LA CAVERNA PALPITANTE

POR MAURICK STARKVIND

La Caverna Palpitante v.1.0

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

Corrección: Javier Villalón «Thingrim».

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 mayo de 2020 — https://naufragio.net/ylat/

ÍNDICE

LA CAVERNA PALPITANTE 4
Introducción 4
Prólogo 4
Entrada a la Caverna 5
1 — Órgano central 7
2 — Conducto de descenso 7
3 — Víscera luminiscente 8
4 — Vesícula receptora 9
5 — Lóbulo calcificado 10
6 — Duodeno en descomposición 11
Conclusión 12

BESTIARIO 13
Absceso fulminante 13
Vesánico de la piel 13
Parásito lechoso 13
Figura de pus 14
El Despellejado 14

LICENCIA 16

La Caverna Palpitante

Introducción

«La Caverna Palpitante» es una mazmorra corta, de poco más de un piso y medio, 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 repulsiva estancia las encontrarás al final del documento.

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

◆ Se puede dirigir con cualquier número de Jugadores, aunque recomendamos un grupo de 3 o 4 PJ de Nivel 3 o 4: los escenarios son estrechos y una batida más grande podría resultar inverosímil.

◆ La **Duración** estimada es una hora y media teniendo en cuenta la preparación inicial en un pueblo.

◆ Es una partida de **Dificultad** «Alta»: los enemigos son fieros y hay varios elementos del escenario que pueden acabar con la vida de un PJ descuidado.

◆ 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 aventura está concebida como una pesadilla de *H.R. Giger*; esto quiere decir que habrá descripciones de escenas y olores nauseabundos y horribles. No recomendada para gente sensible.

Prólogo

Siniestros susurros se escuchan entre los más beodos de la taberna. Dementes borrachuzos que juran que sus compañeros fueron asesinados por abominaciones dérmicas en una caverna que se asemejaba —y olía— a las entrañas de una bestia enorme. Uno de ellos, el más tranquilo, observa el aguardiente menearse en el vaso mientras lo agita, con el rostro cansado.

— No están locos, ¿sabes? Yo he estado ahí dentro… — pega un sorbo. Saborea el apestoso alcohol. — Son las tripas de un monstruo. Las paredes palpitan y son pegajosas, con un tono rosa pálido como el que tiene un cerdo el día de la matanza. — termina de beberse su copa. — ¡Por eso la llaman la **Caverna Palpitante**…! ¡Porque palpita! — finalizará su monólogo con una risa desencajada mientras sale del local tambaleándose.

¿Y por qué los PJ van a ir a un sitio así? Decide como Árbitro un motivo por el cual sea necesario para el grupo entrar en esas cavernas ignotas.

Quizás crezca en su interior una hierba muy rara y la necesiten para elaborar un elixir. O un familiar de uno de los PJ ha decidido adentrarse en el interior y no se ha vuelto a saber de él.

Si no lo ves nada claro, te dejamos una lista numerada para que puedas tirar 1d4 y que el motivo surja gracias a la aleatoriedad.

MOTIVOS PARA VISITARLA

1. Un tipo adinerado quiere contratar guardaespaldas para asaltar la **Caverna** y destruir a lo que sea que esté ahí dentro. Va acompañado de un consejero, que en realidad es un nigromante en secreto, muy interesado en llegar hasta el fondo de la mazmorra.

2. Un grupo de jóvenes aventureros, conocidos por los PJ, desoyen los consejos de no ir a la **Caverna Palpitante** y han desaparecido. La madre de uno de ellos es una persona importante para uno de los PJ y no quiere llorar la temprana muerte de un hijo.

3. Llegan a los oídos de los PJ rumores de que en lo más profundo de las **Cavernas** hay un tesoro valioso de un antiguo reino desaparecido. Y, por necesidades de la vida, ahora requieren una cantidad importante de oro.

