber esperado mucho tiempo, su esposo no ha vuelto a salir.

Criseida pedirá a los personajes que la ayuden, aunque no será muy insistente. Si deciden acceder a sus ruegos, ella les solicitará que entren en el laberinto, encuentren a su marido y lo traigan de vuelta con ella. Aunque los personajes no lo sepan, esto sólo implicará buscar los huesos de Méle y reunirlos con los de Criseida en el mismo rincón. A cambio, se ofrecerá a mostrarles el camino secreto que lleva a la salida; además, aunque los personajes aún no lo sepan, cuando encuentren los restos óseos de Méle también hallarán entre ellos un fragmento del Ojo de Leviatán y un anillo de comandar elementales de agua. Por desgracia todo esto no va a ser tan fácil como parece.

Si los personajes lo desean, pueden aprovechar que han encontrado el último vestigio "vivo" de la antigua Zafiria y hablar tranquilamente con Criseida para obtener toda la información de trasfondo que deseen sobre el templo de Leviatán, la ciudad y el ocaso de su civilización.

La complicación dentro del laberinto viene dada desde dos ángulos distintos: por un lado encontrarán que cada 10 metros aproximadamente hay una pequeña colonia de sargazos asesinos, unas algas de las profundidades con la extraña obsesión de atrapar y ahogar a quien pase cerca de ellas; por otro lado, se enfrentarán a cuatro elementales de agua que han decidido convertir los angulosos y estrechos pasillos en su guarida. A estos seres no les hace ninguna gracia que los personajes entren en su territorio y su táctica será la siguiente: al principio se dedicarán a pasar por su lado, junto a las piernas o el rostro, dejándose sentir como una leve corriente de agua más rápida de lo normal. Si los personajes no se asustan y dan la vuelta, pasarán al ataque directo. Por todos los medios intentarán acorralarlos en un pasillo atacándolos por dos flancos al mismo tiempo, minando sus fuerzas e impidiendo su avance.

NOTA PARA EL NARRADOR

Este encuentro de combate no resultaría demasiado preocupante si la aventura no discurrese bajo el agua. Los elementales de agua cuentan en este caso con la ventaja de que, al encontrarse bajo el mar, pueden variar de forma a placer, desplazarse 120 metros cada turno y pasar junto a los personajes sin ser vistos ya que en su elemento resultan prácticamente invisibles al estar compuestos íntegramente por agua; aun así, al atacar puede percibirseles durante unos instantes como una corriente especialmente agitada o espumosa, similar a una ola en un día de marejada. Por si todo esto fuera poco, además infligen 1D8 de Daño adicional en cada ataque.

ELEMENTAL DE AGUA (MEDIANO)

CA: 0

DG: 12 (64 PG)

Movimiento: 20 metros (120 metros bajo el agua)

Ataque: 1 impacto

Daño: 2D4 (+1D8 adicional bajo el agua)

Salvación: G10

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 1.200

SARGAZOS ASESINOS

Los sargazos asesinos son unas algas animadas que recubren las construcciones submarinas y los restos de barcos hundidos. Sus hojas y tallos son similares a las de un emparrado, aunque ligeramente más carnosos y oscuros. Cuando los incautos pasan cerca de ellas, reciben impactos similares a latigazos, mientras los tallos más gruesos procuran agarrar a la víctima para ahogarla entre sus ramas. Una vez cada dos meses emiten unos débiles ácidos que los ayudan a digerir lentamente a sus presas.

CA: 2

DG: 5 (40 PG)

Movimiento: 0 metros

Ataque: 3 impactos y presa

Daño: 1D6 / 1D6 / 1D6 / 2D4+3

Salvación: Como un guerrero de nivel 2

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 400

10. LA CÁMARA DE LOS TITANES ZAFIROS

Parece que esta puerta tarda más en abrirse de lo normal. El mecanismo pulsador está algo deteriorado. Quizás sólo haga falta frotar los bordes con un poco de grasa... sí... parece que funciona. La gruesa losa de roca ya se desliza hacia arriba tragada por el muro. Pero... ¿Qué demonios es eso? ¿Qué son esas brillantes líneas luminosas y esos ojos resplandecientes de destellan azules de pura magia desde la penumbra del otro lado? Observáis con tensión cómo os devuelven la mirada llenos de ira justo cuando caéis en la cuenta de que se alzan dos metros por encima de vuestras cabezas. ¡Por todos los dioses! ¡Unos enormes brazos cilíndricos de piedra han cruzado el vano dispuestos a machacaros el cráneo!

Los personajes entran en una sala circular donde automáticamente los ataca un *golem* de piedra con un símbolo que significa agua en el pecho. Otros tres *golems* se encuentran de pie montando guardia, como si los cuatro ocupasen las aristas de un cuadrado inscrito en la planta circular. Cada *golem* lleva el símbolo de un elemento en el pecho (agua, fuego, tierra, aire) sobre la cara circular de un cilindro protuberante. Dichos cilindros son nodos mágicos que despiertan a los *golems* al colocar/frotar/verter sobre ellos el elemento correspondiente.



La clave para superar la prueba de esta habitación es el trabajo en equipo, ya que los cuatro elementos deben activarse al mismo tiempo. En caso contrario sólo algunos de los *golems* despertarán y se volverán extremadamente violentos con el grupo de personajes. Cuando los *golems* se despiertan, combaten hasta agotar todos sus puntos de golpe, momento en que se retiran hasta su posición original y quedan “dormidos” hasta ser activados de nuevo.

El problema de la sala es que este dispositivo mágico fue ideado para que estuviera en un templo en la superficie; desde que toda la ciudad quedó sumergida bajo el mar no funciona correctamente, ya que el *golem* del símbolo agua está siempre despierto. El *golem* del símbolo agua puede ser “derrotado” mediante el combate, pero tarda tan sólo 2 turnos en resetearse y despertar de nuevo. Es en esos dos turnos cuando los personajes deben activar los símbolos de tierra, aire y fuego. El de tierra puede activarse frotando el símbolo durante un turno con un puñado de arena del fondo marino, el de aire puede activarse tan solo soplando con energía burbujas sobre el símbolo. El de fuego es, quizás, el más problemático y sólo podrá activarse mediante algún hechizo que implique el fuego o algún objeto mágico relacionado con este elemento.

Estos *golems* miden 4 metros y son estatuas humanoides construidas en piedra, compuestas por formas geométricas muy básicas: los brazos y las piernas son cilíndricos, salvo las articulaciones que son esféricas. El pecho está formado por cubos, y resulta ancho y poderoso. Las zonas más trabajadas son los rostros: cada uno es distinto, a medio camino entre las máscaras rituales de Barambali y los moáis, representando a los cuatro grandes reyes de Zafria. El cuerpo está completamente cubierto por unas líneas de energía que destellan con un pálido color azul eléctrico. Al cruzarse, estas líneas forman extraños glifos de significado desconocido o representan rituales y escenas de batallas de otro tiempo. A simple vista dan la impresión de ser tatuajes luminosos.

GOLEM DE PIEDRA

CA: 0
DG: 12 (60 PG)
Movimiento: 5 metros
Ataque: 1 puño / 1 puño
Daño: 1D12+4 / 1D12+4
Salvación: G10
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 1.400

Una vez que los personajes consigan llevar a cabo el ritual de los elementos, los propios *golems* se dispondrán a abrirles las puertas a la siguiente sala tirando de unas enormes y pesadas cadenas que cuelgan de los muros. Dispondrán de 5 minutos para salir antes de que el *golem* del símbolo agua renueve sus malas pulgas.

NOTA PARA EL NARRADOR

Has de tener en cuenta que los golems de piedra no son criaturas cuyo hábitat natural sea el subacuático, por lo tanto se les aplican los mismos penalizadores que sufren los personajes en el movimiento, clase de armadura, daño y combate. Las estadísticas modificadas de los golems en este caso quedarían así:

CA: 2
DG: 12 (60 PG)
Movimiento: 2,5 metros
Ataque: 1 puño / 1 puño (penalizador -4 a las tiradas de ataque)
Daño: 1D6+2 / 1D6+2
Salvación: G10
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 1.400

11. UNA LUZ AL FINAL DEL TÚNEL

Avanzáis agitando las manos delante del rostro en un vano intento de aclarar el agua que se halla ante vosotros. Parece que este pasillo no se acaba nunca y lo único que apreciáis es arena en suspensión. No dais crédito a lo que ven vuestros ojos cuando distinguís una luz muy brillante procedente de una hermosa lámpara en forma de lágrima que se encuentra colgada del techo al final del corredor. La distancia que os separa de esa hermosa lámpara es de unos 12 metros y al verla os sentís sobrecogidos, como si su luz destellase rayos de esperanza sobre vuestros corazones...

Los personajes se adentran en un largo y tortuoso pasillo lleno de agua turbia y oscura. Mientras avanzan consiguen distinguir una luz brillante procedente de una hermosa lámpara en forma de lágrima colgada del techo al final del corredor, unos 12 metros más adelante. Cuando se encuentran a unos tres metros, la luz comienza a apagarse gradualmente hasta que en un par de segundos los deja en la más completa oscuridad (salvo la iluminación que lleven consigo). Aunque la suciedad del agua no deja ver apenas a un metro y medio de distancia, quizás tengan tiempo para darse cuenta de que tanto el suelo como las paredes parecen haber cambiado de forma y color. Donde antes había piedra, ahora hay una extraña solución quitinosa que da paso a un suelo rosáceo y a unas paredes grises y carnosas. Incluso consigue pasar sin dificultad por encima de una extraña trampa de pinchos vieja e inutilizada que ha quedado tirada sobre el suelo. Todo el túnel sufrirá un súbito “terremoto” cuando se cierre la “entrada” y descubran que se han metido dentro de la boca de un inmenso pez abisal que utiliza la capacidad bioluminiscente de su campanilla para atraer a sus víctimas hasta sus fauces.

