FREE RPG DAY 2018

ATHKRI

Llanto espectral, Avaricia ardiente

El **Sistema Athkri** es una obra de Adrián Diego "*Maurick Starkvind*" y Cristina Borrego "*Amy An'ei*".

» **Redacción y maquetación**: Cristina Borrego "*Amy An'ei*".

» **Corrección**: Cristina Borrego "*Amy An'ei*" y Adrián Diego "*Maurick Starkvind*".

Registro en Safe Creative

» http://www.safecreative.org/work/1806167408647-llanto-espectral-avaricia-ardiente

» ***Portada y fondo***

◊ https://pixabay.com/es/ni%C3%B1o-chica-a-pie-flor-en-la-mano-2552440/

◊ https://pixabay.com/es/blanco-azul-textura-fondo-papel-934556/

» ***Cenefas decorativas***

◊ https://www.freepik.es/vector-gratis/vectores-de-adornos-florales_715293.htm

◊ https://wolfgrrlone.deviantart.com/

◊ https://www.freepik.es/vector-gratis/pinceladas-negras-pintadas-a-mano_1258885.htm

◊ https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Decorative-Border-Divider/61047.html

» ***Imágenes***

◊ https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Greedy-hand-vector-image/2835.html

◊ https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Old-English-hall/71840.html

◊ https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Doll-tea-party-vector-clip-art/22645.html

◊ https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Grieving-angel-vector-drawing/4048.html

◊ https://pixabay.com/es/colgante-plata-ornamento-joyer%C3%ADa-2885040/

◊ https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Coastal-town/68646.html

» ***Iconos***

◊ http://game-icons.net/delapouite/originals/sinking-ship.html

◊ http://game-icons.net/skoll/originals/d10.html

» ***Fuentes***

◊ https://www.dafont.com/es/postamt.font

◊ https://www.dafont.com/es/dream-orphans.font

◊ https://fonts.google.com/specimen/Noto+Serif

Rápido y Fácil es una obra de **Trúkulo y Theck**.

Esta aventura está dedicada a esa personita que está por llegar. Estamos deseosos de poder tenerte entre nuestros brazos por fin. Algún día, cuando seas mayor, podremos jugarla los tres juntos.

ÍNDICE

LLANTO ESPECTRAL 4

Comienzo del viaje 4

La misión 4

La recompensa 4

Viaje a Mens 5

Llegada a Mens 5

El alcalde Godi 5

Exterior casona Grera 6

Interior casona Grera 7

Noche en la casona 8

Samanta Espectral 8

Calma tras la tempestad 10

Toma de decisiones 11

AVARICIA ARDIENTE 11

Godi rinde cuentas 11

El final del viaje 12

APÉNDICE 13

Agradecimientos 14

Licencia 15

Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0) 15

LLANTO ESPECTRAL

Introducción

El documento que tienes entre tus manos es una aventura para el juego de rol **Athkri**, ambientada en el mundo de fantasía heroica **Ylat**, aunque puedes adaptarla para tu escenario de campaña sin demasiada dificultad.

Esta aventura está orientada para un grupo de jugadores cuyos personajes sean iniciales o de un nivel bajo. Pero recuerda que si no es así, siempre la puedes cambiar.

Los aguerridos aventureros que acepten el desafío que el **Direcor de Juego** les tiene preparado deberán lidiar con un espectro algo enfadado y la avaricia de un demonio igneo.

Comienzo del viaje

El grupo de aventureros se encuentra tranquilamente tomando unos tragos de hidromiel o cerveza en su taberna favorita. Hace semanas que no viven ninguna aventura y están algo aburridos. Alguno de ellos ve que un chico que acaba de llegar está preguntando algo por los grupos que también se encuentran en la taberna. Una prueba de Intuición + Atención a Dificultad 15 (normal) le permitirá oír que ofrece muchas monedas a quien le pueda ayudar antes de que se acerque. Por fin, se les llega el turno a ellos. Se presenta con el nombre de **Dan**.

> **Dan** es un joven humano de mediana edad. De pelo castaño a media melena, muy alto y delgado. Se le ve con muchas ganas de vivir aventuras. Es un chico un tanto tímido pero cuando se siente a gusto con la gente es muy campechano.

Está algo fatigado por la caminata, lleva varios días sin descansar ni probar bocado. Aunque el grupo no esté mucho por la labor, este se sienta a su lado. Si le ofrecen algo de comer no lo rechazará, si no, intentará dar pena para conseguir algo de comida. Iniciada la conversación, ya sea porque los jugadores tienen consigo sus armas o se vea alguna cicatriz, se percatará que son aventureros.

Vive en **Mens**, un pueblo que no se encuentra muy lejos de allí. El alcalde del pueblo le ha enviado en busca de alguien que les ayude a resolver un pequeño problema económico que perturba a toda la localidad, y ese “alguien” sería muy bien recompensado por la ayuda.

Una vez el grupo se interese por lo que Dan tiene que contarles, este les habla que a medio día de Mens se encuentra una casona abandonada, que pertenecía a **familia Grera**. Eran conocidos en el pueblo porque todos los domingos bajaban a pasar el día con el resto de la comunidad y durante **La Fiesta de la Cosecha** se hospedaban en la taberna. Nunca habían tenido ningún problema con nadie y la familia era bastante agradable.

Hasta hace unos 10 años.

La familia desapareció y no se volvió a saber nada de ellos. Ahora el alcalde **Godi** quiere recuperar de la casona un préstamo que les hizo hace 10 años por una supuesta reforma en la casona.

Si el grupo preguntase por qué nadie ha ido antes a recuperar dicho préstamo, Dan explicará que ningún vecino, ni si quiera el propio alcalde, se atreve a acercarse a la casona. En el pueblo se rumorea que al estar abandonada está encantada por fantasmas y espíritus.

La misión

Cuando Dan termine de poner al día a nuestro grupo de aventureros de cuál es la situación en Mens este les hablará de la misión.

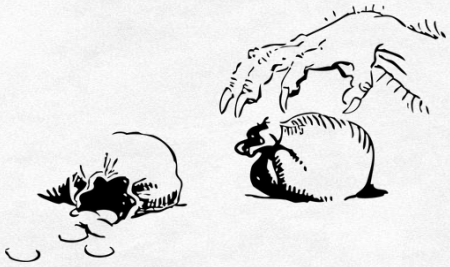
Lo que Godi quiere es que se adentren en la casona y saqueen todo lo que puedan y tenga valor. Una vez se hagan, más o menos, con el valor aproximado de la deuda deberán volver a Mens.

Dan no sabe a cuanto asciende dicha deuda, en el pueblo todos saben lo del préstamo pero solo el alcalde sabe realmente a cuánto asciende la suma.

La recompensa

Como no hay misión sin recompensa, Dan les habla de ella. Él correrá con todos los gastos del viaje (comida y hospedaje) más 600 monedas. El pago de las monedas se realizará 1/3 a la llegada a Mens y 2/3 a la vuelta de la casona.

Si pidiesen algo más de dinero Dan les dejará claro que él solo es el recadero. Si quieren negociar tendrán que hablar con el alcalde Godi en persona.



Viaje a Mens

El **Director de juego** decidirá a cuantos días puede estar el grupo de Mens. Si parten desde una taberna aleatoria pueden estar cerca. Si el grupo dispone de una "base" y tienen bien definido el territorio de los alrededores, Mens podría estar más lejos.