4. Un adversario / enemigo del grupo de PJ ha sido visto por última vez en las proximidades de la entrada a la **Caverna Palpitante**. Uno de los PJ clama venganza o busca hacerle todo el daño posible. Quizás hacerle una emboscada cuando salga no sea mala idea, lástima que cuando estén en la puerta todo apunta a que está en el interior.

ENTRADA A LA CAVERNA

A poco más de medio día de viaje desde la posada / población donde los PJ han conocido las habladurías sobre la **Caverna Palpitante** se encuentra la entrada a este repulsivo lugar. Un agujero circular en el suelo, cerca de una montaña o de un terreno elevado, de unos 15 o 20 pies de radio (4,5 m o 6 m).

El hedor que surge es algo insoportable para todo aquel que tenga una puntuación de Constitución «baja» (14+ con el método básico y 8- con el método engrasado) y como tal, deberán hacer una tirada de dicha característica cada Intervalo para no vomitar durante 1d4 Asaltos y sufrir Desventaja en todas sus tiradas hasta que abandonen el lugar.

Tapar las fosas nasales y la boca con una tela o un pañuelo da Ventaja en la tirada, aunque la repulsión sigue estando en el ambiente.

El agujero «palpita», extendiéndose y encogiéndose de forma rítmica, sin llegar a cerrarse. Las paredes son de un color rosáceo, tienen estrías y parecen húmedas, y si se les provoca un corte, el pálpito se detiene durante unos instantes y del interior surge una especie de líquido verdoso maloliente y viscoso. En pocos segundos la «herida» se cierra y el pálpito comienza de nuevo.

Si a alguien se le ocurre beberse esa secreción verdosa, deberán superar una tirada de Constitución o sufrir tantos puntos de daño venenoso como su Nivel multiplicado por dos; este daño no podrá ser absorbido o reducido de ningún modo si no supera la tirada. Aún así, el regusto será similar a masticar fresones podridos y degustar esos pelos grisáceos que surgen de la putrefacción.

No hay una forma clara de bajada: si tú, como Árbitro, se lo quieres poner fácil, haz que ya exista una cuerda preparada, atada a un árbol cercano o a una piqueta de acero. La entrada a la caverna se logra dejándose caer por la bajada: la sensación es como meterse por un tobogán hecho con las tripas de un cerdo.

La Caverna Palpitante

1 — ÓRGANO CENTRAL

Ninguna de las estancias de la **Caverna Palpitante** está iluminada: te recomendamos que controles el nivel de suministros de los PJ para meterles la presión adecuada. Salvo la sala inicial, asume que el resto de salas tendrán un espacio útil de unos 90 pies2 (27 m2) útiles, entre detritus, trampas y protuberancias asquerosas.

Todos los que entran a este repugnante lugar son recibidos por un charco de un líquido cálido y maloliente, con algún resto sólido flotando en él. Tras levantarse, se podrá entrever las paredes palpitantes y un gorgoteo continuo, como si se escuchase agua pasar a través de una pared.

El suelo de esta zona es esponjoso: al caminar sobre él, se hunde. Esto provoca Desventaja en todas las tiradas de Destreza si el PJ decide correr. Hay columnas que separan la estancia, hechas del mismo material que las paredes, dos aberturas, de aspecto similar al agujero de entrada, que conectan con otras habitaciones.

Si tienes la oportunidad de utilizar sonido ambiental para tus jugadores, busca por YouTube «mother's womb heartbeat» y déjalo de fondo, a un volumen adecuado.

Sin embargo, sé precavido: hay registros de personas que se sienten incómodas —e incluso sufren desmayos— con dichos sonidos; si quieres ir a lo seguro, te recomendamos «Inside Jabu-Jabu's Belly» de la banda sonora de The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

En las paredes más al norte hay un par de bultos de carnosidad marrón, que parecen abrirse y cerrarse de forma obscena. Debajo de ellos está el cuerpo de un aventurero: un arcanista de piel obsidiana y orejas élficas, sin equipo. Murió tras haber recibido varias puñaladas, y su ropa huele igual que el repelente gas que surge de los bultos.