Éste es un clásico encuentro de combate. Se producirá a medias entre los restos del pasillo roto y parte del exterior submarino. El melanocetus irá y volverá hasta que consiga derrotar a los personajes o muera en el intento. La situación es distinta para aquellos personajes que hayan sido tragados por el monstruo: tendrán que luchar desde dentro. Esto supone dos aspectos donde uno es positivo y otro negativo: lo bueno es que desde dentro resulta más fácil hacer daño a la criatura: lo malo es que intentará masticarlos y tragárselos, por lo que tendrán que pasar una tirada de Destreza cada turno para mantenerse en el sitio y seguir luchando. Una vez acaben con él la continuación será muy simple, sólo tendrán que pasar una tirada de Fuerza para nadar hasta el otro fragmento del corredor y continuar adelante hasta la siguiente habitación.

MELANOCETUS GIGAS

Melanocetus Gigas es el nombre científico de un monstruo abisal. En realidad esta criatura es un pez de la familia biológica de las Melanocetidae, que gusta de habitar aguas cálidas y tropicales. Vive en las profundidades, generalmente oscilando entre los 7.000 y 9.000 metros. Los ejemplares adultos alcanzan 20 metros de largo, aunque las hembras son algo más pequeñas. Sus escamas son de color rojizo y sus ojos son diminutos y prácticamente ciegos. Tienen una úvula o galillo grande y musculoso que les cuelga del borde inferior del paladar blando, por encima de la raíz de la lengua. Esta protuberancia fusiforme está repleta de bacterias bioluminiscentes y se ilumina como señuelo para atraer hasta el interior de su boca a otras criaturas de las profundidades, que confunden este órgano con gusanos o cualquier otro organismo que pueden cazar, aunque al final ellos sean los cazados. El Melanocetus Gigas consume diariamente unos 20 kilos de alimento, consistente generalmente en pescado y carne de cualquier procedencia. Atrapa a sus presas empalándolas con sus alargados colmillos para evitar que escapen. Estos seres tienen una gran boca con la que pueden tragar criaturas de más del doble de su propia envergadura. Es su forma de aprovechar la falta de comida propia de su hábitat.

CA: 5 (exterior) / 8 (interior)

DG: 8 (60 PG)

Movimiento: 35 metros

Ataque: 1 mordedura / 1 coletazo

Daño: 1D8 / 1D6

Salvación: G8

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 800



12. SALÓN DE LOS PESCADORES DE HOMBRES

Una nueva sala se abre ante vuestros ojos. Parece más o menos cuadrangular, aunque sus muros son ondulantes para reproducir una falsa sensación de tridimensionalidad en las bellas pinturas que los recubren. Un impresionante mural recubre todas las paredes con una representación muy realista de un fondo marino tropical. De alguna manera da la sensación de que todo el entorno se mantiene en movimiento, es más, incluso podéis sentir corrientes de agua que van y vienen simulando a la perfección la sensación de encontrarse en las profundidades del mar abierto. El detalle más curioso de la estancia es el fondo del casco de un gran barco de madera que flota sobre vuestras cabezas, como para acentuar un punto de vista único, propio de los peces. Sin duda, toda la sala parece diseñada para hacer creer al visitante que se encuentra bajo las aguas del mar, lo que desde vuestro punto de vista resulta bastante irónico.

Aunque resulte irónico, en el templo de Leviatán original (cuando se encontraba en la superficie) había una estancia que imitaba las circunstancias que se dan bajo el agua. Al entrar en esta habitación verán que los muros están dispuestos de forma ondulada y que se encuentran pintados representando de forma muy viva la fauna y flora de un fondo marino. El agua se mueve bastante en esta sala pues cuando los antiguos iniciados accedían a ella comenzaba a llenarse de agua hasta casi llegar al techo. Hoy en día lo único que hace es mover el agua que ya se encuentra dentro de la sala, lo que hará que los personajes sientan cierta corriente proveniente de los ángulos de la misma. Se cree que en origen esta sala estaba pensada para concienciar a los jóvenes sacerdotes sobre el destino que sufrían los hijos de Leviatán cuando no se controla la codicia de los pescadores. Sobre la sala se encuentra un falso techo decorado de forma realista a semejanza del casco de un barco de pesca visto desde el fondo. El suelo de la sala está lleno de losas que sirven como disparadores para las trampas aunque, por desgracia, la auténtica flora y fauna del fondo marino han hecho suyo el lugar y las losetas son difíciles de distinguir. El sistema de trampas funciona del modo siguiente:

Si los personajes pisan cualquiera de las losas funestas, provocará que surjan del borde del barco (que se encuentra sobre ellos) dos poderosos brazos automáticos que lanzan con maestría una red de pesca sobre aquéllos que hayan pisado la losa en cuestión. Como narrador debes realizar una tirada de ataque por la red contra cualquier personaje que este a menos de un metro de la losa activadora. Si el ataque tiene éxito, la red consigue atrapar al personaje. Esta red está fabricada con fino hilo de mitral delicadamente afilado que corta como cuchillas, por lo que el éxito en el ataque de la red provoca 2D6 de Daño.

A continuación los brazos automáticos que asoman por la borda del barco del techo recogerán las redes (tanto si han atrapado algo como si no) con un movimiento mecánico en espiral. Este sistema de recogida hace que la red se vaya cerrando sobre sí misma, por lo que si hubiese atrapado a una víctima la iría apretando poco a poco provocándole otros 2D8 puntos de daño extra mientras va lacerando su piel con una siniestra cuadrícula.

Existen en total cinco trampas con sus redes y brazos mecánicos que pueden funcionar simultáneamente y una de ellas tiene un fragmento del Ojo de Leviatán enganchado entre su cordaje. La red de mitral tiene una dureza de 1 y 2 PG.



13. A DIVINA QUIÉN VIENE A CENAR ESTA NOCHE

La oscuridad parece anidar en este recto pasillo. Os movéis con cautela, yendo desde la nada hacia la nada más absoluta. Demasiado silencio, demasiada soledad. Dicen que en ciertas ocasiones la tranquilidad y la quietud sobrecogen el corazón de los valientes y ahora sabéis por qué. Al cabo de unos minutos vuestro deseo de encontrar una nueva puerta o al menos un recodo del camino se vuelve insoportable.

Los personajes entrarán en un pasillo recto con una anchura de dos casillas. Casi al final del pasillo verán tirado un fragmento del Ojo de Leviatán que llama la atención por su brillo. Pueden avanzar hombro con hombro hasta la mitad del pasillo sin problemas (varios metros antes de alcanzar la pieza), punto en el que se encuentran cuatro losas activadoras que provocan la salida, tanto por delante como por detrás de ellos, de dos verjas de estrechos barrotes de hierro. Las dos verjas se irán aproximando rápidamente y, narrador, aunque deberás darles la impresión de que van a morir aplastados entre ambas, éstas se detendrán cuando tengan a los personajes bien juntos y aprisionados. Lo único bueno que tiene esto es que las verjas barrerán el pasillo en su dirección y arrastrarán hasta ellos el fragmento del Ojo de Leviatán. En principio la idea era que los iniciados pudiesen escapar de las estrecheces de la situación mediante su ingenio. El problema es que este pasillo es actualmente la guarida habitual de una enorme colonia de criaturas serpentiformes llamadas barracudas espectrales que han visto interrumpida la paz de su entorno.

BARRACUDA ESPECTRAL

Las barracudas espectrales son animales que habitan las simas abisales. Tienen una forma a medio camino entre una serpiente y una lamprea, y como mucho consiguen alcanzar 1 metro de longitud. Son casi totalmente transparentes y con mucha atención pueden apreciarse sus órganos al trasluz, que destellan como si fuesen de cristal, salvo en algunas zonas que resultan más opacas. Son buenas nadadoras, tienen un apetito voraz y, aunque son prácticamente ciegas, se guían con facilidad por el olor de la sangre y el movimiento agitado del agua. A veces, en las leyendas de marineros, se las consideran criaturas fantasmales (almas en pena de los navegantes que han perecido junto con sus embarcaciones) y puede que de esta confusión venga su nombre. En realidad resulta muy difícil verlas. Al moverse, parecen en efecto jirones de una pálida luz espectral. Por añadidura, el más leve roce con ellas produce un ligero calambrazo que inflige 1 punto de daño.

CA: 6

DG: 3 (15 PG)

Movimiento: 30 metros (a nado)

Ataque: 1 mordedura

Daño: 1D8

Salvación: G1

Moral: 6

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 10

Cada turno les atacará un grupo de 1D6 barracudas espectrales por cada flanco. Se permite a los personajes que una vez cada 4 turnos utilicen cualquier elemento luminoso para espantar a la colonia de barracudas durante 1D4 turnos, tiempo que podrán utilizar para desactivar el mecanismo que les tiene presos y escapar hacia otra sala.

14. LOS MUERTOS NO CUENTAN HISTORIAS

Os introducís en una antecámara a medio camino entre un corredor de muros altos y una especie de capilla funeraria. A juzgar por lo que podéis apreciar, parece que os encontráis en un recinto dedicado al descanso eterno de los elegidos de Leviatán. Los despojos no se encuentran a la vista, pues se hayan amortajados en unos fardos antropomorfos que recuerdan lejanamente a las momias cirineas. Cada cuerpo se encuentra colocado longitudinalmente en una serie de nichos rectangulares excavados en los muros de piedra. Podéis contar 9 nichos, aunque sólo veis 7 cadáveres. Hay algo tosco y primitivo en la disposición de los restos y la construcción de la estancia, como si más que a una habitación procurase asemejarse a una gruta, al seno de la madre Tierra.

De pronto, descubris que uno de los muertos parece agitarse bruscamente en el interior de su mortaja, como intentando romper sus ataduras. Pero al arrojar más luz sobre la escena caéis en la cuenta de que es algo mucho peor: no es que el difunto estuviese retornando a la vida, es que una enorme serpiente de un color verde azulado trata violentamente de sacar la cabeza del interior del fardo; una cabeza con un rostro terriblemente humano...

Los personajes acceden a una sala longitudinal que parece un recinto dedicado al descanso de aquellos individuos de cierta importancia que ganaron el derecho a ser sepultados en el interior del templo. Los viejos cadáveres se encuentran colocados en nichos rectangulares realizados a tal efecto en los muros. En total son 9 nichos, aunque sólo se conservan intactos 7 cadáveres enfundados en sus prietas mortajas.

