

CUEVA DE LOS HIBISCOS

POR MAURICK STARKVIND



EL NAÚFRAGIO

Cueva de los Hibiscos v.1.0

Redacción, maquetación y cartografía: Adrián Diego «*Starkvind*».

Corrección: Javier Villalón «*Thingrim*».

Pruebas de juego: Parvus Domus, Madcap, Niuki, loboalfa, Pixel van Gogh y Einskaldir.

Dungeon Hack es obra de Carlos Julián del Cerro y de YipiKaYei!! (<https://yipikayei.com>).

Esta publicación adapta el sistema a nuestro mundo de campaña, Ylat.

Publicado en diciembre de 2020 — <https://naufragio.net/ylat/>

ÍNDICE

CUEVA DE LOS HIBISCOS	4
Introducción	4
Prólogo	4
Entrada a la Cueva	5
1 — Estancia del musgo rojo	5
2 — Manantial de agua verdosa	7
3 — Cubil de los lagartos	7
4 — Cuna del Hibisco	8
5 — Santuario de Vaiei	8
6 — Caverna de los hongos	9
7 — Sala del tesoro	10
 BESTIARIO	 11
Madre Sauria	11
Araña ofidia	11
Arañita acuática	11
Horda de arañitas acuáticas	12
Aflicciones	12
 TESOROS	 13
Lágrima de Vaiei	13
Hibisco umbrío	13
Huella de Sal'kifaar	13
Confesión de Tawfeeq al-Yousuf	14
 RECURSOS	 15
Fuentes	15
 LICENCIA	 16

CUEVA DE LOS HIBISCOS

INTRODUCCIÓN

«Cueva de los Hibiscos» es una mazmorra corta, que puedes utilizar en un marco de campaña de **Dungeon Hack** o de cualquier otro juego de mazmorreo. Las estadísticas de las criaturas que reptan por el interior de esta húmeda estancia las encontrarás al final del documento.

Antes de dirigirla, ten en cuenta estos puntos como Árbitro:

- ◆ Está pensada para un grupo de 4 o 5 personajes de Nivel 1. Se puede jugar con menos, pero con más la convertirías en un paseo.

- ◆ La **Duración** estimada es entre unas 2h o 2h y media, teniendo en cuenta la preparación inicial en un pueblo.

- ◆ Es una partida de **Dificultad** «Baja»: aunque hay ciertos peligros que amenazan a los personajes, éstos tendrán varias oportunidades de zafarse.

- ◆ Su **Preparación** puede hacerse al vuelo. Si bien el Árbitro debe establecer un «por qué» para que los PJ visiten la mazmorra, el resto debería fluir por sí mismo.

- ◆ La mazmorra es muy Lineal: no posee laberintos o caminos alternativos.

- ◆ Esta localización está concebida como un tutorial para enseñar mecánicas a los jugadores, en un entorno relativamente cerrado y sencillo. Tiene descripciones un tanto desagradables, pero se pueden obviar para mantener un ambiente «limpio» dentro de la ficción.

PRÓLOGO

El hibisco umbrío es una planta esquivada, de difícil obtención, pero sus particulares propiedades la convierten en un tesoro para alquimistas, asesinos y traficantes de sustancias. Crece en lugares lóbregos, donde no llega el sol y se alimenta del detritus y la suciedad del ambiente. Su aspecto es similar a un hibisco común, pero con los pétalos de un negro zaíno; su aroma evoca la humedad del ambiente donde crece, con unos toques amargos que acarician las partes interiores de la nariz.

La mayor parte de su veneno se concentra en los pistilos, aunque sus pétalos pueden ser consumidos para provocar un estado de somnolencia pesada. Un hábil químico puede destilar un vial de unos 5cl. de sustancia con una única flor, dosis suficiente para tumbar a un corpulento orco en cuanto el veneno toque su piel.

Este aceite se puede emplear en la creación de antidotos tópicos: es especialmente efectivo debido a que adormece la piel de alrededor y calma el dolor del paciente.