Repartidas por el suelo hay una especie de pústulas grisáceas, que reaccionan si detectan seres vivos cerca. Estas criaturas son «abscesos fulminantes», y se pueden encontrar dos, una en el acceso a **2 — Conducto de descenso** y a **3 — Víscera luminiscente**.

Además, acechando en la oscuridad estarán tantos «vesánicos de la piel» como PJ, que esperarán el momento oportuno para lanzar una emboscada cuando menos se lo esperen. Como detalle perturbado, estos abominables seres pueden llevar como trofeo, cosido con tendones, los rostros o cabezas de antiguos visitantes de la **Caverna**.

2 — CONDUCTO DE DESCENSO

Un grueso pasillo que huele aún peor que la entrada. No se encuentra al mismo nivel que el **1 — Órgano central** y, como bien dice su nombre, va en descenso hacia una suerte de úlcera palpitante que absorbe todo lo que llega a ella.

Sin embargo, cada dos Asaltos surgen de las paredes unas espinas afiladas y puntiagudas que atraviesan a todo lo que esté bajando por el conducto. Evitar el daño de esta amenaza requiere una tirada de Destreza o sufrir 12 puntos de daño.

Al final del conducto se encontrará un absceso hinchado y repugnante, que absorberá hacia su centro todo lo que esté en un radio de 30 pies (9 metros) en dos Asaltos. Resistirse requiere una tirada de Fuerza para aguantar un Asalto sin ser absorbido. En el caso de que un individuo quiera trepar hasta el **1 — Órgano central**, deberá superar dos tiradas de Fuerza con Desventaja seguidas.

Aún así, quien sea absorbido será enviado a través de otro conducto cartilaginoso hacia el nivel inferior de la **Caverna Palpitante**. Cuando emerja, estará recubierto por una mucosidad fétida y difícil de quitar.

3 — VÍSCERA LUMINISCENTE

Ubicado en lo más profundo del primer nivel de la **Caverna Palpitante**, esta sala diáfana alberga en el centro una enorme verruga grisácea que palpita al mismo ritmo que las paredes carnosas.

Un tenue resplandor amarillento surge de su interior, mostrando que está llena de líquido y de fragmentos flotantes del tamaño de un dedo humano.

Cerca de la entrada podrán hallarse restos de aventureros que han encontrado su muerte a manos de los dementes moradores de la primera estancia o de lo que sea que esté en esta parte de la **Caverna**.

Lo que parece ser un insecto blanquecino (ver siguiente párrafo), partido por la mitad, se encuentra al lado de un odre de agua vacío; esta criatura va dejando un rastro de ceniza desde el pitorro del odre hasta la parte inferior de su cuerpo.

La poca iluminación que puede llegar a ofrecer este nauseabundo órgano descubrirá una colonia de «parásitos lechosos», una especie de garrapatas del tamaño de un perro grande, que se encuentran absorbiendo materia orgánica del suelo sin prestar demasiada atención a lo que ocurre a su alrededor.

Si un PJ, haciéndose el valiente, decide matar a uno de estos seres o alguien hace el suficiente ruido como para que pierdan interés por seguir perforando el suelo carnoso, toda la colonia (3d6 + 1 por cada PJ) atacará al grupo hasta ser destruidos o devorar a los intrusos.

En el caso en el que el grupo de PJ tenga cuidado en no molestar a estas criaturas, las mismas se pondrán violentas en unos minutos después de que entren a la estancia, cuando se hayan cansado de sorber carne pestilente y detecten la dulce y deliciosa sangre de los PJ.

SALA OCULTA

En la parte norte de esta estancia, inapreciable, hay una abertura gelatinosa por la que se puede meter una persona de tamaño medio.

Quien tenga los redaños suficientes —superar una tirada de Sabiduría o sufrir pesadillas recurrentes durante una semana con esta experiencia— como para atravesar un pasillo estrecho, húmedo y tibio, llegará a una pequeña estancia de paredes calcáreas en la que encontrará un cadáver humano, de reciente defunción, y un pequeño cofre que contiene:

- Una varita de **Bola de fuego** con 2 cargas restantes.
- Una gema por valor de 100 monedas de oro.