Cuando entren en la sala sorprenderán a una criatura terrible con el cuerpo de una enorme serpiente lapislázuli y el rostro de una horrible mujer. Es una gran naga marina que se encuentra hurgando en el interior de un fardo desmadejado del que sobresalen huesos y joyas. Parece que está saqueando los enterramientos en busca de tesoros y ya tiene una pequeña pila de oro y piedras preciosas a su lado, en la que se encuentra un fragmento del Ojo de Leviatán. Mediante una palabra de poder (un conjuro de Animar a los muertos) piensa que puede crear la distracción suficiente como para escapar y bloquear la salida. El problema es que la salida ya está bloqueada y es incapaz de echarla abajo, sólo le queda luchar.

Mientras tanto, los siete esqueletos prácticamente deshechos comenzarán a surgir de sus envoltorios, rompiendo los fardos con una fuerza inusitada. Sus ropas son jirones, restos de lo que en su día fueron túnicas azuladas. Sorprendentemente, algunos de ellos aún conservan la mayor parte del cabello y la barba, incluso restos de piel apergaminada. Sus mandíbulas caen exangües y sus ojos están tapados por dos monedas de oro encajadas en las cuencas. Como únicas armas algunos portan unos extraños báculos votivos, recubiertos de oro y piedras preciosas; otros llevan unas dagas rituales alargadas de un material parecido a la obsidiana.

GRAN NAGA MARINA

Las grandes nagas marinas son criaturas de aspecto atractivo, si exceptuamos su rostro vagamente humano. Su cuerpo es similar al de las serpientes de mar y al de sus hermanas más comunes con las que se las confunde habitualmente, aunque las grandes nagas marinas pueden alcanzar una longitud de hasta 17 metros. Sus escamas forman filigranas reticuladas de colores que van en gamas desde el verde esmeralda al azul aguamarina. A lo largo de su lomo discurren una serie de espinas que asoman fuera del agua cuando nadan cerca de la superficie y que comienzan siendo pardas, aunque se van volviendo de color negro con la edad. Tienen la capacidad de generar un veneno que inoculan con

cada mordedura. Este veneno impide que las heridas producidas por sus ataques se cierren con facilidad. Pueden lanzar conjuros como un mago de nivel 7 (incluso algunas dominan conjuros propios de los clérigos), aunque sienten una aversión natural por aquellos hechizos que implican el uso del fuego. Sus dientes son un componente mágico muy apreciado, ya que con ellos se confeccionan los famosos amuletos “verbo de Naga”, que permiten conversar sin dificultad bajo el agua.

CA: 3

DG: 7 (38 PG)

Movimiento: 60 metros (a nado)

Ataque: 1 mordedura / veneno

Daño: 2D6+4 / pérdida automática de 1 PG durante 1D8 turnos

Salvación: G7

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor tesoro: 500 mo

Valor PX: 2.800

ESQUELETOS ZAFIRIOS

Sumos sacerdotes momificados del Templo de Leviatán.

CA: 7

DG: 1 (5 PG)

Movimiento: 6 metros

Ataques: Cetro zafirio o Daga de obsidiana

Daño: 1D8 o 1D6

Salvación: G1

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor tesoro: 1.000 mo (báculos)

Valor PX: 10

15. EL ENIGMA DEL ESPEJO

Esta puerta de acceso parece atascada y, aunque por la derecha se abre lo suficiente, os veis obligados a arrastraros para poder pasar al otro lado. Es en este momento cuando comprendéis lo que ocurre: toda la estancia parece haberse volcado sobre el lado izquierdo, por lo que os encontráis caminando sobre el antiguo muro izquierdo, mientras que a vuestra derecha una serie de viejas trampas surgen del antiguo suelo entrando y saliendo en un bucle eterno de hierros oxidados y mal funcionamiento.

La situación es un completo desastre; toda la sala vibra bajo el atronador rugido de las piedras chocando las unas contra las otras, acentuado esta vez por un agudo chirrido mecánico. Bajo vuestros pies se acumulan los escombros procedentes de partes de los muros que se han venido abajo, mezclados con trozos de un mineral negro y brillante similar a la obsidiana. Por si todo esto fuera poco, además parece ser un callejón sin salida, pues a simple vista tan solo encontráis la puerta atascada por la que habéis entrado. Lo único que despierta vuestra curiosidad es que al otro lado de la habitación hay un extraño marco caído y un excepcional brillo brota desde su interior.

Los personajes entran en una sala que, a causa del paso del tiempo y el deterioro bajo el mar, no funciona bien. Es como si toda la sala en bloque se hubiese volcado sobre el costado izquierdo, por lo que ellos se encontrarán caminando por lo que era en principio la pared izquierda. Toda la estancia se encuentra cubierta por escombros que han caído de los muros. El sonido de temblor y rugido de piedras al chocar producen aquí un ruido chirriante, como si (obviamente) algo no funcionase bien. Varias losas-trampa del primitivo suelo (que ahora se encuentra a su derecha) se encuentran activadas y surgen de ellas unas erráticas planchas de hierro oxidado cubiertas de pinchos torcidos, mellados y romos. La sensación al caminar por este lugar es como estar en el vientre de una gran máquina que no funciona correctamente.

A simple vista no parece haber más puertas en toda la sala, aparte de la que han usado para acceder a ella. En el lugar que originalmente correspondería al centro de la sala hay un pedestal de obsidiana de un metro de altura que se encuentra volcado y roto en tres partes. Tras una serie de pruebas de Fuerza para saltar los obstáculos y otros tantos intentos de Destreza para mantener el equilibrio entre las viejas trampas, llegarán hasta la pared del fondo. Al llegar a este punto, verán un enorme marco de bronce primorosamente trabajado, apoyado en el muro en que estaba colgado, aunque caído también sobre su lado izquierdo.

En su posición natural el marco de bronce tendría una altura de algo más de 2 metros y enmarca una extraña superficie mate de color gris tan suave al tacto como el estuco; podría tratarse de una piedra muy pulida aunque no estarán seguros. Sobre esta extraña superficie pétrea brillan una serie de letras que parecen engarzadas con fino hilo de plata refulgente.

Si los personajes lo desean, pueden tratar de recolocar el marco en su posición original y, aunque la prueba de Fuerza tendrá un penalizador -2, siempre pueden ayudarse entre ellos. El texto que alberga en su interior se encuentra escrito al revés, como si las letras estuvieran vistas a través de un espejo, y es que ésta es la clave de toda la sala. El texto es una composición sencilla similar a un soneto que contiene una adivinanza bastante simple:

Me vuelvo niebla bajo el aliento de los mortales,
sobre todo en el frío de las noches invernales.
O como un lago tan quedo y frío como la muerte,
hago que si me miras compartas mi suerte.

Yo digo a aquéllos a quien les importa,
(da igual si es el hombre, el pez o el oso)
quién es el feo y quién el hermoso,
siempre que no tengan la vista corta.

Te queda una cosa más por saber
si en esta sala no quieres fenecer:
Cuando me miras a mí, crees que me miras a mí,
Pero si me miras a mí, tú sí te miras a ti.

Es de esperar que los personajes no tengan que devanarse los sesos para adivinar que la respuesta a la adivinanza es “el espejo”. Ante la simple mención en voz alta de la palabra ESPEJO tras la lectura del acertijo, la superficie pétrea del marco se irá licuando, como si las letras se derritiesen en un hermoso charco de plata. El proceso continuará hasta que la nueva superficie espejada recubra por completo el interior del gran marco de bronce.

Cuando esta magia haya tenido lugar, los personajes serán testigos de otra extraña maravilla: al colocarse delante del espejo, se reflejan exactamente igual a su aspecto real, pero la habitación que puede verse tras ellos no tiene nada que ver con aquélla en la que se encuentran. De hecho sí parece la misma habitación, sólo que en la posición correcta, limpia y ordenada. El suelo vuelve a estar en su lugar original. Las trampas con pinchos oxidados y torcidos han desaparecido (de hecho, no se las ve porque no están activadas). Y, lo que es más importante, en el centro de la sala se alza un pedestal de un metro de altura, tallado en brillante obsidiana, en cuya cúspide se puede apreciar un brillante fragmento del Ojo de Leviatán.

Y esto no es todo: el espejo es un portal mágico hacia la otra habitación del reflejo. Los personajes podrán atravesarlo a voluntad pero sólo en esa dirección, es decir, partiendo desde la habitación deteriorada para entrar en la habitación nueva y nunca al revés. Cuando un personaje atraviesa su propia imagen en la superficie del espejo, desaparece a todos los efectos y sus compañeros dejarán de verlo. Del mismo modo, el personaje

que haya atravesado la superficie del espejo y se encuentre en la habitación nueva sólo verá su reflejo sobre la superficie reflectante y la habitación deteriorada detrás, sin la imagen de ningún otro personaje que no se encuentre a su lado en ese momento y en su misma habitación.

NOTA PARA EL NARRADOR

Sabemos que el hecho de “desaparecer” a través de la propia imagen en el espejo puede generar algo de paranoia en los jugadores, pero desde el punto de vista del narrador este ingrediente nunca viene mal si se usa en su justa medida.

Una vez se encuentren todos en la nueva habitación podrán volverse para ver cómo la superficie del espejo vuelve a petrificarse hasta recuperar su aspecto gris original. La única diferencia es que esta vez el texto del acertijo estará escrito al derecho y no al revés como antes. Esto es una prueba más de que están al otro lado. En este punto, el objetivo será relativamente sencillo: sólo hay que sortear las trampas (pueden incluso recordar dónde estaban en la habitación deteriorada, pues se encontrarán justo enfrente), recuperar el fragmento del Ojo de Leviatán que se encuentra en el centro de la sala y escapar con vida por la puerta del fondo (un reflejo embellecido de la vieja puerta por la que entraron en la habitación deteriorada).