Los aventureros necesitan conseguir unas flores de hibisco umbrío por cualquier motivo que a ti, como Árbitro, se te haya ocurrido. Asumimos que, al ser una mazmorra de dificultad tan baja y ser un componente de utilidad diversa, algún PNJ pueda necesitarlo, ya sea para hacer el bien o el mal. En este punto no vamos a extendernos más de lo necesario.

ENTRADA A LA CUEVA

La cueva de los hibiscos se puede encontrar en cualquier región desértica de tu entorno de campaña. Nosotros vamos a describirla en el contexto de **Ylat**, ya que es dónde la hemos jugado. Al norte de **Al-Jazaga** se encuentra el nacimiento del **Río Jassan**, un oasis que ha estado secándose con el paso de los años. Las arenas son im- placables y la explotación del agua ha ido aumentando a medida que el **Desierto de Nunemanda** iba expandiéndose; el curso del río ya no es lo que era, y durante el *Crecio* mengua hasta convertirse en poco más que un arroyo rodeado de lodazales.

A unos diez minutos caminando del oasis principal se puede hallar una roca enorme que surge de las dunas, con una oquedad de unos dos metros de altura por metro y poco de ancho. Los aventureros podrán escurrirse entre las paredes de entrada y descender hasta la cueva sin mayor problema que el sentir un poco de claustrofobia.

El Árbitro debe tener en cuenta que no hay ningún tipo de iluminación natural en la cueva y va a ser necesario que los aventureros lleven luz artificial para poder orientarse.

1 — ESTANCIA DEL MUSGO ROJO

Esta sala es amplia, de techo relativamente cómodo (unos 2 metros o 2 metros veinte de altura) y un olor a humedad que impregna todo el ambiente. En el centro, frente a la rampa de descenso, se encuentran varias rocas de tamaños diversos:

esto hace que para caminar hacia cualquiera de los tres caminos en los que se divide la estancia haya que rodearlas.

Las rocas presentan un musgo rojo que ha cubierto su superficie por completo. Si alguien intenta tocarlo, todas las hebras se moverán al unísono hacia ese personaje. Pero, salvo esta particularidad, no tiene nada de especial.

El pasillo de la izquierda lleva hasta la localización **3 — Cubil de los lagartos**: a primera vista parece menos pedregoso y sucio que el resto de la cueva, ya que está siendo utilizado por la **Madre Sauria** para entrar y salir de los túneles.

El camino del centro es un desnivel natural, una rampa provocada por la filtración de agua y los desbordes del manantial en épocas de lluvias. Se puede trepar sin mayor dificultad y conecta con la sala **2 — Manantial de agua verdosa**.

Por último, el corredor de la derecha es bastante más estrecho y bajo (el techo baja hasta 1,80 - 1,90 metros de altura) y está lleno de piedras, rocas y barro medio seco. No parece que nadie lo haya recorrido en mucho tiempo. Conecta con la localización **6 — Caverna de los hongos**, aunque está bloqueado por una puerta de madera abombada por la humedad.

Si te apetece ambientar la sesión con algo de música de fondo, busca por YouTube «Wailing Caverns ambience», del MMORPG World of Warcraft.

Es una compilación ideal para transmitir el ambiente de la Cueva de los Hibiscos.

CUEVA DE LOS HIBSCOS



2 — MANANTIAL DE AGUA VERDOSA

Tras subir el desnivel provocado por el paso del agua, aquí se encuentra un manantial pequeño creado por una filtración en la pared norte. La coloración del líquido es verdosa, quizás con cierta tonalidad fosforescente. En el fondo hay piedras redondeadas de distintos tamaños, todas con un agujero en el mismo sitio. Hay huellas de una criatura bípeda con garras, similares a los reptiloides, recientes.

Si alguien bebe el agua contraerá el «Mal Turquesa» casi de forma instantánea si no supera una tirada de **Constitución**. Las piedras no tienen ningún tipo de valor aparente, pero un alquimista o erudito podría llegar a sintetizar perlas verdosas que albergan las propiedades de este agua tras una semana de análisis y estudios.