◆ **Pluma y un frasco de tinta**: le queda ⅓ o 1d4 DU.

◆ Un pergamino con información relevante a la búsqueda que les haya llevado a los PJ a adentrarse en este mefistofélico lugar.

◆ Unas notas de un arcanista en las que se relaciona la víscera luminiscente con una barrera situada en otro lugar de la **Caverna Palpitante**. Han sido escritas a toda prisa y, quizás, parezcan no tener sentido, pero habla de un supuesto líquido apestoso que desmorona las estructuras calcáreas. La parte final está tachada y llena de sangre.

◆ **Una nota de suicidio**: el dueño de este tesoro ha presenciado cómo los vesánicos de la piel devoraban a su equipo y sentía que no iba a poder abandonar el lugar.

Si atraviesan la víscera con un objeto afilado, se deshincha como un globo mientras libera su contenido; el olor del lugar ya es de por sí nauseabundo, pero esto será insoportable para cualquier individuo mortal.

La peste alertará a los parásitos lechosos, si no habían sido destruidos ya, y comenzarán su ataque. Sin embargo, al entrar en contacto con ese repulsivo líquido translúcido sufrirán horribles quemaduras y morirán casi inmediatamente. Los PJ podrán usar esto a su favor.

Finalmente, si los PJ abandonan esta estancia sin molestar a los parásitos ni encontrar la sala calcárea, no podrán acceder a la estancia **5 — Lóbulo calcificado**, puesto que la barrera blanquecina seguirá en pie.

4 — Vesícula receptora

A esta esférica sala llegan quienes se dejan caer por el **2 — Conducto de descenso**. Les recibe una charca maloliente de unos cuatro metros de profundidad, repleta de un líquido espeso y burbujeante de color verde. Permanecer más de un minuto en esta repugnante piscina causa 1d4 puntos de daño por veneno.

Ubicadas a ambos lados de la charca se hallan otros dos abscesos fulminantes, que estarán preparados para reventar y acabar con la vida de aquellos que hayan sobrevivido.

La vesícula finaliza con un conducto amplio y tembloroso, de color más grisáceo, y la peste va cambiando hacia un olor rancio y de humedad, como el de una criatura en descomposición.

Lamentablemente, no es posible regresar de vuelta al piso superior. El órgano que conecta con el **2 — Conducto de descenso** expulsa cualquier cosa que se introduzca dentro de él.

Bueno, quizás con una ingeniosa construcción, herramientas y cuerdas se pueda forzar el conducto para mantenerlo abierto, pero eso provocará que la estancia se llene de un líquido similar al que está en la poza y expulse todo lo que hay en este nivel a través de los conductos.

Imagina una anémona echando fuera sus tripas en un intento a la desesperada de librarse de un depredador: eso es lo que podría pasar.

5 — Lóbulo calcificado

Ante los PJ se presentará una barrera orgánica de mineral grisáceo, obstruyendo el acceso a esta estancia.

Las armas convencionales serán inútiles, mientras que para los que tengan armas mágicas o conjuros tendrán que destruir un obstáculo de 100 puntos de salud y 6 de Absorción.

Entre golpe y ráfaga de magia, el ruido atraerá a los vesánicos de la piel que se encuentren en la estancia cercana, el **6 — Duodeno en descomposición**.

Sin embargo, si han destruído la verruga en **3 — Víscera luminiscente**, esta barrera de cal no existirá, ya que el líquido liberado se habrá filtrado a través de las paredes y la habrá deshecho.

La estancia posee la forma de una berenjena, con varios conductos venosos emergiendo del suelo y las paredes.

Cerca de la pared oeste, se pueden hallar unas estrías que elevan el suelo hasta una pared de color completamente gris, donde parece haber un montículo de restos orgánicos en un avanzado estado de putrefacción.

Según lo que hayan hecho los PJ y tú, como Árbitro, decidas, este montículo puede albergar una terrible trampa o algo relevante para la trama que les haya traído a la **Caverna Palpitante**.