16. EL LEGENDARIO GALYR DE ASDOT

¡Parece que ésa era la última estancia! Al salir por la puerta descubris que habéis escapado del templo y estáis vivos. Os encontráis en mitad del fondo marino, o eso es lo que pensáis hasta que estiráis el brazo para descubrir que tocáis la superficie blanda y gelatinosa de “agua sólida” que conforma un túnel. Aun así, algo en vuestro interior os dice que estáis muy cerca del final. Y si alguno de vosotros dudase, sólo tendría que echarle un vistazo al Ojo de Leviatán, al que no parece faltarle ninguna pieza.

Corréis con energía a lo largo del túnel, que discurre en línea recta en su mayor parte. Bajáis una pequeña loma y ante vosotros surge del abismo un enorme edificio de piedra marina, algo alejado de la ciudad. El túnel transparente desemboca en un gran portal, que os espera sumido en un bostezo de 10.000 años.

Esta estancia, al igual que la primera, se encuentra al margen de la aleatoriedad que concede la tabla de habitaciones. Ha sido ideada así para que el encuentro final que supone entrar en ella no resulte anticlimático. Los personajes entrarán directamente en esta localización únicamente cuando tengan todas las piezas que forman el Ojo de Leviatán y no antes.

Los personajes accederán a través de un grueso túnel de “agua sólida” (esa sustancia gelatinosa y transparente con la que construyen los anemónidos) a una gran construcción que parece confundirse con una grieta abisal producida en el fondo marino. Dentro de la vaguada, aprovechando el desnivel del terreno, se encontrarán con un pequeño coliseo. Este anfiteatro posee gradas formadas por rocas abisales y una arena oblonga en su centro decorada con seis pilares cuadrangulares y paralelos en cuya superficie se pueden distinguir inscripciones y toscos relieves. La escritura de los mismos pertenece a un sistema jeroglífico desconocido por el hombre, consistente en su mayor parte en símbolos acuáticos esquematizados tales como peces, anguilas, pulpos, crustáceos, moluscos y demás. Algunos de los caracteres representan claramente seres marinos desconocidos para el mundo y, a juzgar por su aspecto, el hombre bien merece prolongar su desconocimiento.



Al acceder a la arena podrán ver cómo las gradas están llenas de criaturas submarinas como aquéllas a las que se han ido enfrentando a lo largo de la aventura, aunque ahora les observan con sus enormes ojos inexpresivos, como expectantes. Desde un palco de honor les hablará otro krakénido fuliginoso, éste adornado con profusión de joyas, brazaletes de oro y collares con piedras preciosas. A través de sus oídos pueden escuchar una extraña lengua gutural y espantosa, pero por alguna clase de magia oirán la misma voz en su mente, hablándoles en su lengua materna:

Sois Caminantes de la Superficie y por tanto creemos que merecéis la muerte, aunque también habéis demostrado que sois berederos de la Estirpe Antigua y que la sangre de los Safiri aun corre por vuestras venas. Habéis profanado con violencia las estancias de Padre Daguna, pero sus múltiples pruebas también han demostrado vuestra valía como dignos sirvientes suyos. El Señor de los Mares os ha perdonado. Entregadnos su Ojo a los Señores de la Polis de Asdot, pues su naturaleza os es desconocida y su poder inabarcable. Devolvédnoslo y os dejaremos volver con vida a vuestro mundo. En caso contrario, Padre Daguna nos ha concedido la merced de elegir una última prueba para vosotros...

Es de esperar que los jugadores no accedan a entregar el artefacto, básicamente porque en este caso su misión fallaría en el objetivo final (entregar el Ojo a su reina). Aun así, nunca se sabe por dónde van a salir los jugadores; es posible que los personajes duden en el último momento o quizás crean que merece más la pena escapar con vida que perecer en el intento de llevar un objeto tan poderoso a su gobernante...

En cualquier caso, si deciden entregar el Ojo de Leviatán, los Señores de Asdot mantendrán su palabra y los sacarán de las profundidades con vida. Se verán envueltos en una extraña tinta negra que oscurece su visión mientras oyen las risas siniestras

de los espectadores que llenaban el coliseo. Todo se volverá negro, perderán el conocimiento y despertarán al cabo de unas horas en la orilla de las playas de Coronis (Isla Tortuga) junto con otros restos del naufragio, sin saber exactamente si todo lo que han vivido ha sido real o una pesadilla producida por haber tragado demasiada agua salada.

Por otro lado, si los personajes deciden negarse a la sugerencia del krakénido y no les entregan el Ojo, todos los espectadores que asisten al anfiteatro comenzarán a lanzar vítores extraños en su lengua inmundada. Al mismo tiempo una gran cancela se abrirá bajo el palco que preside la arena y surgirá de la oscuridad una gigantesca criatura que parece blindada por una abigarrada coraza de placas natural: el mítico Galyr de la ciudad de Asdot.

EL GALYR

El legendario Galyr (catalogado en los bestiarios de la biblioteca del Alcázar de Marvalar como “Mantis Marina Gigante”) es una bestia crustácea de 30 metros de longitud con un aspecto que la asemeja lejanamente al de las langostas marinas. Es un crustáceo estomatópodo con una veintena de pequeñas patas atrofiadas que recuerdan a las de un ciempiés y una poderosa cola ancha y aplastada que abre en forma de abanico. Tiene dos enormes globos oculares negros que le otorgan una privilegiada visión trinocular. Todo su lomo se encuentra recorrido por franjas degradadas que reflejan todos los brillantes colores del arcoíris. El Galyr es un monstruo solitario, y, aunque se cree que pueden existir diversos ejemplares a lo largo y ancho de los mares, su escasez y longevidad los han convertido en bestias míticas.

Su hábitat natural se encuentra en las profundidades marinas de las regiones tropicales y subtropicales, donde suele esconderse entre las grietas abisales para acechar a sus presas. Es un

depredador muy voraz y agresivo, y su dieta es extremadamente variada, incluyendo el canibalismo (una razón por la que se explica que haya tan pocos ejemplares).

Una de sus características más llamativas es su fuerza titánica. Al igual que las pequeñas mantis religiosas de tierra, presentan unas extremidades anteriores raptoras aserradas con las que realizan rápidos movimientos que han triturado embarcaciones de más de 20 metros de eslora en cuestión de segundos. Se cree que las hembras pueden desarrollar apéndices en forma de garrote o martillo, en lugar de los espinosos que son propios del macho. Las leyendas de marineros relatan que los escasos supervivientes describen la velocidad del ataque equiparándola a la aceleración de una bala de cañón. Si por casualidad fallase el ataque, la onda de choque que produce puede aturdir a la presa durante minutos.

Cada vez que el Galyr realice un ataque fallido con una de sus garras, la víctima deberá realizar una tirada de Fuerza con un penalizador -3 para no quedar aturdida durante 1D4 turnos. Además, el olor y el sabor de la sangre lo vuelven peligrosamente violento y salvaje.

APÉNDICES

A continuación pueden encontrar las criaturas presentes en el módulo adaptadas a las dos ediciones más significativas del juego de fantasía por antonomasia, es decir: la 3.5 edición, incluyendo los juegos derivados de la misma gracias a la licencia OGL (Pathfinder, por ejemplo) y la última edición, la quinta.

QUINTA EDICIÓN

GRAN TIBURÓN BLANCO

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (6D10+12)

Velocidad: 0 pies, nadar 40 pies

FUE 18 DES 13 CON 15 INT 1 SAB 10 CAR 4

Habilidades: percepción +2

Sentidos: vista ciega hasta 30 pies, percepción pasiva 12

Lenguaje: -

Valor de desafío: 2 (450 px)

Frenesí de Sangre: El tiburón tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no tenga todos sus puntos de golpe.

Respirar bajo el agua: El tiburón puede respirar bajo el agua.

Acciones:

Mordedura: Ataque cuerpo a cuerpo: +6 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. Daño: 13 (2D8+4) daño perforante.

GUERREROS PROFUNDOS

Aberración Mediana, legal maligno, Raza servidora menor (acuática)

Clase de armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 12 (2D8+4)

Velocidad: 20 pies, nadar 40 pies

FUE 19 DES 15 CON 14 INT 11 SAB 10 CAR 6

Habilidades: percepción +7, sigilo +7, atletismo +10

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, percepción pasiva 15

Lenguaje: Acuano, Común.

Valor de desafío: 2 (450 px)

Anfibio limitado: Los profundos pueden respirar aire y agua, pero necesitan sumergirse al menos una vez cada 4 horas para evitar sofocarse.

CA: 4

DG: 13 (100 PG)

Movimiento: 25 metros (por tierra), 15 metros (a nado)

Ataque: 2 garras / 1 mordedura / 1 coletazo

Daño: 1D12 / 1D12 / 1D8 / 1D10

Salvación: G9

Moral: 11

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 3.300

Éste es el clásico encuentro de combate final. Ni el público ni los llamados Señores de Asdot tienen permiso para interferir en el enfrentamiento y los personajes tendrán que superarlo por sus propios medios. Si son derrotados, la cosa quedará tal cual pero, si consiguen derrotar al Galyr y darle muerte, todo el anfiteatro estallará en protestas contra esos Habitantes de la Superficie. A pesar de todo será el propio Leviatán/Dagón quien, a través del poder mágico del Ojo, devolverá la vida al ahora dócil Galyr. Esta majestuosa criatura llevará pacíficamente sobre su lomo a los recién iniciados y triunfantes Sacerdotes (los personajes) hasta Marvalar, donde protagonizarán una entrada espectacular en el bullicioso puerto de esta ciudad costera.

Frenesí de Sangre: Los profundos tienen ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no tenga todos sus puntos de golpe.

Acciones:

Multiataque: Los profundos realizan tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras, o dos ataques: uno con su mordedura y otro con su lanza.

Mordedura: Ataque cuerpo a cuerpo: +4 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. Daño: 5 (2D4+2) daño perforante.

Garras: Ataque cuerpo a cuerpo: +4 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. Daño: 3 (1D4+4) daño perforante.

Lanza: Ataque cuerpo a cuerpo: +4 para golpear, alcance 5 pies o a distancia de 20/60 pies contra un objetivo. Daño: 7 (1D8+6) daño perforante, o 8 (1D10+6) daño perforante si la usan a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

TROLL MARINO

Gigante Grande, caótico maligno

Clase de armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 63 (6D8+36)

Velocidad: 20 pies, nadar 40 pies

FUE 18 DES 13 CON 20 INT 7 SAB 9 CAR 7

Habilidades: percepción +1

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 11

Lenguaje: Gigante, Acuano.