Más adelante, si los aventureros han descubierto el secreto que alberga la 7 — **Sala del tesoro**, podrán intentar extraer la **Huella de Sa'kifaar** echando abajo la pared norte. Tras quitar este artefacto del agua, esta se purificará en 1d4 semanas y volverá a la normalidad.

3 — CUBIL DE LOS LAGARTOS

La estancia más amplia de toda la cueva ha sido ocupada por una sauria albina y su nidada de 1d4 bebés lagarto. Todo el cubil estará lleno de restos orgánicos en diferentes niveles de descomposición, ya sea de viajeros desprevenidos que han sido capturados por la sauria o de animales de monta que sirven de alimento para las crías.

El suelo está relativamente limpio de piedras y molestias, y se asemeja más a un barrizal repleto de excrementos, huesos mordisqueados o vísceras a medio comer; entre dichos restos se encuentra parte del torso, el brazo izquierdo y la cabeza de una mujer ujiba, que tiene entre sus posesiones un colgante circular de oro con una amatista hexagonal incrustado en el centro, por valor de 500 mo. Parece que la chica ha sido el alimento de los pequeños desde hace pocos días.

En el centro de la sala hay un montón de cajas de madera podrida que los bebés usan para descansar. En la pared norte, colocado con cuidado sobre un montón de paja húmeda, hay un huevo de unos setenta centímetros apoyado sobre la pared de roca; este huevo podría confundir a los personajes y creer que es de la **Madre Sauria**, pero en realidad fue robado de un nido de «buitracanes» que se encuentra escondido al este de la **Cueva de los Hibiscos**. Iba a ser alimento para sus crías, pero los aventureros pueden tener otros planes.

Si los aventureros han decidido examinar primero la zona de la 6 — **Caverna de los hongos**, la **Madre Sauria** observará a los intrusos desde el pasillo que conecta el cubil con 1 — **Estancia del musgo rojo**. Esperará a ver cual es su reacción e intentará impedir que entren en su nido si se acercan con intenciones agresivas.

El cubil posee dos salidas hacia el norte: la izquierda conecta con 5 — **Santuario de Vaiei**, que está protegida por una puerta de mampostería negra, con grabados en rasmálico; mientras que la derecha lleva hacia un túnel que descien- de hasta las profundidades de la caverna, a 4 — **Cuna del Hibisco**.

4 — CUNA DEL HIBISCO

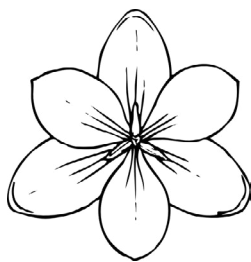
La rampa natural, húmeda y llena de barro, llega hasta un pequeño lago subterráneo salpicado de piedrecitas y plantas subterráneas.

El hibisco umbrío crece en una roca resbaladiza de forma ovalada y lisa en su superficie, ubicada en la pared oeste de la estancia; para llegar ahí hay que nadar por las aguas oscuras, casi a ciegas.

Un aventurero que lo extraiga con cuidado puede hacerse con un total de 1d4 hibiscos umbríos, que deberá guardar en un saco de cuero si quiere preservar sus propiedades.

Una **araña ofidia** ha hecho del fondo del lago su particular nido y no tolerará que unos intrusos se atrevan a violar su refugio. Aguardará un par de asaltos antes de abalanzarse sobre el personaje que peor puntuación de Fuerza tenga, liberando 1d4 **horda de arañitas acuáticas** para molestar e incordiar al resto de aventureros mientras devora al miserable.

Para regresar de nuevo a **3 — Cubil de los lagartos** es necesario superar una tirada de Destreza, ya que la subida por la rampa resbaladiza es bastante traicionera. Fallar la tirada implica que el personaje se desliza de nuevo hasta caer al lago, alertando de nuevo a la **araña ofidia** si es que sigue viva.