Durante el camino nuestro grupo de aventureros será asaltado por 1d6 de *Bandidos Ballesteros* y 1d6 de *Bandidos Engañosos*.

Bandido Arquero					**Desafío 20**
Humanoide de Tamaño Normal					16 Salud, 6 Energía
Defensa	9	Blindaje	0	Iniciativa	4
Voluntad	7	Espíritu	0	Movimiento	4 cas

Físico	Agilidad	Mente	Intuición	Presencia	Suerte
4	4	2	4	2	3

ACCIONES	
Ballesta de mano	*Arma; Alcance 20m (10C)*
Requiere 1 Energía +6 vs Cobertura; Causa 1d6+1 de Daño perforante	
Porra	*Arma; Alcance 2m (1C)*
+6 vs. Defensa; Causa 1d6 de Daño contundente. Este ataque se usará cuando se queden sin energía.	

Bandido Engañoso					**Desafío 23**
Humanoide de Tamaño Normal					8 Salud
Defensa	10	Blindaje	1	Iniciativa	4
Voluntad	8	Espíritu	0	Movimiento	5 cas

Físico	Agilidad	Mente	Intuición	Presencia	Suerte
2	5	2	4	3	3

ACCIONES	
Espada corta	*Arma; Alcance 2m (1C)*
+3 vs. Defensa ; Causa 1d6+3 de Daño cortante.	

Dependiendo del tiempo que el **Director de juego** proponga, puede haber más de un encuentro. Dan no actuará en ningún momento alegando que no está preparado para morir. Lo que hará será esconderse y lloriquear.

Nuestros aventureros pueden parar a descansar en posadas. Si por curiosidad quisiesen preguntar por Mens o el alcalde Godi, los lugareños que vivan cerca del pueblo sabrán de su existencia porque la **Fiesta de la Cosecha** es muy famosa y está teniendo lugar esa misma semana. Por eso los caminos están plagados de ladrones en busca de viajeros a los que poder robar.

Llegada a Mens

Mens es un pueblo de tamaño medio donde todos los aldeanos se conocen entre sí. Crece en círculos alrededor del ayuntamiento formando una plaza muy amplia. Uno de los lados de pueblo limita con el Bosque de Plata.

Cuando nuestros aventureros llegan a **Mens** no tardarán mucho en dar con la plaza del pueblo. Hay mucha gente, colorido, música y puestos donde se vende artesanía y alimento. Llegan en pleno apogeo de la celebración de la Fiesta de la Cosecha. El alcalde Godi acaba de dar su discurso anual de agradecimiento a los habitantes de Mens y a los visitantes.

Si nuestros aventureros deciden hablar con los habitantes estos no tendrán ningún problema en hacerlo aunque estarán más pendientes de las canciones del trovador o de participar en algún concurso de "*Trae tu calabaza más grande*". Si pasan por la taberna el ambiente de esta es mucho más tranquilo que el alboroto del exterior. Algún señor mayor, entre risas, hará mención a que espera que nuestros aventureros no sean como el último grupo al que el alcalde contrató. Como la familia Grera, desapareció sin dejar rastro, quizá partieron en mitad de la noche sin decir adiós.

Al preguntar por la familia Grera o la casona no sacarán más información de la que Dan les ha dado anteriormente. Los aldeanos un poco más mayores les contarán que eran muy agradables y buenos vecinos, un día pidieron un préstamo a su maravilloso alcalde y desaparecieron. La casona está abandonada y les da mucho miedo. Nadie se atreve ni siquiera a acercarse por allí. También se enterarán de que Godi lleva tantos años siendo el alcalde porque es una persona muy encantadora y nunca han tenido problemas con él. Se preocupa por el pueblo y nunca han tenido problemas de abundancia o riqueza desde que está en su puesto.

Desde que entren al pueblo, Dan estará nervioso y ansioso para que lleguen cuanto antes al ayuntamiento y dejarles con el alcalde Godi. Su comportamiento se debe más a una posible reprimenda por parte de Godi hacia su tardanza que otra cosa. Insistirá cada vez más si ve que el grupo tarda en ir al ayuntamiento.

El alcalde Godi

Tras un rato de espera en el hall del ayuntamiento nuestros aventureros consiguen subir al segundo piso. Todo parece estar muy bien decorado, contrastando con las casas austeras del resto de vecinos de Mens. Suelos y paredes de made-

ra tratada, cortinas pomposas y muchos cuadros de temas diversos decoran tanto el ayuntamiento como el despacho de Godi.

Godi es un señor un tanto rechoncho, de mejillas sonrosadas, moreno de piel y pelo castaño. No aparenta ser muy mayor, de unos 40 años. Su forma de ser es un tanto estrafalaria, que se refleja muy bien en su forma de vestir. Godi combina colores muy chillones creyendo que va la última moda. Parece que siempre tiene mucho calor. En la mano siempre sostiene un pañuelo con el que se seca la frente a menudo, quitando el exceso de sudor. La forma de dirigirse al grupo denota superioridad.

Tras un gran escritorio está sentado Godi, parece algo ajetreado y con prisa. Cuando habla con nuestros aventureros usa palabras pomposas sin saber bien su significado, o incluso se las inventa para parecer más erudito. El despacho tiene muchas estanterías con libros y grandes ventanales tras el escritorio que dan a la plaza. Una prueba de Intuición + Atención a Dificultad 12 (fácil) dejará ver a nuestros aventureros que el ayuntamiento es la única casa en todo el pueblo que tiene dos plantas.

Después de una corta presentación, Godi les dará el primer 1/3 de monedas tras que todos firmen un contrato con lo pactado: irán a la casona de los Grera a recuperar la deuda dejada por estos 10 años atrás, y a cambio serán recompensados con los 2/3 restantes de 600 monedas, más lo que quieran saquear por su cuenta.

Obligará a Dan a que les acompañe a la casona Grera y este aceptará a regañadientes. El propio Godi lo haría, pero un hombre de su posición debe atender al pueblo en un momento tan importante como es el de la Fiesta de la Cosecha. Así se justifica: en que el muchacho sabe llegar sin problema; pero en realidad quiere asegurarse de que cumplen su parte del contrato.

Si nuestros aventureros quisieran saber a cuánto asciende la deuda sabrán que es de 10000 monedas. Si lo desean podrán ir y venir varias veces de la casona para ir acumulando el dinero en sus arcas. No puede prestarles ningún carro o animal de tiro ya que esto supone un gasto extra y el objetivo de esto es ganar dinero, no perderlo. Lo único que puede ofrecerles es que el posadero les deje hospedaje, durante el tiempo que tarden, a mitad de precio ya que este le debe un par de favores.

Exterior casona Grera

Dan es un joven con muchas ganas de conocer mundo, y lo haría bien si no estuviese más preocupado en darse prisa por volver a la fiesta y de quien bailará con quien en el Gran Baile de Máscaras de esa noche. Se le ve molesto porque algo le dice que no les dará tiempo a estar de vuelta para el evento que lleva esperando todo el año. Y así es. Sus despistes hacen que el grupo pierda mucho tiempo tomando un supuesto atajo que en realidad desvía más que acorta.

Después de una larga caminata de idas y venidas, el camino llega hasta una planicie. El lugar es hermoso. El Bosque de Plata y las montañas más altas hacen de marco de la escena. En el centro, la casona permanece silenciosa e inmóvil, como si fuese una roca más del entorno.