Valor de desafío: 5 (1.800 px)

Olfato agudo: El troll tiene ventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato.

Regeneración: El troll recupera 10 puntos de golpe al comienzo de su turno. Si el troll sufre daño por ácido o fuego, este rasgo no funcionará al comienzo del siguiente turno del troll. El troll muere solo si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Acciones:

Multiataque: El troll marino realiza tres ataques: uno con su arpón y dos con sus garras.

Arpón ballenero enorme: Ataque cuerpo a cuerpo: +7 para golpear, alcance 10 pies contra un objetivo. Daño: 11 (2D6+9) daño perforante.

Garras: Ataque cuerpo a cuerpo: +7 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. Daño 11 (2D6+4) daño cortante.

DOULAS ABISALES

Humanoide Monstruoso Mediano, legal maligno, Raza servidora menor (acuática)

Clase de armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 21 (3D8+9)

Velocidad: 20 pies, nadar 40 pies

FUE 13 DES 19 CON 16 INT 10 SAB 12 CAR 10

Habilidades: Sigilo +10, Intimidación +9, Atletismo (Nadar) +9

Sentidos: visión en la oscuridad hasta 60 pies, visión en la penumbra, percepción pasiva 14

Lenguaje: Acuano, Común.

Valor de desafío: 3 (700 px)

Respirar bajo el agua: Las doulas pueden respirar bajo el agua.

Regeneración: Las doulas recuperan 2 puntos de golpe al comienzo de su turno. Si una doula sufre daño por ácido o fuego, este rasgo no funcionará al comienzo de su siguiente turno. Las doulas mueren sólo si comienzan su turno con 0 puntos de golpe y no se regeneran.

Presencia pavorosa: La mera presencia de las doulas aterra a aquéllos que las rodean. Cada criatura que se encuentre dentro de un radio de 30 pies debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13. Si falla, el objetivo quedará aterrorizado durante 1D6 asaltos corriendo en dirección contraria. Si la tirada de salvación es exitosa, el objetivo será inmune a la presencia pavorosa de las doulas durante las 24 horas siguientes.

Telepatía: Las doulas se comunican entre sí y con las criaturas de su entorno mediante intensos impulsos telepáticos.

Acciones:

Multiataque: Las doulas realizan tres ataques: uno con su mordedura y dos con sus garras.

Mordedura: Ataque cuerpo a cuerpo: +4 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. Daño: 4 (1D6+1) daño perforante.

Garras: Ataque cuerpo a cuerpo: +4 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. Daño: 3 (1D4+1) daño perforante.

KRAKÉNIDO FULIGINOSO

Humanoide Monstruoso Grande, legal maligno

Clase de armadura: 17 (coraza)

Puntos de golpe: 49 (7D8+21)

Velocidad: 30 pies, nadar 40 pies

FUE 18 DES 11 CON 16 INT 2 SAB 11 CAR 5

Habilidades: Percepción +6, Atletismo (Nadar) +8

Sentidos: visión en la oscuridad hasta 90 pies, vista ciega hasta 60 pies, percepción pasiva 14

Lenguaje: Acuano, Común.

Valor de desafío: 5 (1.800 px)

Aguantar la respiración: Mientras se encuentra fuera del agua, el krakénido fuliginoso puede aguantar la respiración durante 30 minutos.

Camuflaje subacuático: El krakénido fuliginoso goza de ventaja en las tiradas de Destreza (Sigilo) mientras se encuentra bajo el agua.

Respirar bajo el agua: El krakénido fuliginoso puede respirar solamente bajo el agua.

Atrapar: El krakénido fuliginoso goza de ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que se encuentre atrapada por sus tentáculos.

Acciones:

Multiataque: El krakénido fuliginoso realiza cinco ataques: cuatro con sus tentáculos y uno con su gran maza.

Tentáculos: Ataque cuerpo a cuerpo: +5 para golpear, alcance 10 pies contra un objetivo. Daño: 4 (1D6+2) daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, se encontrará atrapado (escapar CD 14). Hasta que termine este estado, el krakénido fuliginoso puede apretar sus tentáculos en torno a la criatura atrapada, gozando de ventaja en las tiradas de ataque contra dicha criatura objetivo, pero no puede utilizar sus tentáculos contra otro objetivo.

Gran Maza: Ataque cuerpo a cuerpo: +5 para golpear, alcance 10 pies contra un objetivo. Daño: 11 (2D8+6) daño contundente.

Nube de Tinta (Recarga tras un descanso Corto): Una nube de tinta se extiende en un radio de 15 pies en torno al krakénido fuliginoso si se encuentra bajo el agua. La zona queda gravemente oscurecida durante 1 minuto, aunque una corriente significativa podría dispersar la tinta. Después de soltar la tinta, el krakénido fuliginoso puede usar Huida como una acción extra.

PEQUEÑO MIMETO

(con forma de pieza del Ojo de Leviatán)

Aberración Diminuta (cambiaformas), neutral

Clase de armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 4 (1D8)

Velocidad: 10 pies

FUE 3 DES 18 CON 11 INT 10 SAB 13 CAR 10

Habilidades: sigilo +5

Inmунidades al Daño: ácido

Inmунidades de Estado: caído

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 11

Lenguaje: -

Valor de desafío: 1/2 (100 px)

Cambiaformas: El mimeto puede usar su acción para polimorfarse en un objeto o volver a su verdadera forma amorfa. Sus estadísticas son las mismas en cada forma. Cualquier equipo que esté llevando o cargando no se transforma. Retorna a su forma original una vez que muere.

Adhesivo (Sólo en forma de Objeto): El mimeto se adhiere a cualquiera que lo toque. Una criatura enorme o más pequeña adherida al mimeto también se encuentra aferrada por él (escapar CD 13). Las tiradas de habilidad realizadas para escapar de este estado sufren de desventaja.

Falsas Apariencias (Solo en forma de Objeto): Mientras que el mimeto se quede quieto, es completamente indistinguible de un objeto ordinario.

Aferrar: El mimeto goza de ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que se encuentre aferrada por él.

Acciones:

Pseudópodo: Ataque cuerpo a cuerpo: +3 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. Daño: 2 (1D4) daño contundente. Si el mimeto se encuentra en forma de objeto, el objetivo se ve expuesto a su rasgo Adhesivo.

Mordedura: Ataque cuerpo a cuerpo: +3 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. Daño: 1 (1) daño perforante.

TRITÓN

Humanoide Mediano (tritón), neutral

Clase de armadura: 11 (armadura natural)

Puntos de golpe: 11 (2D8+2)

Velocidad: 10 pies, nadar 40 pies

FUE 10 DES 13 CON 12 INT 11 SAB 11 CAR 12

Habilidades: percepción +2

Sentidos: percepción pasiva 12

Lenguaje: Acuano, Común

Valor de desafío: 1/8 (25 px)

Anfibio: El tritón puede respirar aire y agua.

Acciones:

Lanza: Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +2 para golpear, alcance 5 pies o distancia de 20/60 pies contra un objetivo. Daño: 3 (1D6) daño perforante o 4 (1D8) daño perforante si la utiliza a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

ELEMENTAL DE AGUA (MEDIANO)

Elemental Mediano, neutral

Clase de armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 30 (4D8+12)

Velocidad: 30 pies, nadar 90 pies

FUE 18 DES 14 CON 18 INT 5 SAB 10 CAR 8

Resistencias al Daño: ácido; contundente, perforante y cortante de armas no mágicas.

Inmунidades al Daño: veneno

Inmунidades de Estado: exhausto, atrapado, paralizado, petrificado, envenenado, caído, reducido, inconsciente

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 10

Lenguaje: Acuano.

Valor de desafío: 5 (1.800 px)

Forma Acuática: El elemental puede entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse allí. Puede moverse a través de un espacio tan estrecho como 1 pulgada sin estrujarse.

Congelación: Si el elemental sufre daño por frío, se congela parcialmente; su velocidad se reduce en 20 pies hasta el fin de su siguiente turno.

Acciones:

Multiataque: El elemental realiza dos ataques de golpetazo.

Golpetazo: Ataque cuerpo a cuerpo: +7 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. Daño: 13 (2D8+4) daño contundente.

Ahogadilla (Recarga 4-6): Cada criatura en el espacio del elemental debe realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 15. Si falla, el objetivo sufre 13 (2D8+4) puntos de daño contundente. Si es más pequeño, también se encuentra atrapado (escapar CD 14). Hasta que termine este estado, el objetivo se encuentra reducido y no puede respirar a no ser que pueda hacerlo bajo el agua. Si la tirada de salvación es exitosa, el objetivo es empujado fuera del espacio del elemental.

SARGAZOS ASESINOS

Planta Grande, sin alineamiento

Clase de armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 28 (4D8+12)

Velocidad: 5 pies

FUE 20 DES 10 CON 16 INT 0 SAB 13 CAR 9

Resistencias al Daño: frío y fuego

Inmунidades al Daño: electricidad

Sentidos: visión en la penumbra, vista ciega hasta 30 pies

Lenguaje: -

Valor de desafío: 3 (700 px)

Camuflaje: Mientras que los sargazos asesinos se queden quietos, son completamente indistinguibles de unas algas comunes.

Acciones:

Latigazo: Ataque cuerpo a cuerpo: +4 para golpear, alcance 20 pies contra un objetivo. Daño: 6 (1D8+2) daño contundente.

Constreñir: Ataque cuerpo a cuerpo: +4 para golpear, alcance 20 pies contra un objetivo. Daño: 6 (1D8+2) daño contundente. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, se encontrará atrapado (escapar CD 15). Hasta que termine este estado, el sargazo asesino puede constreñir sus tallos en torno a la criatura atrapada, gozando de ventaja en las tiradas de ataque contra dicha criatura objetivo.