5 — SANTUARIO DE VAIEL

Es obvio de que no es parte natural del complejo de cavernas y que debió ser excavado y esculpido hace siglos por expertos constructores. El techado es igual de bajo que en las habitaciones aledañas, pero ha sido recubierto con baldosas al igual que el suelo. Sin embargo, el paso del tiempo no ha sido en balde y la mayoría están estropeadas, partidas o directamente destrozadas.

Al fondo se puede distinguir un altar rectangular, ubicado en un altillo, y dos pebeteros de unos treinta centímetros de diámetro a ambos lados. Cuatro columnas negras, ubicadas en pareja y grabadas con figuras blasfemas de demonios y la luna se reparten el peso del techo.

Da la impresión de que la tenue luz de las antorchas o las lámparas de los aventureros es devorada por el material del que está construida esta sala. Parece un antiguo lugar de culto a un espíritu olvidado tiempo atrás, pero la realidad es mucho más siniestra. Encima del altar encontrarán los restos putrefactos del último sacerdote del culto, con un cuchillo ritual encima del pecho y poco más que una túnica rasgada y un talismán lleno de suciedad y óxido. Si alguien se toma la molestia de limpiarlo para devolverle su brillo perdido, revelará su verdadero poder: una **Lágrima de Vaiei**.

Si los aventureros buscan por los escombros y la suciedad, encontrarán un pequeño cofre de madera ennegrecida que contiene 47 mo, 23 mp y un anillo de oro con incrustaciones de rubí por valor de 100 mo.

6 — CAVERNA DE LOS HONGOS

Como se ha indicado en el párrafo de **1 — Estancia del musgo rojo**, esta sala está bloqueada por una puerta de madera abombada, que está cubierta de unas setas de color blanquecino, de sombrero acampanado y cutícula verrugosa. Este manto de hongos se extiende por el suelo, hasta más o menos la mitad del pasillo.

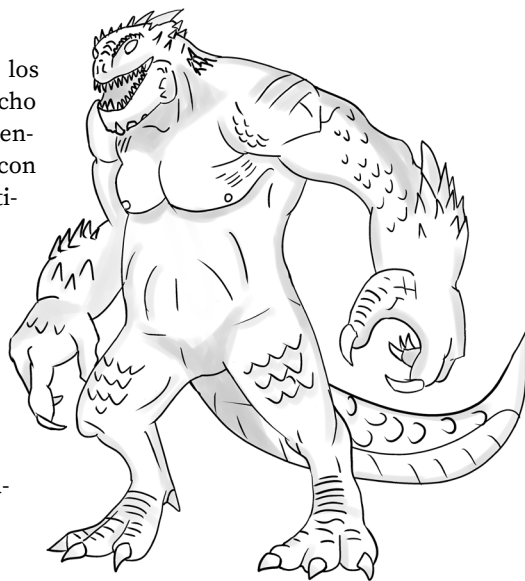
Para poder acceder a esta zona, los aventureros pueden destrozar la puerta por las malas (tirada de Fuerza) o intentar engrasar los goznes, que están empedrados en la roca. Si optan por la primera opción, las esporas liberadas por los hongos provocarán que se forme una nube tóxica en un radio de 10 pies (3 metros) alrededor del pórtico de entrada; ver la aflicción **«Esporas de Amanita phalloides»**.

Esta estancia, en contraste con los demás lugares de la cueva, es mucho más estrecha y agobiante. Ante los aventureros se abrirá una sala extensa, con un techo muy bajo lleno de estalactitas, y un suelo repleto de hongos similares a los que se han encontrado en la entrada. Un par de cuerpos que parecen humanoides se pueden encontrar cerca de las paredes, prácticamente devorados por las setas. En la pared oeste hay un montón de cráneos que no parecen humanoides también consumidos por el hongo.

Al fondo se puede ver una pequeña abertura en la pared, de un metro de altura y menos de ochenta centímetros de ancho: un adulto podría pasar por ahí arrastrándose con esfuerzo.