Quizás aquí se encuentra atrapado ese familiar o ese rival, o el cuerpo sin vida del enemigo que ha huído hacia el interior.

Esta localización es una pesadilla «geigeriana», así que tómate tu tiempo para darle un sentido a esta sala. Ten en cuenta que esta sala está bloqueada si no hacen algo muy específico en la estancia **3 — Víscera luminiscente**.

Trampa explosiva

Justo debajo del montón de carne putrefacta se encuentra una ampolla venosa repleta de una sustancia corrosivo. En cuanto un PJ se acerque a investigar qué es lo que hay, explotará con un sonido desagradable y bañará en ácido a todos los infelices en un radio de 30 pies (9 metros) del punto de explosión.

Cada criatura afectada por éste ácido debe superar una tirada de Destreza o sufrir tantos puntos de daño como su Nivel multiplicado por cinco: así, un PJ de nivel 2 sufriría 10 puntos de daño; quien la supere, recibe la mitad de daño.

Cuando la situación se tranquilice, se revelará un ornamentado cofre incrustado en la pared. Venas palpitan un líquido parduzco sobre la tapa del contenedor.

Para abrir el cofre, es necesario romper la cerradura (un 14+ de que el arma se rompa) o superar una tirada de Destreza usando las herramientas adecuadas.

En el interior de este tesoro, se puede encontrar:

- Un Brazalete de obsidiana blanca (*Guía del jugador de Ylat*, pág 87).
- Un pergamino del conjuro Profanar (*Guía del jugador de Ylat*, pág 62).
- Una estatuilla que representa un feto en obsidiana por valor de 1.000 monedas de oro.

◆ Un papiro firmado por un noble local que autoriza al aventurero **Xandir Xuth** a viajar por las tierras en las que se encuentra la **Caverna Palpitante**.

6 — DUODENO EN DESCOMPOSICIÓN

A medida que los PJ se van acercando a esta parte de la caverna, el pálpito irá deteniéndose hasta el silencio. Esta estancia, similar a la aledaña **5 — Lóbulo calcificado**, tiene forma de pera y muestra unas paredes grisáceas, inmóviles, y el hedor es similar al de la composta.

El suelo, semejante a una tela estirada y seca al sol, es de color gris ceniza. Cuando uno camina, parece que la membrana tiembla, como si estuviese tocando un demente tambor.

Del suelo emergen pilares de carne putrefacta, de color verde apagado y que oscilan como si fuesen mecidos por un viento inexistente. Más adentro, bultos de carnosidad marrón supuran un líquido espeso de color amarillento, que cae hacia la superficie para ser absorbido por la piel estirada.

Si un PJ se introduce en el interior de uno de estos bultos, será absorbido por un conducto reseco y áspero hasta el primer nivel, dónde será expulsado de otros bultos en las paredes. El grupo puede utilizar estas «salidas de emergencia» para escapar de esta maligna mazmorra.

En el centro de la estancia, colocados formando un símbolo desconcertante, se encuentran siete vesánicos de la piel, tumbados. Estas abyectas criaturas estarán inmóviles, muertas, hasta que algo haga que despierten.

Describe a los PJ con todo lujo de detalles esta macabra escena, antes de que tomen una decisión. Después, mientras se lo estén pensando, los vesánicos se levantarán de forma brusca y les asaltan enloquecidos. Sin embargo, si ya han llamado la atención derribando el muro del lóbulo calcificado —o cuando derroten a estos inmundos seres—, lo que encuentren aquí debería ser más perturbador

EL DESPELLEJADO

Al contrario de lo que puedan haber pensado los PJ o las elucubraciones que estés haciéndote como Árbitro, la **Caverna Palpitante** no es el interior de un monstruo gigante. Los aventureros no han estado recorriendo tripas y glándulas, si no una cueva auténtica que ha sido invadida por fragmentos del **Reino onírico**, ese lugar de pesadilla al que el ánima de un mortal va cuando duerme.