GOLEM DE PIEDRA

Constructo Grande, sin alineamiento

Clase de armadura: 17 (armadura natural), **bajo el agua 15**

Puntos de golpe: 178 (17D10+85)

Velocidad: 30 pies

FUE 22 DES 9 CON 20 INT 3 SAB 11 CAR 1

Inmунidades al Daño: veneno, psíquico, contundente, perforante y cortante proveniente de armas no mágicas que no sean adamantinas.

Inmунidades de Estado: hechizado, exhausto, aterrorizado, paralizado, petrificado, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, percepción pasiva 10

Lenguaje: Comprende el lenguaje de su creador pero no puede hablar.

Valor de desafío: 10 (5.900 px)

Forma Inmutable: El *golem* es inmune a cualquier hechizo o efecto que pueda alterar su forma.

Resistencia Mágica: El *golem* obtiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

Armas Mágicas: Los ataques con armas del *golem* son mágicos.

Acciones:

Multiataque: El *golem* realiza dos ataques de golpetazo.

Golpetazo: Ataque cuerpo a cuerpo: +10 para golpear, **bajo el agua +6**; alcance 5 pies contra un objetivo. Daño: 19 (3D8+6) daño contundente.

Ralentizar (Recarga 5-6): El *golem* señala a una o más criaturas que pueda ver a una distancia de 10 pies. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 contra su magia. Si un objetivo falla dicha tirada no podrá reaccionar, su velocidad se verá mermada y no podrá realizar más de un ataque por turno. Además, el objetivo tendrá que elegir entre realizar una acción o una acción extra en su turno, no ambas. Estos efectos duran 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, acabando así con el efecto si obtiene un éxito.

MELANOCETUS GIGAS

Aberración enorme (acuática), sin alineamiento

Clase de armadura: 9 (armadura natural)

Puntos de golpe: 72 (8D8+40)

Velocidad: Nadar 60 pies

FUE 26 DES 12 CON 20 INT 15 SAB 17 CAR 17

Habilidades: Percepción +16, Atletismo (Nadar) +8

Sentidos: vista ciega hasta 30 pies, percepción pasiva 10

Lenguaje: -

Valor de desafío: 7 (2.900 px)

Luminosidad Bioquímica: El Melanocetus Gigas posee una luz bioquímica en el extremo de una antena atrofiada que surge de su frente que utiliza en las profundidades para atraer a sus presas hasta sus fauces.

Acciones:

Mordedura: Ataque cuerpo a cuerpo: +6 para golpear, alcance 10 pies contra un objetivo. Daño: 9 (1D10+8) daño perforante.

Coletazo: Ataque cuerpo a cuerpo: +6 para golpear, alcance 10 pies contra un objetivo. Daño: 5 (1D6+8) daño contundente.

Tragar entero: El Melanocetus Gigas puede tragar a una criatura objetivo completamente. Ataque cuerpo a cuerpo: +6 para golpear, alcance 10 pies contra un objetivo. Daño: 7 (1D6+8) cada turno que permanece dentro del Melanocetus Gigas, daño perforante.

BARRACUDA ESPECTRAL

Animal Mediano (acuático), sin alineamiento

Clase de armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 8 (2D8)

Velocidad: Nadar 60 pies

FUE 11 DES 17 CON 10 INT 1 SAB 12 CAR 2

Habilidades: Sigilo +6, Atletismo (Nadar) +8

Sentidos: vista ciega hasta 30 pies, percepción pasiva 10

Lenguaje: -

Valor de desafío: 1 (200 px)

Transparencia: La barracuda espectral tiene una carne transparente y cristalina que la vuelve prácticamente invisible hasta que no se encuentra a una distancia de 5 pies.

Toque eléctrico: La barracuda espectral emite una ligera carga eléctrica que la vuelve ligeramente luminosa en las profundidades y que produce 1 punto de daño al contacto.

Banco: La barracuda espectral raramente se mueve en solitario, encontrándose en grupos de 1D6+3 ejemplares.

Acciones:

Cabezazo: Ataque cuerpo a cuerpo: +3 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. Daño: 6 (1D8+2 +1 *electricidad*) daño contundente.

Mordedura: Ataque cuerpo a cuerpo: +3 para golpear, alcance 5 pies contra un objetivo. Daño: 5 (1D6+2 +1 *electricidad*) daño perforante.

GRAN NAGA MARINA

Aberración Grande (acuático), caótico maligno

Clase de armadura: 8 (armadura natural)

Puntos de golpe: 56 (7D8+28)

Velocidad: 30 pies, Nadar 50 pies

FUE 16 DES 13 CON 18 INT 10 SAB 17 CAR 15

Habilidades: Percepción +7, Arcanos +12, Atletismo (Nadar) +11

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 12

Lenguaje: Abisal, Común

Valor de desafío: 8 (3.900 px)

Anfibio: La naga marina puede respirar aire y agua.

Resurrección: Si muere, la naga marina regresa a la vida al cabo de 1D6 días y recupera todos sus puntos de golpe. Solo un hechizo de deseo puede evitar el funcionamiento de este rasgo.

Lanzamiento de Hechizos: La naga marina es una lanzadora de hechizos de nivel 10. Su habilidad para lanzar hechizos es Inteligencia (tirada de salvación contra hechizos CD 14, +6 para impactar con ataques mágicos), y solo necesita componentes verbales para lanzar sus hechizos.

Acciones:

Mordedura: Ataque cuerpo a cuerpo: +7 para golpear, alcance 10 pies contra un objetivo. Daño: 7 (1D6+4) daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución, sufriendo 31 (7D8) puntos de daño por veneno si falla dicha tirada, o la mitad del daño si la tirada tiene éxito.

3.5 / OGL

GRAN TIBURÓN BLANCO

VD 2

PX 600

Neutral Grande

Iniciativa +6; **Sentidos:** olfato agudo, sentido ciego

CA 15 (-1 tamaño, +2 Des, +4 natural), **toque** 11, **desprevenido** 13

PG 38 (7D8+7)

Fort +8, **Ref** +7, **Vol** +3

Velocidad Nadar 60 pies

Cuerpo a cuerpo: mordisco +7 (1D8+4)

Ataque completo: mordisco +7 (1D8+4)

Fue 17, Des 15, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2

Ataque base +5

Habilidades: Avistar +7, Escuchar +8, Nadar +11

Dotes: Alerta, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada

ESQUELETOS ZAFRIOS

No muerto Mediano, legal maligno

Clase de armadura: 13 (restos de armadura), **bajo el agua** 11

Puntos de golpe: 13 (2D8+4)

Velocidad: 30 pies

FUE 10 DES 14 CON 15 INT 6 SAB 8 CAR 5

Vulnerabilidades al Daño: contundente

Inmunidades al Daño: veneno

Inmunidades de Estado: exhausto, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 9

Lenguaje: Comprende todos los idiomas que conoció en vida pero no puede hablar.

Valor de desafío: 1/4 (50 px)

Acciones:

Daga de obsidiana: Ataque cuerpo a cuerpo: +4 para golpear, **bajo el agua** +0; alcance 5 pies contra un objetivo. Daño: 4 (1D6+1) daño perforante.

Cetro zafiro: Ataque cuerpo a cuerpo: +4 para golpear, **bajo el agua** +0; alcance 5 pies contra un objetivo. Daño: 5 (1D8+1/18-20) daño contundente.

EL GALYR

Bestia Legendaria Enorme (acuático), neutral

Clase de armadura: 25 (armadura natural)

Puntos de golpe: 138 pg (12D12+60)

Velocidad: 20 pies, nadar 40 pies

FUE 27, DES 10, CON 21, INT 12, SAB 13, CAR 12

Tiradas de Salvación: Des +5, Con +10, Sab +6

Resistencia al Daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, percepción pasiva 11

Lenguaje: Acuano.

Valor de desafío: 9 (5.000 px)

Anfibio: El Galyr puede respirar aire y agua.

Acciones:

Multiataque: El Galyr realiza cuatro ataques: uno de mordedura, dos con sus pinzas y otro con su cola en forma de abanico.

Mordedura: Ataque cuerpo a cuerpo: +12 para golpear, alcance 15 pies contra un objetivo. Daño: 16 (4D6+8) daño perforante.

Pinzas: Ataque cuerpo a cuerpo: +12 para golpear, alcance 10 pies contra un objetivo. Daño 10 (2D6+8) daño cortante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, se encontrará atrapado (escapar CD 13). Hasta que termine este estado, el Galyr puede cerrar sus pinzas sobre la criatura atrapada, gozando de ventaja en las tiradas de ataque contra dicha criatura objetivo.

Cola: Ataque cuerpo a cuerpo: +12 para golpear, alcance 15 pies contra varios objetivos. Daño 10 (1D6+8) daño contundente. Si los objetivos son criaturas, deben tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 20 o verse empujados a más de 10 pies de distancia del Galyr y quedar caídos.

GUERREROS PROFUNDOS

VD 2

PX 600

Raza servidora menor (acuática)

Aberración Mediana

Iniciativa +2; **Sentidos:** Visión en la penumbra

CA 15 (+4 natural, +1 Des)

PG 16 (2D8+4)

Fort +2, **Ref** +2, **Vol** +3

Velocidad 20 pies, nadar 40 pies

Cuerpo a cuerpo: 2 garras +5 (1D4+4), mordisco +0 (2D4+2) (en tierra); 2 garras +5 (1D4+4), 2 desgarrones +5 (2D4+4), mordisco +0 (2D4+2) (en el agua); lanza +5 (1D8+6) (en tierra o agua)

Fue 19, Des 15, Con 14, Int 11, Sab 10, Car 6

Habilidades: Avistar +7, Escondarse +7, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +5, Trepar +10

Dotes: Alerta

TROLL MARINO

VD 5 PX 1800

Gigante Grande

Iniciativa +2; **Sentidos:** Olfato, visión en la oscuridad hasta 90 pies, visión en la penumbra

CA 16 (-1 tamaño, +2 Des, +5 natural), toque 11, desprevenido 14
PG 63 (6D8+36)

Fort +11, **Ref** +4, **Vol** +3

Velocidad 20 pies, nadar 40 pies

Ataques: garra +9 (1D6+6); Arpón ballenero enorme +9 (2D6+9)

Ataque completo: 2 garras +9 (1D6+6) y mordisco +4 (1D6+3)

Fue 23, Des 14, Con 23, Int 6, Sab 9, Car 6

Ataque base/Presa: +4 /+14

Ataques especiales: Rasgadura 2D6+9

Regeneración 5 (sólo bajo el agua)

Habilidades: Avistar +6, Escuchar +7

Dotes: Alerta, Voluntad de hierro

DOULAS ABISALES

VD 3 PX 900

Humanoide Monstruoso Mediano

Iniciativa +8; **Sentidos:** Visión en la oscuridad hasta 60', visión en la penumbra

CA: 16 (+4 Des, +2 natural), toque 14, desprevenido 12

PG 22 (3D8+9)

Fort +4, **Ref** +7, **Vol** +3

Velocidad: 20 pies, nadar 40 pies

Cuerpo a cuerpo: garra +7 c/c (1D4+1)

Ataque completo: 2 garras +7 (1D4+1) y mordisco +2 (1D6+1) +2 al daño contra los objetivos aterrorizados, curación rápida 3 (sólo bajo el agua), presencia pavorosa (IS Vol CD 12 si el objetivo no la pasa, queda aterrorizado 1d4 asaltos), telepatía.