Para poder atravesar el lugar es necesario que se realicen tiradas de Constitución cada Asalto para evitar las **esporas de Amanita phalloides**, pero con una macabra particularidad; si el personaje no supera la tirada, tendrá que continuar tirando cada Asalto aunque ya esté infectado: si acumula tres tiradas fallidas seguidas, morirá inmediatamente a medida que el hongo va infectando sus órganos internos y terminará condenado a formar parte del particular jardín fúngico que hay en este área.

Si el valiente aventurero logra recorrer esta habitación y pasar por el angosto pasadizo, alcanzará la estancia **7 — Sala del tesoro**.



7 — SALA DEL TESORO

Esta pequeña caverna, oculta en la parte más profunda de la **Cueva de los Hibiscos**, alberga uno de los secretos mejor guardados de la provincia. La «sala del tesoro» es en realidad la tumba de **Tawfeeq al-Yousuf**, un mercader ujibo que se dice que uno de los fundadores de la ciudad de **Al-Jazaga**. Según cuentan las leyendas, desapareció una noche sin decir nada a su familia ni a sus amigos y no se volvió a saber nada más de él.

Lo que el populacho no sabía es que **Tawfeeq** era en realidad un acólito del **Culto a Vaiel** que se formó a principios de la **Era del Maná** y actuaba impunemente por **Al-Ujib**, cometiendo fechorías y sacrificando a inocentes a su diosa oscura atrapada en la luna. Después de servir durante lustros a esta organización. **Tawfeeq** se dio cuenta de que no iban a llegar a ningún lugar y decidió traicionarlos.

Estas cuevas eran uno de los lugares de culto, donde se reunían para celebrar sus aquarelles blasfemos —en los que utilizaban los hibiscos umbríos como catalizador para sus ceremonias—, y esto fue aprovechado por el mercader para tender una trampa a sus colegas. Robó la **Huella de Sal'kifaar**, una gema arcana que robaba la luz, y la ocultó en esta sala. Después, envenenó a los cultores con esporas de la Amanita phalloides antes de suicidarse con un cuchillo.

La traición de **Tawfeeq** tomó por sorpresa a todo el culto y dicho golpe acabó con su organización prácticamente de la noche a la mañana: el Sumo Sacerdote se quitó la vida en **5 — Santuario de Vaiel**,

esperando que el espíritu deífico interviniera para salvar a sus fieles, pero no ocurrió nada. Con el tiempo, el agua del oasis comenzó a filtrarse por esta sala y arrastró la **Huella de Sal'kifaar** a la oscuridad ubicada en la pared suroeste, llevando por un pequeño riachuelo subterráneo agua contaminada mágicamente y provocando la aparición del **2 — Manantial de agua verdosa**.

El éxodo de los hombres lagartos de **Al-Jazaga** les repartió por las cavernas y cuevas de toda la región; hace unos cinco años llegó la **Madre Sauria** y estableció aquí su cubil, ignorando toda la historia que estaba detrás de la **Cueva de los Hibiscos**.



Los restos de **Tawfeeq** se encuentran apoyados en la pared norte, con sus ropas hechas prácticamente jirones y un papiro muy desgastado en el que confiesa sus actividades como cultor de **Vaiel** y el secreto de la cueva.

Esto igual no tiene valor alguno, o sí, eso ya se queda en manos del Árbitro. Además de su confesión, se puede encontrar una cimitarra mágica +1 y joyería por valor de 437 mo.

BESTIARIO

MADRE SAURIA

Una corpulenta mujer lagarto que ha sido exiliada de las **Cuevas Primigenias**, al norte. Ha decidido traer su pequeña camada a la **Cueva de los Hibiscos** y lleva un tiempo criándoles aquí. Debido a que la luz natural le irrita la vista, suele cazar de noche, asaltando caravanas o viajeros desprevenidos.