«El Despellejado» es un antiguo mago que jugueteó demasiado con las fuerzas oníricas y acabó siendo consumido por ellas. **El Infante**, el señor maligno del **Reino onírico** y retoño del mal primordial, se presentó ante él personalmente y le arrancó toda su piel, condenando a sufrir durante toda la eternidad un horrible dolor. Pero eso no bastó para arrebatarle las ganas de salirse con la suya...

El mago logró recomponerse e intentó manifestarse de nuevo en el **Mundo de la carne** empleando el poco poder que le quedaba, logrando desgarrar la realidad en una cueva cercana al lugar dónde vivía.

Todos los túneles han sido invadidos por las putrescentes fuerzas malignas de **El Infante**, que exige ahora a su esbirro que realice el mismo ritual para arrancar-

le de su prisión onírica. Para ello, necesita las almas de poderosos mortales; que los PJ hayan superado los desafíos de la pesadillesca mazmorra les hace ser perfectos componentes para el rito.

No obstante, si el motivo que ha traído al grupo es el rescate de una o varias personas, tú, como Árbitro, deberás decidir si el Despellejado los ha asesinado o los mantiene retenidos, esperando reunir más almas mortales para satisfacer a su siniestro señor.

El conducto de acceso se cerrará con materia orgánica tras una orden del Despellejado, encerrando a los PJ para enfrentarse a ellos con tranquilidad.

Evidentemente, no estará solo y utilizará sus artes oscuras para traer a más esbirros demenciales a la contienda. Si esto supera a los aventureros, tendrán que intentar escapar mediante los bultos de carnosidad, aunque quizás no les dé tiempo a todos.

Si logran destruir a el Despellejado, sus cadáver podrá ser saqueado por los aventureros ansiosos de tesoro y riquezas. Aún conservará su cuerpo mortal, y entre los bolsillos y saquillos de su túnica se pueden encontrar:

◆ Una varita de Maldición de los elementos con 3 cargas restantes (*Guía del jugador de Ylat,* pág 60).

◆ Un pergamino ajado con los detalles del ritual escritos en sangre.

◆ Un anillo de plata con forma de calavera, que en los ojos tiene incrustadas dos esmeraldas talladas. Tiene un valor de unas 500 monedas de oro.

◆ Un Cinto de hebilla perlada (*Guía del jugador de Ylat,* pág 85).

CONCLUSIÓN

Tras haber derrotado a el Despellejado, el aspecto de la cueva comenzará a regresar a la normalidad, y cualquier monstruo que haya quedado en el interior se desvanecerá en cenizas oníricas.

Todos los cuerpos de aquellos que hayan perecido en el interior de la **Caverna** podrán ser recuperados, pero si son examinados por un arcanista con unos conocimientos mínimos (Nivel 3+), podrán detectar la presencia remanente de energía del **Reino onírico** en su interior.

Esto puede suponer un problema para el **Mundo de la carne**, ya que la realidad transversal que es el **Reino onírico** le impide relacionarse directamente con su contraparte. Mezclar ambos planos de existencia da lugar a corrupción pesadillesca como la **Caverna Palpitante**.

Si los PJ deciden marcharse del lugar sin enfrentarse al villano que lo ha corrompido (o ni siquiera muestran interés), las consecuencias deberían ser desastrosas para la región dónde está ubicado.

Poco a poco, la influencia putrefacta de los sueños de El Despellejado se irá extendiendo. Y aunque este miserable carece del poder necesario para hacer que El Infante aparezca en el **Mundo de la carne**, su victoria podrá atraer a nuevos aliados que, quizás, puedan reunir el poder necesario.

BESTIARIO

ABSCESO FULMINANTE

Una bolsa de piel grisácea repleta de pus sanguinolento. Guarda algún tipo de consciencia primitiva, que detecta movimiento y seres vivos cercanos.

ESTADÍSTICAS

- Autómata neutral Medio (3)
- **Nivel** 3 — Moral -
- **Ataques**: explosión (18)
- **Salud** 16

No tiene Moral, simplemente estallará cuando tenga que hacerlo.