Ejerce sobre el grupo la sensación de que alguien o algo les estuviese observando, como si supiese de su llegada antes incluso de que hubiesen emprendido el viaje. Según se vayan acercando nuestros aventureros oirán cómo el viento silba al entrar por alguna de las ventanas del segundo piso. Por fuera la casa parece un tanto descuidada. Se nota que ha sido víctima del paso del tiempo: las grietas son muy visibles y el musgo y la hiedra se están haciendo con gran parte de la fachada. A su alrededor hay una gran valla de ladrillo y hierro, que también se encuentra corroído por el paso del tiempo. La puerta de la valla está cerrada pero no hay ninguna cadena que impida forzarla un poco mediante una prueba de Fuerza a Dificultad 12 (normal) y así poder pasar.

Antes de pasar, desde la valla que bordea la casona, se puede ver, para sorpresa de nuestros aventureros, que el césped, los árboles e incluso las flores están en perfecto estado. Denota un gran mimo y cuidado. Una prueba de Intuición + Atención a Dificultad 15 (normal) revelará que una de las cortinas del piso de arriba se ha movido. Alguien les observaba.

Desde el jardín delantero es imposible poder ver el trasero ya que hay otra valla de madera haciendo de separación. Malhumorado por la hora, Dan ofrece al grupo aporrear la puerta delantera. Quedan apenas un par de horas para que anochezca.

- Si nuestros aventureros deciden ir por la entrada principal:

Tras llamar a la puerta, y esperar unos segundos, oirán unos pasos que se acercan a ellos. Les abre la puerta un señor muy, muy alto y muy, muy delgado. Su piel es pálida, y sus ojeras son muy marcadas. Tras abrirles la puerta les ofrecerá que pasen al salón de la casa.

- Si nuestros aventureros deciden ir por otro lado:

La valla de madera es muy alta y chirriará nada más empezar a abrirla, lo que hará que el mayordomo aparezca por una de las ventanas y les ofrezca amablemente a entrar por la puerta delantera. Después, amablemente, les llevará al salón de la casa.

Si intentan entrar por una de las ventanas, cuando esté entrando el segundo miembro este verá cómo una figura muy alta está observándoles. Será el mayordomo y esperará pacientemente hasta que todo el grupo entre. Después, amablemente, les llevará al salón de la casa.

Interior casona Grera

La casa, aunque un tanto oscura o poco iluminada por dentro, está en perfecto estado. Desprende un aire rococó: todo muy sobrecargado, cuadros grandes, muebles enormes con acabados en volutas y detalles en dorados, suelos de madera, cortinas pesadas de terciopelo...

Disponde de dos plantas:

[*Ver Apéndice 1: Mapa de la Casona Grera*]

Desde la vidriera del salón se ve el patio trasero. Césped bien cuidado, unos pocos árboles para dar sombra y una fuente no muy grande en el centro, que en esos momentos está apagada pero tiene agua. Al fondo, tras un sauce llorón, se puede intuir una pequeña estatua de mármol blanco de un ángel con las alas abiertas y las manos en el pecho mirando hacia abajo. El patio no tiene más ornamentación.

El Mayordomo es un señor muy alto y muy delgado. De piel pálida y pelo encrespado blanco por las canas, aunque algún que otro mechón insinúa que en algún momento fue castaño. Tiene unas ojeras muy marcadas. El paso del tiempo comienza a fallar a su memoria, o al menos es lo que deja intuir. Su forma de hablar es pausada y monótona, parece que hace mucho tiempo algo le sumió en una gran tristeza y aún no ha salido de ella. Se presenta con el nombre de **Engys**.

Cuando nuestros aventureros estén por fin reunidos en el salón **Engys** estrá dispuesto a contestar a las preguntas que tengan. Habla de forma pausada, quedándose de vez en cuando en silencio pensando la respuesta o intentando recordar. Mientras habla enciende la chimenea.

En la casa viven él y la única heredera de la familia, **Samanta Grera**. Él lleva siendo el mayordomo de la familia desde hace unos cincuenta o sesenta años, ya no lo recuerda bien.

Lo que sí recuerda bien es el día del trágico incidente de la familia. Mientras habla lo hace con mucho pesar:

Era La Fiesta de la Cosecha y la familia había ido al pueblo a celebrarlo. Les encantaba porque el pueblo se llenaba de gente y colorido. Tras el discurso de clausura del alcalde Godi decidieron volver a su casa aunque se había levantado un terrible temporal. La lluvia hizo que el cochero prefiriese pasar por el Bosque de Plata en vez de por el camino habitual. Pero el cochero en realidad estaba compinchado con unos bandidos y estos asaltaron, robaron y mataron a la familia.

Hacia el final de la historia Engys va haciendo pausas, tratando de contener sus sentimientos.

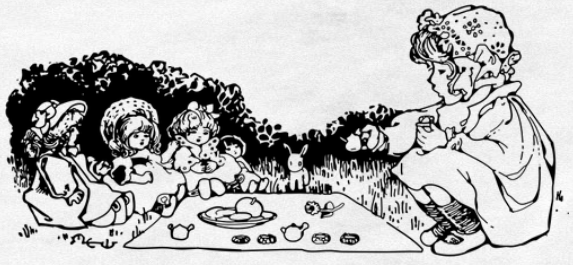
Si tienen interés por saber quién es Samanta, Engys explica al grupo de aventureros que ella es la última heredera de la familia. Es una sobrina lejana de los Grera. Él pasó a ser su tutor legal tras fallecer sus padres y desde entonces vive en la casona. Adora a la niña y lo daría todo por ella.

Si preguntan por Godi se limitará a contestar de forma seca que es el alcalde del pueblo. Sólo lo ha visto un par de veces: cuando vino a evaluar el préstamo de la casa y un tiempo después a exigir el pago del mismo, cuando se le devolvió sin ningún problema.

Tras mencionar el nombre de Samanta y mientras escuchan a Engys, de vez en cuando de forma aleatoria, a alguno de los aventureros le parecerá oír el correteo de unas pisadas, que no tienen que ser por el piso superior, y alguna risilla a lo lejos de una niña.

Sin darse cuenta, la conversación con Engys les ha entretenido tanto que ya es prácticamente de noche y desde el calor de la chimenea se dan cuenta de que ha comenzado a llover. Engys se disculpa por demorarles tanto. Les hará la cena y les ofrecerá refugio para pasar la noche. Al salir del salón, nuestros aventureros oyen que de repente sus pasos se han parado y que susurra algo. Tras un sonoro suspiro vuelve a aparecer en el salón.

Permanece inmóvil ante la mirada de nuestros aventureros hasta que una cabecita de pelo castaño se asoma tras él. Da un paso a un lado e invita a la niña a que se acerque. No se le ve muy convencido, pero pide disculpas por tener que dejarles con Samanta mientras prepara algo de cena para todos. No tardará mucho, y les pide que cuiden de ella unos veinte minutos. Engys se asomará de vez en cuando para ver que todo va bien.



Samanta Grera es una niña de unos 10 años de edad. Su pelo es castaño y largo, casi le llega por la cintura. Sus ojos son grandes y verdes. Lleva puesto un vestido azul oscuro con cintas rojas, y de cinturón un gran lazo rojo atado a la espalda. Zapatos azul oscuro y medias blancas. Al cuello lleva una gargantilla de tela que acaba en lo que parece un rubí engarzado en plata. Mantiene una actitud muy juguetona y puede llegar a enfadarse si nadie decide jugar con ella.