Si el grupo de aventureros es muy numeroso, intentará evitar el combate; pero si sospecha que tiene las de ganar, les atacará inmediatamente, usando sus garras sobre un objetivo y su potente cola sobre otro.

ESTADÍSTICAS

- ◆ **Humanoide** neutral **Medio** (3)
- ◆ **Nivel** 2 — Moral 8
- ◆ **Ataques:** 2 garras (4) y coletazo (2)
- ◆ **Salud** 12, **Blindaje** 2

Ataque de cola: una criatura herida por su ataque coletazo debe superar una tirada de Destreza o caer derribado al suelo.

ARAÑA OFIDIA

Un monstruoso híbrido entre viuda negra y serpiente de agua, la araña ofidia es una creación blasfema del **Culto a Vaiel**. Su esperanza de vida antinatural y su capacidad de alimentarse de los minerales del agua hacen de ella un secuaz peligroso y duradero. La parte superior es una araña con un caparazón similar al marisco, y de su tórax surge una cola

serpenteante que utiliza para nadar y maniobrar por el agua.

Tiene un potente veneno tóxico que llega a provocar necrosis en aquellas víctimas que logra morder.

ESTADÍSTICAS

- ◆ **Monstruo** caótico **Grande** (4)
- ◆ **Nivel** 5 — Moral 10
- ◆ **Ataques:** 2 patas (3), mordisco (8) y constricción (ver habilidad)
- ◆ **Salud** 24, **Blindaje** 3

Constricción: si logra morder a una criatura de un tamaño menor que el suyo, la araña ofidia utiliza su cola de serpiente para atrapar a la víctima y constreñirla. Solo puede tener a una criatura atrapada y causa 4 puntos de daño automáticamente cada Asalto que la mantiene atrapada; una criatura puede librarse de la constricción superando una tirada de Fuerza.

Veneno tóxico: una criatura herida por el ataque de mordisco de la araña ofidia debe superar una tirada de Constitución o quedar envenenada con un Veneno de Nivel 5.

ARAÑITA ACUÁTICA

Estos engendros parecen ser retoños de la araña ofidia; seres del tamaño de un puño adulto, son poco más que una bola de músculo acorazada y cuatro patas que acaban en una especie de esponja natural que les permite mantenerse en la superficie del agua, flotando. La araña ofidia se reproduce de forma espontánea, generando estos pequeños tumores hasta que se caen al agua.

ESTADÍSTICAS

- ◆ **Monstruo** caótico **Diminuto** (1)
- ◆ **Nivel** 0 — Moral -
- ◆ **Ataques:** picotazo (1)
- ◆ **Salud** 4

HORDA DE ARANITAS ACUÁTICAS

ESTADÍSTICAS

- ◆ **Monstruo** caótico **Pequeño** (2)
- ◆ **Nivel** 3 — Moral -
- ◆ **Ataques:** Picotazo (1) en un área de 30 pies (9m) a su alrededor
- ◆ **Salud** 16

AFLICIONES

Quando un personaje es expuesto a una aflicción, debe superar una tirada de característica, indicada en su descripción o en el apartado «salvación». Si no lo hace, comienza a incubar durante el tiempo establecido en el apartado «incubación», sufriendo los efectos del primer estadio. Por cada segmento de tiempo que pase, el afligido debe fallar una tirada de característica para que su estadio empeore al siguiente.

ESPORAS DE AMANITA PHALLOIDES

- ◆ **Incubación:** 1d4 Asaltos
- ◆ **Latencia:** 1d4 Intervalos
- ◆ **Salvación:** Constitución
- ◆ **Estadios:** 2
- ◆ **Síntomas:**

► Terribles toses, falta de aire y problemas de respiración.

► **Estadio 1:** el afligido tiene Desventaja en todas las tiradas de característica relacionadas con el esfuerzo físico. Además, cada vez que realice tiradas de Fuerza o Constitución fuera de combate sufrirá 1d4 puntos de daño no absorbibles.