Estallido supurante: afecta a todas las criaturas en un radio de 20 pies (6 metros) alrededor del absceso, que deben superar una tirada de Destreza para reducir a la mitad el daño sufrido.

VESÁNICO DE LA PIEL

Esta masa bulbosa de carne rosácea está controlada por energías abominables del **Reino onírico**. Ha sido creado para servir a El Despellejado y su señor, El Infante, y vive y muere para ellos.

Adopta la forma de un humanoide desnudo, sin rostro ni facciones visibles. Cuando fallece se desintegra en una masa de protoplasma repulsivo.

ESTADÍSTICAS

- Aberrante caótico Medio (3)
- **Nivel** 2 — Moral -
- **Ataques**: 2 golpes (5)
- **Salud** 10

No tiene Moral ni conciencia: solo piensa en matar a los intrusos.

Deformidad onírica: es inmune a los golpes críticos, a las ilusiones y a cualquier forma de control mental.

PARÁSITO LECHOSO

Esta especie de garrapata blanquecina del tamaño de un mastín se alimenta de la carne corrupta que conforma la **Caverna Palpitante**.

Cuando defeca, segrega una sustancia calcárea muy dura, inmune al daño convencional. En realidad es un devorador onírico que se ha visto arrastrado por el ritual de El Despellejado.

ESTADÍSTICAS

- Aberrante caótico Pequeño (2)
- **Nivel** 1 — Moral 11
- **Ataques**: mordisco (4)
- **Salud** 6, **Blindaje** 2

Aberración onírica: es inmune a las ilusiones y a cualquier forma de control mental.

Hidrofobia: se desintegra en ceniza si es mojado por agua o algún otro líquido.

Manada devoradora: provoca Desventaja a la hora de esquivar sus ataques si la criatura objetivo ya ha sido herida por un *Parásito lechoso* este Asalto.

FIGURA DE PUS

Estos constructos repugnantes procedentes de las pesadillas más oscuras del Reino onírico son secuaces desechables de el Despellejado. El mago es capaz de hacer que adopten el rostro de un conocido de su víctima, pero siguen siendo un montón de pus verdoso.

ESTADÍSTICAS

- Aberrante caótico Medio (3)
- **Nivel** 1 — Moral -
- **Ataques**: 2 golpes (2)
- **Salud** 4

No tiene Moral ni conciencia: solo piensa en matar a los enemigos de su señor.

Deformidad onírica: es inmune a los golpes críticos, a las ilusiones y a cualquier forma de control mental.

EL DESPELLEJADO

En el pasado fue un mago humano, obsesionado con las energías del Reino onírico. Su cuerpo está desollado completamente y lleva consigo un colgajo de piel: su propia piel. Está al servicio de El Infante por obligación, y sus funestas maquinaciones han transformado la Caverna Palpitante en la pesadilla corrupta que es.

ESTADÍSTICAS

- Humanoide caótico Medio (3)
- **Nivel** 4 — Moral 12
- **Ataques**: 4 puñetazos (3) y un conjuro
- **Salud** 20, **Blindaje** 2

Ejército pestilente: al inicio del enfrentamiento y cada Asalto par, el Despellejado invoca 1d4 figuras de pus que se reformarán a 30 pies (9 metros) o menos de su posición.

Magia arcana: puede lanzar Conjuros como si fuese un mago de nivel 4.

Sino aciago: cuando es reducido a 0 puntos de salud o menos, su esencia es poseída por El Infante. Se reformará instantáneamente, recuperando toda su **Salud** pero perdiendo sus talentos de *Ejército pestilente* y *Magia arcana*.

A cambio, causará el doble de daño con sus puñetazos.

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
- Mapa de la **Caverna Palpitante** por Maurick Starkvind (@starkvind).

LICENCIA

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, Yipikayei ediciones, autor **Carlos Julián del Cerro**.

Sistema Athkri 2017 por **El Naufragio**.

Ylat 2001 por El Naufragio y otros autores.

END OF LICENSE