Samanta querrá jugar con todos nuestros héroes a la pelota, a la comba, a las tabas... Insistirá hasta que al menos uno de ellos quiera jugar con ella. De forma sutil evitará todo juego que requiera contacto físico o salir del salón. Antes de que Engys vuelva a aparecer en el salón, Samanta, distraída con el juego, comentará con quien esté jugando con ella que hace mucho tiempo una vez tuvo unas fiebres tan altas que la impidieron ir a celebrar la Fiesta de la Cosecha, y que desde entonces no ha vuelto a salir de casa.

El vestido que lleva ahora le recuerda un poco al de entonces.

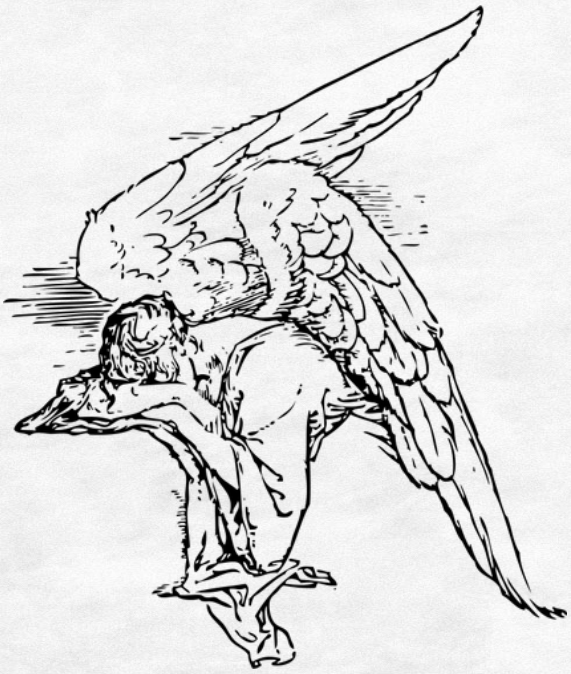
Cuando nuestros aventureros se pongan a cenar a lo lejos oirán que poco a poco se va acercando una tormenta. Samanta protestará por la cena alegando que no le gusta y no piensa probar bocado. Engys, un tanto molesto, retirará su plato y la mandará a la cama, al piso de arriba. Una vez terminada la cena, Engys ofrecerá al grupo un par de habitaciones para que pasen la noche, ya que la tormenta se les ha echado encima. Engys no disimula su temor por el temporal e insistirá en que el grupo se quede a pasar la noche.

Noche en la casona

El grupo de aventureros es libre de vagar por la casa por la noche si así lo desea. Dan irá con ellos pero no le gusta la idea. Una de las dos habitaciones permanece cerrada con llave, lo que pueden asumir que es la habitación de Samanta. El resto estarán abiertas. No hay rastro de Engys.

Estén durmiendo o investigando/saqueando la casa, en mitad de la noche oirán un grito desgarrador, agudo y largo; no es un grito normal, parece más de ultratumba. Proviene del patio trasero. Dan, petrificado de miedo, se quedará en una de las habitaciones escondido. Y permanecerá ahí todo lo que dure el evento.

Si nuestros aventureros deciden ir, en su carrera al patio se cruzarán con Engys. Está empapado por la lluvia, jadea y su cara es más de preocupación que de miedo. Pedirá al grupo que le ayude a encontrar una vieja cajita de madera, no muy grande y sin adornos, tiene únicamente en la tapa una flor de lis impresa a fuego. Con ella deben dirigirse al patio trasero. No recuerda dónde la dejó la última vez, por eso les pide ayuda. No podrá dar más explicaciones ya que no hay tiempo de contestarlas. Desaparecerá corriendo en busca de la cajita de madera.



La cajita se encuentra enterrada a los pies de la estatua del ángel. Si el grupo tarda en darse cuenta de ello o probar suerte en el patio Engys podrá aparecer y pedirá al grupo que busque por el patio y él terminará de hacerlo por la casa.

Samanta Espectral

Al llegar al patio un ente de color rubí semitransparente hará aparición ante ellos impidiendo su camino hacia la estatua. Samanta ha entrado en cólera, la fecha del año en el que están es el aniversario de su muerte. Esta información no es accesible a los aventureros de momento, pero una tirada de percepción puede ponerlos en la pista.

Los ataques efectuados hacia Samanta no tendrán efecto alguno hasta que tengan la cajita de música en la mano. El **Director de Juego** puede decidir si es Engys quien dará esta información al grupo o mediante una prueba de Intuición a Dificultad 15 (moderada).

La cajita se encuentra enterrada casi al ras de la superficie, junto a la estatua del ángel, envuelta en una tela. La lluvia facilitará que puedan escarbar la tierra. Está muy desgastada y no es muy grande, entra perfectamente en la mano. Es de madera de ébano, barnizada, con una flor de lis hecha a fuego. En la parte inferior posee una pequeña manivela que da cuerda. Junto a ella, tallado a mano se pueden leer dos nombres: Samanta y Samuel. De momento, aunque lo intenten, es imposible abrirla.

Una vez con la cajita en la mano oirán otro grito. Este será mucho más alto que el anterior, llegando a hacerles daño en los oídos. El color translúcido de Samanta se hará más opaco permitiendo así que sus ataques impacten contra ella.

Entre llantos y gritos Samanta pedirá poder asistir a las fiestas del pueblo aunque sabe que no puede hacerlo. Sabe que está muerta, pero pedirá desesperadamente a **Samuel** poder ver las luces que iluminan el cielo y volver a ser una familia feliz. A su cuello aún cuelga la gargantilla con el rubí. Engys, cuyo verdadero nombre es Samuel, pedirá al grupo que simplemente apacigüe su sufrimiento pero que no destruyan su alma, ya que ella es lo único que le queda en este mundo.

Al ver que nunca ocurrirá lo que tanto desea, Samanta comenzará a atacar a nuestros héroes. Todo el patio trasero y la fachada trasera de la casona se ilumina con el resplandor rojizo que desprende Samanta.

Samanta Espectal					**Desafío 78**
No muerto de Tamaño Normal					30 Salud, 13 Energía
Defensa	12	Blindaje	1	Iniciativa	6
Voluntad	19	Espíritu	2	Movimiento	3 cas

Físico	Agilidad	Mente	Intuición	Presencia	Suerte
3	3	5	3	3	3

ACCIONES

Toque espectral — *Natural; Alcance 2m (1C)*

+6 vs. Defensa; Causa 1d6+2 de Daño contundente. El objetivo retrocede 2m (1 casilla).

Chirrido de ultratumba — *Hechizo; Alcance 40m (20C)*

Requiere 3 Energía; +5 vs. 12; Todos los objetivos al alcance sufren una penalización de -2 a Defensa, Pelea, Puntería y Magia hasta final de turno.

Llamada a los huesos — *Hechizo; Alcance 20m (10C)*

Requiere 1 Energía; Acción Menor; +5 vs. 12; Invoca 1d6-2 Esqueletos que lucharán a favor del invocador. El mínimo de Esqueletos invocados simpre será 1.

Antes de comenzar el encuentro el **Director de Juego** debe tener en cuenta que Samanta ha utilizado *Chirrido de ultratumba* de forma gratuita y sin tener que superar la tirada de dificultad, lo que supone que durante el primer turno a nuestros héroes se le aplica la penalización. El desencadenante ha sido encontrar la cajita de música.