► **Estadio 2:** el afligido tiene que realizar una tirada de Constitución (aplicando la correspondiente Desventaja) y, si no la supera, su Constitución empeorará 1 punto. Será inmune a futuras exposiciones a las **Esporas de Amanita phalloides** (pero no a su versión sintetizada en veneno).

MAL TURQUESA

- ◆ **Incubación:** instantáneo
- ◆ **Latencia:** 1d4 Intervalos
- ◆ **Salvación:** Constitución
- ◆ **Estadios:** 2
- ◆ **Síntomas:**

► Mareos y delirios, sensación de irrealidad. Si el afligido vomita por completo lo que tenga en el estómago, se librará del **Mal Turquesa** antes de que continúe a más.

► **Estadio 1:** el afligido tiene Desventaja en todas las tiradas de Constitución, Inteligencia y Sabiduría.

► **Estadio 2:** el cuerpo del afligido absorbe el **Mal Turquesa**, transformando sus órganos oculares y haciéndolos más sensibles a la luz; obtendrá un +1 permanente a las tiradas de Sabiduría para distinguir objetos o figuras en completa oscuridad, pero sufrirá un -1 permanente a las tiradas de Sabiduría para orientarse y fijarse en detalles a plena luz del día.

TESOROS

En este apartado describiremos los distintos objetos de valor que podrán encontrar los aventureros a medida que saquean las ubicaciones de la Cueva de los Hibiscos.

LÁGRIMA DE VAIEL

- ◆ **Tipo:** Amuleto
- ◆ **Rareza:** Rara

Un colgante con forma de lágrima, hecha de plata y decorada con inscripciones casi ilegibles en zafiro o aguamarina, que parece estar conectado con la luna y la noche. Otorga un +1 a la hora de lanzar conjuros durante la noche, pero por cada tirada «beneficiada» de esta forma el personaje adquiere un **Punto de Lunatismo**, hasta un máximo de 5.

Por cada **Punto de Lunatismo** sufrirá un -1 a las tiradas consideradas sociales y a tiradas relacionadas con la Esencia / Cordura; pierde un **Punto de Lunatismo** por cada noche que pase sin usar la **Lágrima de Vaiei**, pero los susurros que escuchará mientras duerme o esté en silencio le instarán a aprovecharse de este poder.

Cuando un PJ adquiere 5 **Puntos de Lunatismo**, ya no puede ganar ni perder más, ni beneficiarse de los poderes de la **Lágrima**, y su alma será absorbida durante la próxima luna llena para pasar a formar parte de la horda de engendros de Vaiei.

HIBISCO UMBRÍO

- ◆ **Tipo:** Ingrediente
- ◆ **Rareza:** Épica

Se dice que las primeras semillas del hibisco umbrío surgieron de la espalda del espíritu deífico **Vaiel**, cuando estuvo deambulando por el *Mundo de la carne* tras aparecer espontáneamente durante la *Era de las Llamas*. En el momento en el que **Ornuth Aium** procreó con ella, una miríada de flores negras brotaron de su espalda y se esparcieron al viento.

Un hibisco umbrío es una flor de pétalo grande, con pequeños pistilos que surgen del centro, que crece en lugares lóbregos y húmedos, cerca de tierra corrupta o roca maldita. Sus propiedades son principalmente narcóticas y suele estar presentado como un aceite grisáceo, muy graso y de olor dulzón.

Tras consumir una dosis de hibisco umbrío, ya sea ingiriéndolo, en aceite o aplicado como veneno, el objetivo comenzará a sentirse mareado. En el siguiente Asalto, deberá superar una tirada de Constitución o caer desplomado al suelo sin poder mover una extremidad hasta que pasen 1d4 horas, momento en el que volverá en sí afligido por dolores musculares.