Fue 13, Des 19, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 10

Ataque base/Presa: +3/+4

Habilidades: Escondarse +10, Intimidar +6, Nadar +9

Dotes: Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas

KRAKÉNIDO FULIGINOSO

VD 5 PX 1800

Humanoide Monstruoso Grande

Iniciativa +0; **Sentidos:** visión en la oscuridad hasta 90 pies, vista ciega hasta 60 pies

CA: 22 (+0 Des, +8 natural, +5 coraza, -1 tamaño), toque 9, desprevenido 22

PG 52 (7D8+21)

Fort +8, **Ref** +2, **Vol** +2

Velocidad 30 pies, nadar 40 pies

Cuerpo a cuerpo: tentáculo +8 (2D6+2)

Ataque completo: 4 tentáculos +7 (1D6+2) y gran maza cónica +8 (2D8+6)

Ataque base/Presa: +5/+13

Agarrón mejorado, nube de tinta (puede lanzar una nube de tinta de 80' que concede oscuridad total)

Fue 18, Des 11, Con 16, Int 2, Sab 11, Car 5

Habilidades: Avistar +6, Escuchar +6, Nadar +8

Dotes: Alerta, multiataque, soltura con tentáculo

PEQUEÑO MIMETO

(con forma de pieza del Ojo de Leviatán)

VD 1/2 PX 200

Aberración Diminuta (cambiaformas)

Iniciativa +4; **Sentidos:** Visión en la oscuridad hasta 60 pies

CA 19, toque 16, desprevenido 13

PG 4 (1D8)

Fort +0, **Ref** +4, **Vol** +3

Velocidad 10 pies

Cuerpo a cuerpo: mordedura -2 (1)

Fue 3, Des 18, Con 11, Int 10, Sab 13, Car 10

Ataque base/Presa: +0/-12

Adhesivo, imitar forma, inmunidad al ácido

Habilidades: Avistar +7, Disfrazarse +8, Escuchar +7

Dotes: Alerta

TRITÓN

VD 2 PX 600

Ajeno Mediano (agua, nativo)

Iniciativa +0; **Sentidos:** Visión en la oscuridad hasta 60'

CA 16 (+6 natural), toque 10, desprevenido 16

DG 16 (3D8+3)

Fort +4, **Ref** +3, **Vol** +4

Velocidad 5 pies, Nadar 40 pies

Cuerpo a cuerpo: tridente +4 (1D8+1) o ballesta pesada +3 a distancia (1D10/19-20)

Fue 12, Des 10, Con 12, Int 13, Sab 13, Car 11

Ataque base/Presa: +3/+4

Habilidades: Artesanía (una cualquiera) +7, Averiguar intenciones +7, Avistar +7, Buscar +7, Diplomacia +2, Escondarse +6, Escuchar +7, Montar +6, Moverse sigilosamente +6, Nadar +9, Supervivencia +7 (+9 a seguir rastros)

Dotes: Ataque al galope, Combatir desde una montura

ELEMENTAL DE AGUA (MEDIANO)

VD 3 PX 900

Elemental Mediano (agua, extraplanario)

Iniciativa +1; **Sentidos:** Visión en la oscuridad hasta 60 pies

CA 19 (+1 Des, +8 natural), toque 11, desprevenido 18

DG 30 (4D8+12)

Fort +7, **Ref** +2, **Vol** +1

Velocidad 20 pies, Nadar 90 pies

Cuerpo a cuerpo: golpetazo +6 (1D8+4)

Fue 16, Des 12, Con 17, Int 4, Sab 11, Car 11

Ataque base/Presa: +3/+6

Empapar, maestría del agua, vorágine (pueden moverse por el agua con una rapidez superior siendo imposible atacarlos por la espalda o por sorpresa), rasgos de elemental.

Habilidades: Avistar +4, Escuchar +3

Dotes: Ataque poderoso, Hendedura

SARGAZOS ASESINOS

VD 3 PX 900

Planta, Grande

Iniciativa +0; **Sentidos:** Visión en la penumbra, vista ciega hasta 30 pies

CA 15 (-1 tamaño, +6 natural), toque 9, desprevenida 15

DG 30 (4D8+12)

Fort +7, **Ref** +1, **Vol** +2

Velocidad 5 pies

Cuerpo a cuerpo: latigazo +7 (1D6+7)

Fue 20, Des 10, Con 16, Int -, Sab 13, Car 9

Ataque base/Presa: +3/+12

Agarrón mejorado, constreñir (1D6+7), enmarañar, camuflaje, inmunidad a la electricidad, rasgos de planta, resistencia al frío 10 y al fuego 10.

GOLEM DE PIEDRA

VD 11 PX 12.800

Constructo Grande

Iniciativa -1; **Sentidos:** visión en la oscuridad hasta 60 pies, visión en la penumbra.

CA 26 (-1 tamaño, -1 Des, +18 natural), **bajo el agua 24**, toque 8, desprevenido 26

DG 107 (14D10+30)

Fort +4, **Ref** +3, **Vol** +4

Velocidad 20 pies

Cuerpo a cuerpo: golpetazo +18 (2D10+9), **bajo el agua +14 (2D10+9)**

Ataque completo: 2 golpetazos +18 (2D10+9), **bajo el agua +14 (2D10+9)**

Fue 29, Des 9, Con -, Int -, Sab 11, Car 1

Ataque base/Presa: +10/+23, **bajo el agua +6/+19**

Ralentizar (3 /día TS Vol CD 17 puede señalar a una o más criaturas que estén a 10 pies; si el objetivo falla, no podrá reaccionar y su velocidad será mermada a la mitad durante 10 asaltos), inmunidad a la magia, rasgos de constructo, RD 10/adamantina

Habilidades: -

Dotes: -

MELANOCETUS GIGAS

VD 7

PX 3.600

Aberración enorme (acuática)

Iniciativa +1; **Sentidos:** vista ciega hasta 30 pies

CA 16 (-2 tamaño, +1 Des, +7 natural), interior y toque 9, desprevenido 15

DG 76 (8D8+40)

Fort +7, **Ref** +3, **Vol** +11

Velocidad Nadar 60 pies

Cuerpo a cuerpo: mordedura +12 (1D10+8 o coletazo +12 (1D6+8))

Fue 26, Des 12, Con 20, Int 15, Sab 17, Car 17

Ataque base/Presa: +6/+22

Tragar entero, luminosidad bioquímica, subtipo acuático

Habilidades: Escuchar +16, Nadar +8

Dotes: Alerta, Voluntad de hierro

BARRACUDA ESPECTRAL

VD 1

PX 300

Animal Mediano (acuático)

Iniciativa +3; **Sentidos:** vista ciega hasta 30 pies.

CA 14 (+3 Des, +1 natural)

DG (2D8)

Fort +3, **Ref** +6, **Vol** +2

Velocidad Nadar 60 pies

Cuerpo a cuerpo: Cabezazo +2 (1D8 +1 electricidad), mordisco +5 (1D6 +1 electricidad)

Fue 11, Des 17, Con 10, Int 1, Sab 12, Car 2

Toque eléctrico (al contacto produce 1 de daño), transparencia (la barracuda tiene una carne transparente y cristalina que la vuelve invisible a menos que se encuentre a una distancia de 5 pies)

Habilidades: Esconderse +6, Nadar +8

Dotes: Sutileza con las armas, Mordisco mejorado

GRAN NAGA MARINA

VD 7

PX 3600

Aberración Grande (acuática)

Iniciativa +1; **Sentidos:** visión en la oscuridad hasta 60 pies.

CA 15 (-1 tamaño, +1 Des, +5 natural), toque 10, desprevenida 14

DG 59 (7D8+28)

Fort +6, **Ref** +5, **Vol** +8

Velocidad 30 pies, Nadar 50 pies

Cuerpo a cuerpo: mordisco +7 (2D6+4 más veneno)

Fue 16, Des 13, Con 18, Int 10, Sab 17, Car 15

Ataque base/Presa: +5/+12

Conjuros, veneno (TS Vol CD 18 o pérdida de 1d8 CON)

Habilidades: Avistar +7, Concentración +12, Conocimiento de conjuros +8, Escuchar +7, Nadar +11

Dotes: Abstención de materiales, Alerta, Conjurar en combate, Reflejos rápidos

ESQUELETOS ZAFIRIOS

VD 1/3

PX 135

Muerto viviente Mediano

Iniciativa +5; **Sentidos:** visión en la oscuridad hasta 60 pies.

CA 13 (+1 Des, +2 natural), **bajo el agua 11**, toque 9, desprevenido 12

DG 6 (1D12)

Fort +0, **Ref** +1, **Vol** +1

Velocidad 30 pies

Cuerpo a cuerpo: Cetro zafirio +1 (1D8+1/18-20) o Daga de obsidiana +1 (1D6+1), **bajo el agua -3**

Fue 13, Des 13, Con -, Int -, Sab 10, Car 1

Ataque base/Presa: +0/+1, **bajo el agua -4/-3**

Inmunidad al frío, rasgos de muerto viviente, RD 5/contundente

Dotes: Iniciativa mejorada

EL GALYR

VD 9

PX 7.200

Bestia Legendaria Enorme (acuático)

Iniciativa +0; **Sentidos:** visión en la oscuridad hasta 60 pies, visión en la penumbra.