Cuando le toque actuar a Samanta por primera vez invocará a 3 *Necroamebas* con un coste de 3 Energía. Tras ello podrá realizar otro ataque. Las *Necroamebas* se colocarán formando un triángulo encerrando así a nuestros héroes, e intentarán acercarse lo máximo a ellos para que la explosión alcance al mayor número de objetivos.

Usará *Llamada a los huesos* siempre que pueda antes de finalizar su turno. Igualmente usará *Toque espectral* como ataque básico contra aquel que esté adyacente a ella y le cause más daño. *Chirrido de ultratumba* lo usará cuando se vea en desventaja.

A continuación podemos ver a los Esqueletos y a las Necroamebas:

Esqueletos					**Desafío 3**
No muerto de Tamaño Normal					1 Salud
Defensa	9	Blindaje	1	Iniciativa	2
Voluntad	7	Espíritu	0	Movimiento	3 cas

Físico	Agilidad	Mente	Intuición	Presencia	Suerte
2	3	0	0	2	1

ACCIONES

Garrazo — *Natural; Alcance 2m (1C)*

+4 vs. Defensa; Causa 1d6+1 de Daño cortante.

Mordisco — *Natural; Alcance 2m (1C)*

+4 vs. Defensa; Causa 1d6 de Daño perforante. Salvación Físico 10 u objetivo sufre 1d6 de Daño continuo por sangrado.

Necroameba					**Desafío 3**
No muerto de Tamaño Normal					4 Salud
Defensa	6	Blindaje	0	Iniciativa	5
Voluntad	5	Espíritu	0	Movimiento	4 cas

Físico	Agilidad	Mente	Intuición	Presencia	Suerte
1	5	0	2	2	0

ACCIONES

Vómito repulsivo — *Natural; Alcance 6m (3C)*

+6 vs. Cobertura; Causa 1d6+1 de Daño venenoso.

Explosión amébica — *Natural; Alcance 6m (3C)*

Cuando la necroameba es reducida a 0 puntos de salud usa este ataque. +7 vs. Defensa; Causa 1d6+2 de Daño venenoso a todos los objetivos al alcance.

Los *Esqueletos* irán apareciendo de forma aleatoria en el mapa, como el **Director de Juego** crea conveniente. Pegarán al primer objetivo que tengan delante sin rendirse. Son inmunes al cansancio, efectos enajenadores, frío, calor, venenos o enfermedades. Ven en la absoluta oscuridad y reciben el daño mínimo de armas perforantes.

Las *Necroamebas* son cienos que se forman cuando un tipo de hongo crece junto a los huesos de un cuerpo cuya alma aún sigue atada a este mundo. Va impregnándose de los sentimientos negativos hasta que se crean estos seres terroríficos. Son inmunes a ataques críticos y a efectos enajenadores. Al finalizar su turno doblan su salud si aún están en pie.

Una vez esté Samanta incapacitada la cajita de música podrá tocar su melodía, el resplandor rojizo irá desapareciendo poco a poco. Bajo la lluvia, Samuel aparecerá derrotado en el suelo llorando mientas mantiene el cuerpo de Samanta entre sus brazos. Juntos tararearán la melodía de la cajita de música, Samuel le dirá a su hermana que todo va a ir bien. Cuando se ponga buena podrán ir juntos a las fiestas y volverán a ser una familia feliz.

Al finalizar la melodía Samanta desaparecerá y su destello rojizo se cobijará en la cajita de música. Tras ponerse en pie, Samuel pedirá a los héroes que le acompañen al salón. Ya es hora de que sepan toda la verdad, se lo debe por salvar a su hermana.

Calma tras la tempestad

Con el fuego avivado de nuevo, están sentados alrededor de la chimenea. En la repisa Samuel ha colocado la cajita de música. Guarda algo en sus manos, que de vez en cuando acaricia con los dedos. Él permanecerá de pie, apenado contará su historia sin apartar la mirada del fuego.

*Su verdadero nombre es **Samuel Grera**, hermano menor de Samanta. Hace unos cincuenta años Samanta contrajo unas fiebres muy altas debido a una mala gestión del agua por parte de Godi. Sus padres y él pudieron superarlas, pero Samanta no. Aunque pidieron desesperadamente la visita del médico del pueblo, la ayuda nunca llegó. Godi alegaba que más gente necesitaba la ayuda del médico, y al tratarse de una niña sería capaz de soportar las fiebres sin problema. Al poco tiempo Samanta murió, a los diez años de edad, dejando un gran vacío en la familia. Poco después Samuel abandonó su hogar.*

Muchos años después una carta de su padre informándole de la inminente muerte de su madre hizo que volviese, aunque la casa le trajese muchos recuerdos de su hermana. Su mujer e hijos fueron con él. Samuel comenzó a ver a su hermana unas veces tras una puerta, otras en el jardín... Lo achacó a que la echaba de menos y que su mente estaba jugando con él y no le dio importancia. Hasta que un día paseando por el jardín su hijo menor vino hacia él corriendo con una cajita de música. La encontró cerca de la estatua del ángel gracias a la ayuda de una niña del pueblo que vestía un vestido azul con lazos rojos. Tras ello, las visiones se hicieron más comunes, llegando a poder entablar conversaciones con ella y recordando viejos tiempos en los que jugaban juntos y todo era feliz.

De vez en cuando Samanta se enfadaba con él porque no la dejaba jugar con sus hijos o cuando iban a La Fiesta de la Cosecha sin ella y desaparecía unos días. Durante todo ese tiempo Samanta nunca le hizo daño a nadie y Samuel mantenía el secreto a su familia.

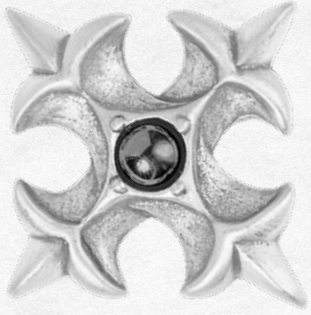
Hace poco más de un año, Samuel decidió construir un lugar más bonito para la tumba de su hermana, por eso tomó la mala decisión de pedirle prestado dinero al alcalde Godi, unas 2000 monedas. Este, tras visitar la casona Grera para supervisar las obras, quedó maravillado por la opulencia de la casa. Aunque la deuda fue saldada al poco de contraerla, Godi siempre se inventaba nuevos suplementos que no había tenido en cuenta antes, llegando a inventarse una deuda de 10000 monedas.

Cuando Samuel se plantó ante tanto descaro del alcalde, Godi montó en cólera y juró que nunca se lo iba a perdonar. Pasó el tiempo y cuando Samuel pensaba que todo estaba arreglado, tras volver de la Fiesta de la Cosecha, unos bandidos contratados por Godi asaltaron su carruaje matando a su familia y robándoles después. Él, malherido de muerte, pudo llegar a la casona. Su hermana le cuidó hasta que se pudo recuperar. Unos días después volvió para enterrar a su mujer e hijos. Fue un trago muy duro para él. Al volver a casa comprobó que los bandidos intentaron entrar en su casa para robarles allí también, pero algo les impidió el paso... Godi lo intentó después, hace unos meses, pero Samanta pudo echarlo sin problema gracias al pavor que el alcalde tiene a los fantasmas.