HUELLA DE
SAL'KIFAAR

- ◆ **Tipo:** Objeto maravilloso
- ◆ **Rareza:** Épica

Esta ornamentada joya parece una especie de altar a **Kaeduin**, el sol. Su aspecto es similar al de un trofeo, con cuatro columnas decoradas con grabados y símbolos arcanos y una plataforma central en la que se encuentra colocado un

ornamentado reloj solar hecho de platino, decorado con cristales amarillentos en forma de rosa de los vientos. En realidad data de la *Era de las Llamas*: la Huella fue creada por un arcanista prehistórico para soportar los conjuros de los seguidores de **Xelastris** y sus huestes celestiales.

Con el paso de las eras, fue cambiando de dueño e incluso perdiéndose en ruinas olvidadas, hasta que fue descubierta por los colonos durante la fundación de **Al-Jazaga**. Desde entonces fue adorada como nexo de unión entre el culto a **Vaiel** y el cuerpo enclaustrado de ésta en la luna. **Tawfeeq al-Yousuf** la robó de las dependencias del sumo sacerdote y la escondió en uno de los riachuelos interiores de la **Cueva de los Hibiscos**, lugar dónde ha estado —o estará— olvidada.

Cuando la luz ilumina a la **Huella de Sal'kifaar**, absorbe la luz y reacciona con una luminiscencia verdosa, antinatural, que provoca mareos y malestar si uno pasa más de unos segundos mirándola.

Reduce en 10 pies (3 metros) la iluminación artificial que pueda haber a su alrededor, incluso si está tapada; un aventurero que logre comprender lo que dicen sus grabados, puede sacrificar tantos d6 de Salud como desee para obtener una bonificación a la próxima tirada de Constitución que realice igual a la cantidad de d6 sacrificados. Éste efecto finaliza cuando uno se beneficia de él o pasa un año, lo que ocurra antes.

EJEMPLO: **Vrymmir** pone sus sucias manos encima de la **Huella de Sal'kifaar** y decide sacrificar parte de su energía vital a las fuerzas blasfemas que potencian el artefacto. Si sacrifica 3d6 de Salud, obtendría un +3 (igual a los dados) a la siguiente tirada de Constitución que realizase.

CONFESIÓN DE TAWFEEQ AL-YOUSUF

La mayor parte del pergamino se ha perdido con el paso del tiempo, pero lo que se puede leer está en un dialecto ujibo bastante antiguo.

*“Yo he desperté. Farsa esto es, sin
duda.*

*Yo, Tawfeeq al-Yousuf, fundador-padre
de Al-Jazaga de Gremio, fui conspirado
contra mi gente.*

*Pero ya solucioné. No se lo esperaban.
Muertos todos, sucia Vaiel.*

*Me vida la quito: no llevarán se mi
alma.”*

RECURSOS

FUENTES

- ▶ **Fuente (Título):** <https://www.dafont.com/es/agreloy.font>
- ▶ **Fuente (Texto):** <https://fonts.google.com/specimen/Source+Serif+Pro?selection.family=Source+Serif+Pro>
- ▶ **Manchas:** https://www.freepik.com/free-vector/ink-splashes_788345.htm
- ▶ **Hibisco y Cofre:** <https://publicdomainvectors.org>
- ▶ **Madre Sauria:** Dibujo por Maurick Starkvind (@starkvind) usando referencia (<https://www.deviantart.com/ancorgil/art/Lizardman-Brute-406946164>)
- ▶ Mapa de la **Cueva de los Hibiscos** por Maurick Starkvind (@starkvind) en **Dungeon Scrawl** (<https://probabletrain.itch.io/dungeon-scrawl>)



OPEN GAME License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, LLC. 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, nonexclusive 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 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, LLC.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Player Core Book: Rules & Magic © 2013 LotFP, autor James Edward Raggi IV.

The Black Hack © 2016, David Black.

The Item Hack © 2017, Nathan Carmen.

Estrellas Errantes © 2017, Carlos Julián del Cerro.

Dungeon Hack © 2018, Yipikaye ediciones, autor Carlos Julián del Cerro.

Sistema Athkri 2017 por El Naufragio.

Ylat 2001 por El Naufragio y otros autores.

END OF LICENSE