CA 25 (-2 tamaño, +17 natural), toque 8, desprevenido 25

DG 138 (12D12+60)

Fort +13, **Ref** +8, **Vol** +9

Velocidad 20 pies, nadar 30 pies

Cuerpo a cuerpo: mordisco +18 (4D6+8)

Ataque completo: 2 pinzas +18 (2D6+8), mordisco +18 (4D6+8), coletazo (1D6+8)

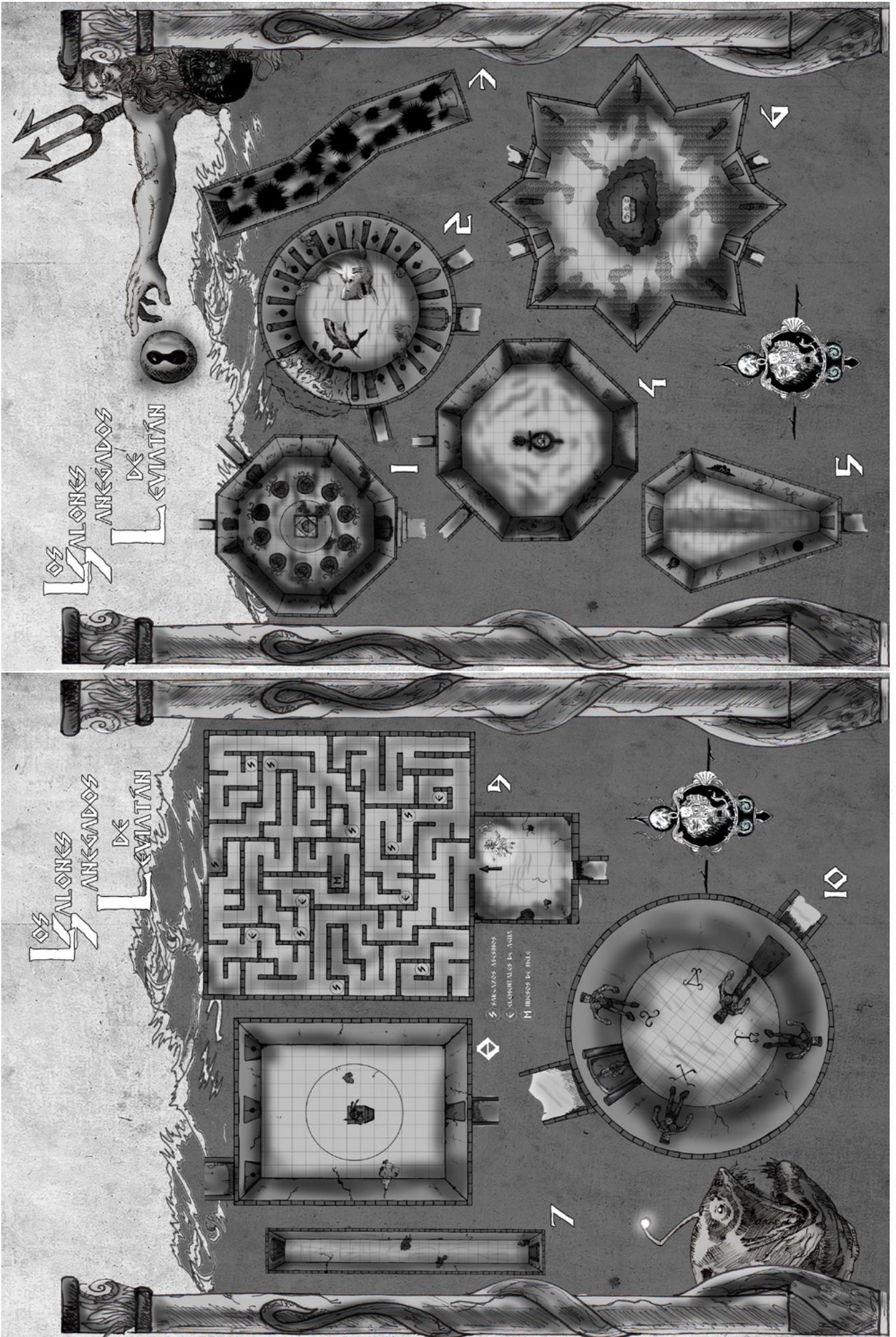
Fue 27, Des 10, Con 21, Int 12, Sab 13, Car 12

Ataque base/Presa: +12/+28

Engarro, volcar, inmunidad a dormir, al fuego y a parálisis, olfato.

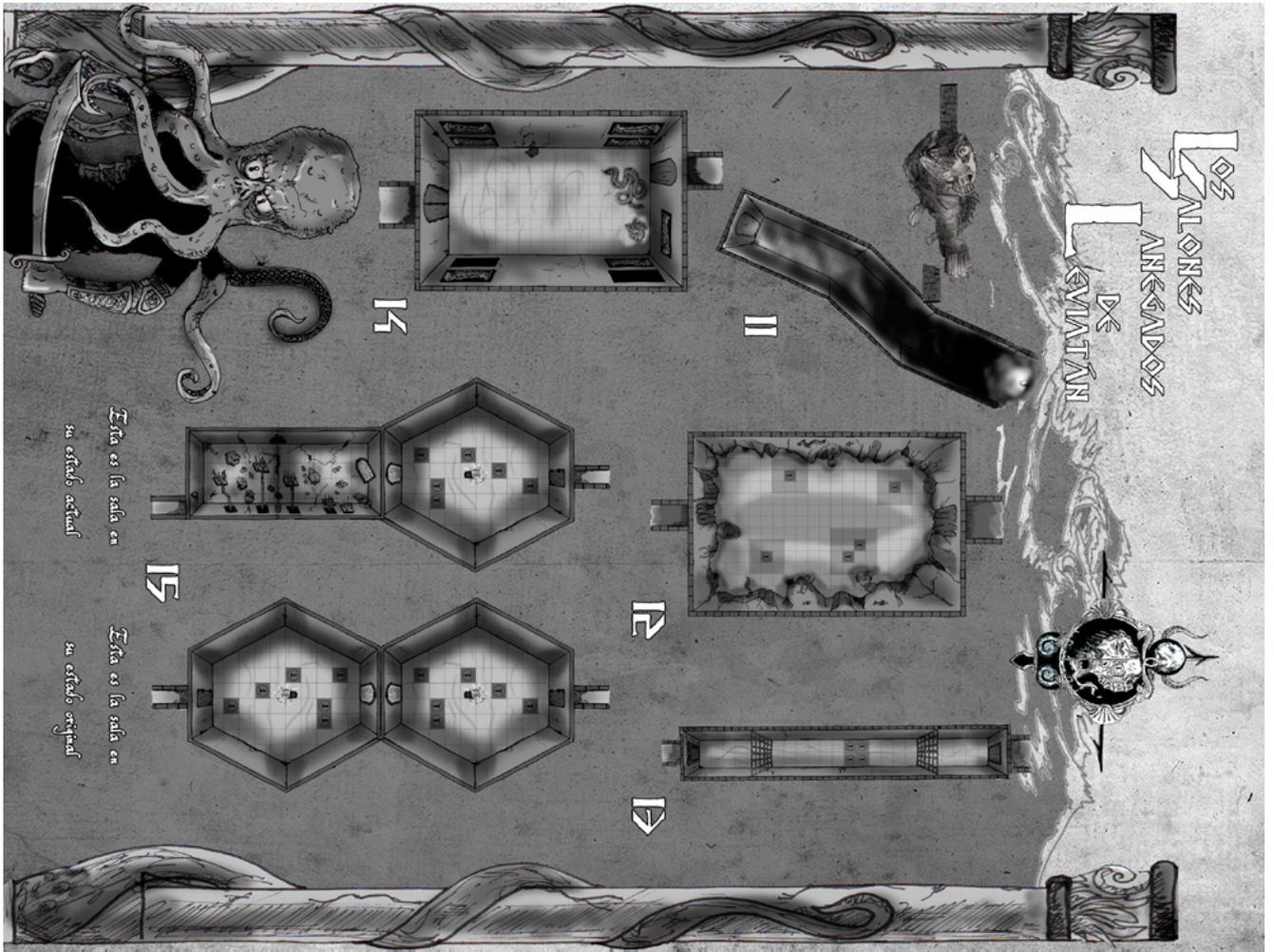
Habilidades: Avistar +16, Buscar +16, Esconderse +7, Escuchar +16, Intimidar +16, Nadar +21, Supervivencia +16 (+18 a seguir rastros)

Dotes: Ataque poderoso, Embestida mejorada, Engarro, Hendedura, Lucha a ciegas.



LOS SALONES ANEGADOS DE LEVIATÁN

LOS SALONES ANEGADOS DE LEVIATÁN



Esta es la sala en su estado actual

Esta es la sala en su estado original



AYUDA A LA MIRAÑA DE UN DIOS

AYUDAS DE JUEGO

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este* and *Clásicos de la Marca*, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

All text not identified as Product Identity is Open Game Content.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gyax and Dave Arneson.

Egyptian Adventures: Hamunaptra. Copyright 2004, Green Ronin Publishing. Author. C.A. Suleiman.

Aventuras en la Marca del Este. Copyright 2015. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.



LOS SALONES ANEGADOS DE LEVIATÁN

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 5 - 7

Este módulo ha sido especialmente diseñado para usarse con el reglamento de Aventuras en la Marca del Este. No obstante, podrá ser empleado con otros juegos similares con relativa facilidad y aplicando pocos cambios, incluyendo la quinta edición del juego de rol de fantasía por antonomasia.

Esta aventura trata de emular los viejos módulos que aparecieron en su día para el juego que Aventuras en la Marca del Este clona, como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una no disimulada pretensión de establecer una línea de aventuras clásicas, con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquéllas que jugábamos ya hace más de veinte años.