Todo esto hizo que Samuel decidiese recluirse en su casa, cuidando del espíritu de su hermana, que desde el incidente al no volver a oír las risas de más niños o no a ver a una familia feliz entre los muros se volvió irritable. Cada vez que se enfada debe apaciguarla con su cajita de música.

Tras una breve pausa Samuel dejará sobre la mesita el colgante que Samanta llevaba al cuello. Se lo da a nuestros héroes como agradecimiento por su ayuda.

[*Ver Apéndice 2: Piedra del Alma Perdida*]



Hace mucho tiempo enterró su odio por el alcalde y lo que le queda de vida quiere pasarlo en paz. Después, se retirará para descansar lo que queda de noche y dejará a nuestros héroes en el salón. Dan ha estado observando desde la ventana lo ocurrido y ha permanecido en silencio mientras Samuel contaba la verdadera historia. Contiene su rabia contra el alcalde Godi arrepintiéndose de haber caído en sus tejemanejes. Con los primeros rayos de sol piensa arreglar cuantas con él.

Continuará lloviendo por la noche y al amanecer saldrá el sol de nuevo.

Toma de decisiones

En este punto de la historia, nuestros héroes son libres de decidir si marchar con lo que tienen o volver al pueblo a hablar con Godi. A estas alturas de la vida Samuel no va a echar de menos unos cubiertos de plata o algún candelabro de oro. Si así lo desean podrán despedirse de él y les tendrá preparadas 1d6+3 raciones de viaje. Samanta no está por ningún lado, Samuel piensa que esta vez su espíritu descansará durante un largo periodo de tiempo.

La distribución de la casona se puede ver en el *Apéndice 1*. Las estancias pueden poseer muebles y decoración cara, pero lo que realmente haya y se pueda encontrar queda bajo la decisión de el **Director de Juego**.

La habitación de Samanta, una de las dos estancias grandes de la segunda planta, permanece cerrada toda la escena. Aún así, si algún aventurero realmente quisiese entrar se podría tras superar una prueba de Físico a Dificultad 18 (muy difícil). La habitación está sin tocar desde su fallecimiento; ordenada pero con polvo. Juguetes y libros infantiles por doquier es la decoración que se puede encontrar. Samuel tomó la decisión de mantenerla así durante todo este tiempo. Aunque Samanta esté en letargo puede dar la sensación de que profanarla puede traer problemas.

Samuel se quedará con la cajita de música. Será el único objeto que no permitirá sacar de la casa.

Dan pondrá rumbo al pueblo y esperará a quien quiera ir con él y no hablará mucho durante el trayecto. Si no, se despedirá del grupo tomando caminos separados.

AVARICIA ARDIENTE

Nuestos héroes pueden decidir volver a Mens y seguir así la historia para cerrar el círculo. Esta es su continuación:

Godi rinde cuentas

Una vez de vuelta a Mens, Dan les informará, tras mirar el reloj del ayuntamiento, que quedan unas horas para el discurso de clausura. Al ser el último día de las fiestas no suele organizarse muchas actividades y por eso el pueblo está desierto, ya que la noche pasada fue el Gran Baile de Máscaras. El suelo está algo embarrado por la lluvia pero da la impresión que en esa zona la tormenta apenas ha pasado.

Dan dará ventaja a nuestros aventureros. Él necesita pasar antes por su casa a por la espada de su padre. Está dispuesto a acabar con la vida del alcalde.

En la entrada del ayuntamiento, impedirán la entrada a nuestros héroes, alegando que no tienen cita, que el alcalde no está e incluso que no se encuentra disponible; o una combinación de todas. No obstante no ofrecerán mucha resistencia si ven que estos les amenazan. Cuando se encuentren a las puertas del despacho oirán risas y a Godi hablando en ***rasmálico***.

Si algún aventurero conoce ese idioma podrá oír como Godi mantiene una pequeña conversación consigo mismo adorando el dinero que ha recaudado en las fiestas y lo pardillos que son los del pueblo.

Pero si nadie conoce el idioma pero se posee un trasfondo erudito se podrá realizar una prueba de Mente Dificultad 15 (moderada) para identificar el idioma e intuir lo que está diciendo Godi.

Cuando nuestros héroes irrumpen en el despacho sorprenderán a Godi con varias cajas de caudales contando las monedas recaudadas del festival. Este disimulará como pueda guardandolas lo más rápido posible bajo llave. Suda más de lo normal, cosa que lo pondrá aún más nervioso.

El grupo de aventureros podrá hacerle preguntas pero éste no querrá contestar a nada e intentará echarlos del lugar. Se negará a cumplir lo pactado alegando que no recuerda haber firmado nada con ningún pardillo extranjero. Poco a poco se irá poniendo más y más nervioso y sudará cada vez más. Hasta que una explosión de calor derretirá la carne que envuelve su verdadera forma.

En ese mismo momento Dan hace aparición, espada larga en mano y dispuesto a todo.

Ante nuestos héroes aparecerá un ser de apariencia humanoide formado por carne, roca y fuego. Una especie de elemental y demonio igneo.

Godi					**Desafío 90**
Demonio de Tamaño Grande					40 Salud, 12 Energía
Defensa	14	Blindaje	4	Iniciativa	6
Voluntad	10	Espíritu	2	Movimiento	5 cas

Físico	Agilidad	Mente	Intuición	Presencia	Suerte
7	6	4	4	6	4

ACCIONES

Cimitarra — *Arma; Alcance 2m (1C)*

+8 vs. Defensa; Causa 1d6+3 de Daño cortante.

Cadenas de fuego — *Arma; Alcance 4m (2C)*

+8 vs. Defensa; Causa 1d6+3 de Daño contundente y cortante por fuego. El objetivo adyacente a elección de Godi sufre la mitad de daño.

Vómito ardiente — *Hechizo; Alcance 4m (2C)*

Requiere 3 Energía; Causa 2d6 de Daño por fuego. Empuja a todos los objetivos 1 casilla.

Curación carbonizada — *Hechizo; Alcance 10m (5C)*

Requiere 4 Energía; +7 vs. 12; Godi lanza un aliento llameante que crea fuego, quemando la superfície a su alcance. Restaura 1d6+2 Puntos de Salud a sí mismo.

Los demonios de fuego son conocidos por su arrogancia y naturaleza cruel, aunque su mayor debilidad es la avaricia y el dinero.

Godi usará principalmente su *Cadena de fuego* y *Vómito ardiente* para atacar al mayor número de enemigos posible. La *Cimitarra*, sujeta con su mano torpe, la reservará si solo hay un enemigo junto a él. Tras el primer ataque certero que se haga contra él, Godi usará su *Curación carbonizada*. Podrá tener activos varios focos de fuego con el que ir curándose si necesita moverse por el escenario.

Hay que recordar al **Director de Juego** que todo el despacho de Godi está hecho con madera, y si por algún casual nuestros aventureros quisiesen alejarlo de allí arrojándolo por la ventana, no hay problema. La plaza está llena de puestos también construidos con madera. Parece que al fin y al cabo Godi no es tan tonto.

Al final de cada turno actuará Dan, causando al demonio de fuego 1d6 de daño. Intentará siempre ponerse a su espalda para evitar así el *Vómito ardiente* y la *Cadena de fuego*. Consigo lleva 2 Pociones curativas menores. No obstante si el **Director de Juego** lo desea, aquí se puede ver la hoja de personaje que corresponde a este aguerrido Trabajador:

Dan					**Desafío --**
Humano, Trabajador					21 Salud
Defensa	8	Blindaje	1	Iniciativa	3
Voluntad	8	Espíritu	0	Movimiento	4 cas

Físico	Agilidad	Mente	Intuición	Presencia	Suerte
4	3	3	4	3	3

ACCIONES

Espada larga — *Arma; Alcance 2m (1C)*

+4 vs. Defensa; Causa 1d6+1 de Daño cortante.

Durante el combate Godi habla en rasmálico autoproclamándose Príncipe Ardiente Elemental ya que es la fuerza del orden más poderosa de este plano. Está preocupado por su gran fortuna amasada durante tanto tiempo y que estos seres inferiores vienen a robarle.

El final del viaje

En su último aliento de vida se ríe a carcajadas ya que esta no es su muerte real. Lo único que van a conseguir nuestros héroes es hacerle regresar a su plano y, con el tiempo, volverá a convencer a otro grupo de brujos, como el que vive en el Bosque de Plata, para hacer de nuevo el ritual y traerlo de vuelta a este plano lleno de seres inferiores y fáciles de manipular. Preferiblemente hablará en rasmálico, pero si ningún aventurero posee el conocimiento del idioma hablará común si no hay otra opción.

Tras la muerte del que fue el alcalde de Mens, se ve cómo su cuerpo se desvanece en cenizas y que poco a poco se consumen llevadas por el viento.

Si Dan sobrevive al encuentro dará las gracias a nuestros héroes por la ayuda, ya que han dado más de lo que se les pedía.

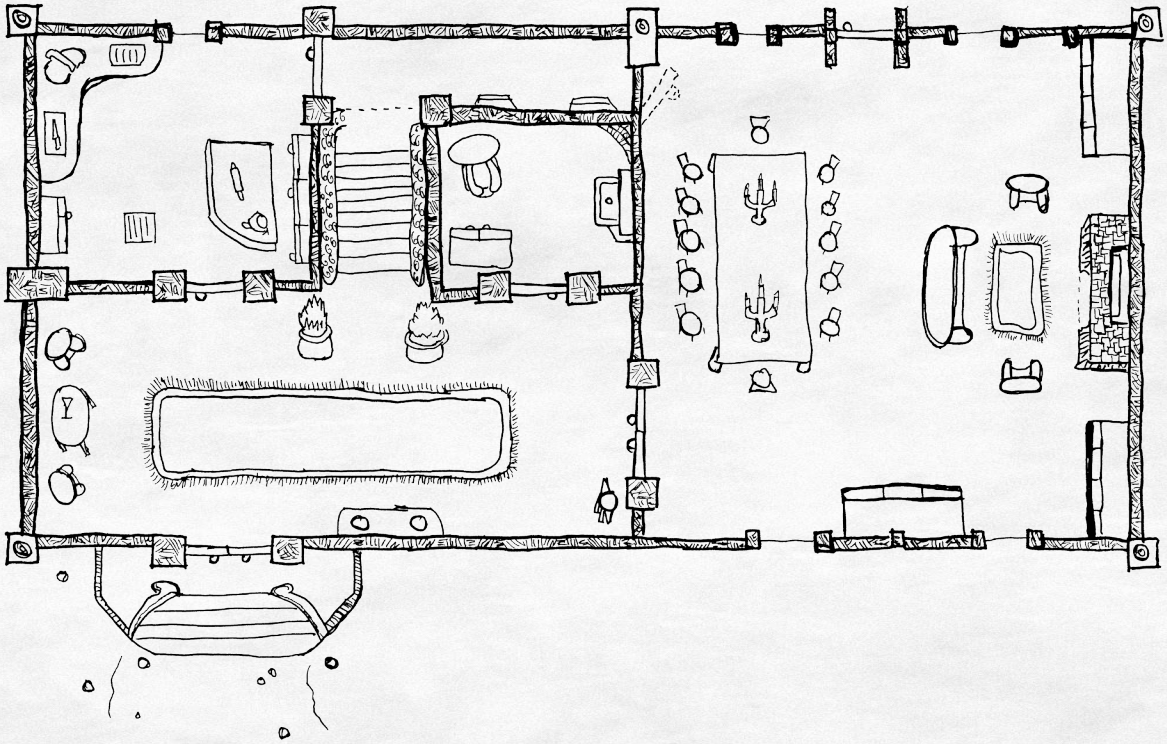
Parte de las monedas se han fundido entre sí, pero no hay nada que el herrero del pueblo pueda solucionar. Como agradecimiento, Dan les dará el resto de las 600 monedas que quedaban por cobrar y 1d10*10 monedas extra rescatadas de entre las fundidas.

Los aldeanos saldrán tímidamente de sus casas muy asustados por lo ocurrido y harán corrillo alrededor nuestros héroes.

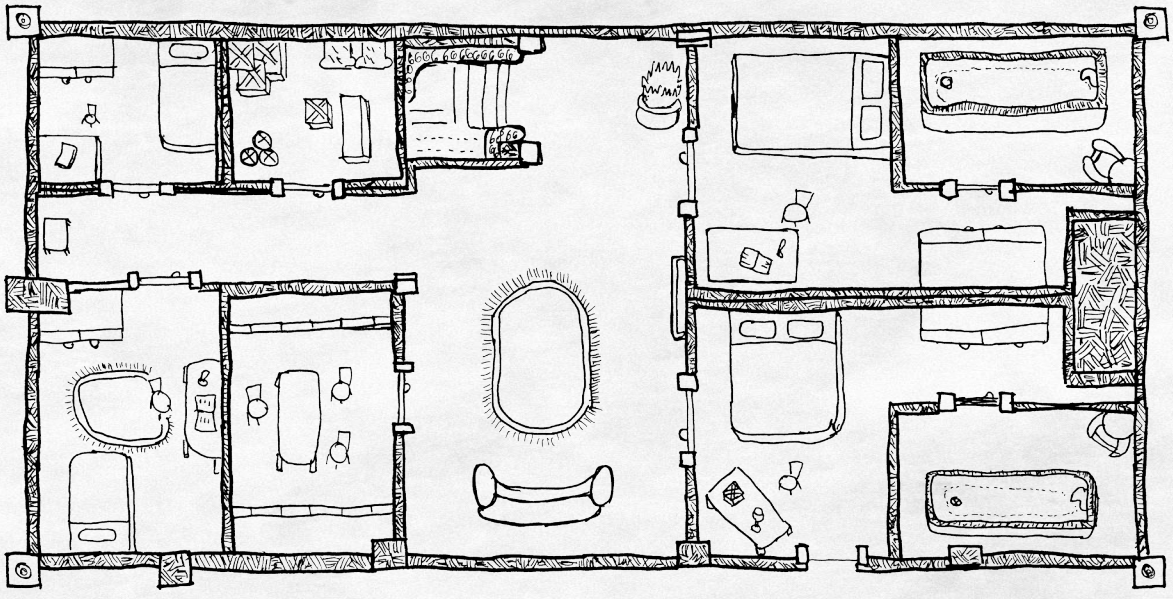
La aventura termina aquí, con una panorámica del pueblo y las llamas que salen del ayuntamiento y de algún puestecillo que otro.

APÉNDICE

Apéndice 1: Mapa de la Casona Grera



Planta Baja. La cocina y el salón están unidos por un pasillo que pasa por debajo de las escaleras.



Primera Planta. Cualquiera de las dos habitaciones grandes es la de Samanta. La de Samuel es la mediana.

Apéndice 2: Piedra del Alma Perdida

Piedra del Alma Perdida	**3 Puntos**
Los recuerdos felices de Samanta se iluminan con un color carmesí cuando éstos protegen al portador.	
Tipo: Gargantilla	
Efecto: El portador obtiene un +2 de objeto a las tiradas de salvación para librarte de un efecto de aturdimiento. Cuando un enemigo te impacta con un ataque cuerpo a cuerpo éste sufre 2 Puntos de Daño de forma instantánea.	

Apéndice 3: Rasmálico

El rasmálico es uno de los tantos idiomas que se pueden encontrar por el mundo de **Ylat**. Éste en partícular es hablado por iblisios, elfos blancos, demonios y brujos. El tipo de alfabeto que se usa son los glifos. La raza de los iblisios habla una variante del mismo, al que denominan *Nérico*.

Si quieres más información pásate por nuestro blog:

https://naufragio.net/athkri-idiomas/

Agradecimientos

Este mini proyecto personal no podría haber visto nunca la luz sin el apoyo incondicional de mi marido, Adrián. Y a su insistencia para que diera este paso, el cual no me arrepiento. Gracias por creer en mí y apoyarme en todo momento. Se que ha sido un duro y largo trabajo puedo decir que lo he finalizado con éxito.

Sé que habrá más proyectos en el futuro, y espero que estés presente en todos y cada uno de ellos. Gracias.

También te lo agradezco a ti, por tener el tiempo y la paciencia de leerlo, y me siento alagada porque hayas escogido esta lectura. Espero que la hayas disfrutado tanto como yo creándola, en el momento en la que me tocó ser su Director de Juego y redactándola ahora para que el mundo pueda verla.

Licencia

Rápido y Fácil y **Athkri** están registrados bajo una licencia C**reative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International** (CC BY-SA 4.0).

Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0)

This is a human-readable summary of (and not a substitute for) the license. Advertencia.

Usted es libre de

- **Compartir** — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato
- **Adaptar** — remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente.
- La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

---

Bajo los siguientes términos

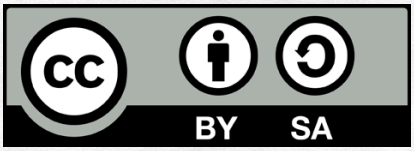
- **Atribución** — Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.
- **CompartirIgual** — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.
- **No hay restricciones adicionales** — No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Avisos

- No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una excepción o limitación aplicable.
- No se dan garantías. La licencia podría no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como publicidad, privacidad, o derechos morales pueden limitar la forma en que utilice el material.

Enlaces

- **Sistema Athkri** por Adrián Diego “Maurick Starkvind” y Cristina Borrego “Amy Denebia An’ei”; publicado en https://naufragio.net/
- **Rápido y Fácil** por Trukulo y Theck: http://www.rapidoyfacil.es/

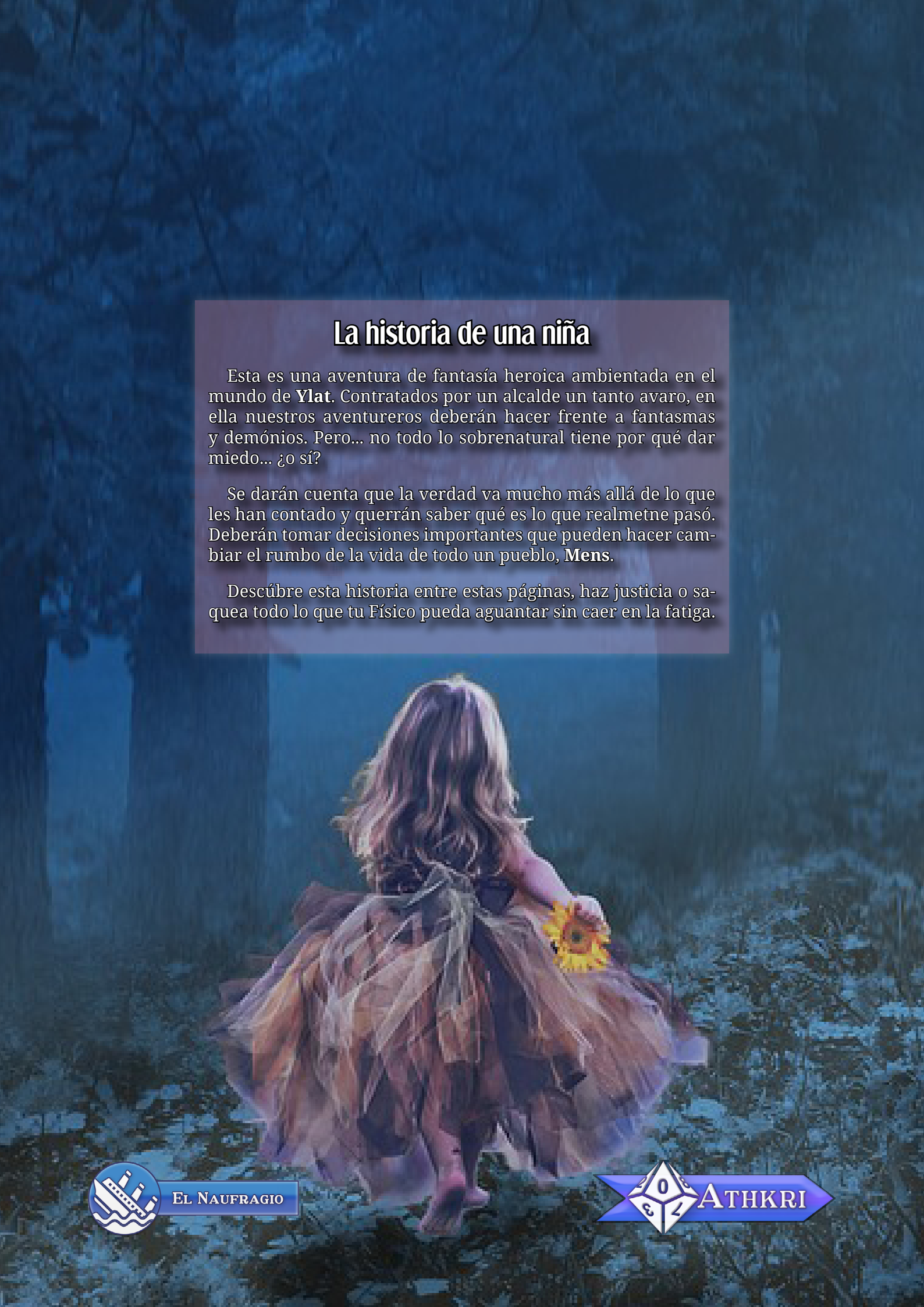


La historia de una niña

Esta es una aventura de fantasía heroica ambientada en el mundo de **Ylat**. Contratados por un alcalde un tanto avaro, en ella nuestros aventureros deberán hacer frente a fantasmas y demónios. Pero... no todo lo sobrenatural tiene por qué dar miedo... ¿o sí?

Se darán cuenta que la verdad va mucho más allá de lo que les han contado y querrán saber qué es lo que realmetne pasó. Deberán tomar decisiones importantes que pueden hacer cambiar el rumbo de la vida de todo un pueblo, **Mens**.

Descúbre esta historia entre estas páginas, haz justicia o saquea todo lo que tu Físico pueda aguantar sin caer en la fatiga.



El Naufragio

Athkri