DUNGEON HACK

Llanto espectral, Avaricia ardiente

EL NAUFRAGIO

LLANTO ESPECTRAL, AVARICIA ARDIENTE

POR DENEBIA AN'EI

Llanto espectral, Avaricia ardiente v.1.0

Redacción: Cristina Borrego «*Denebia*».

Maquetación y corrección: Adrián Diego «*Starkvind*».

Pruebas de juego: Grupo de juego «*Ad Infinitum*».

Encontrarás el listado completo de ilustraciones al final de este manual.

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

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 4
Comienzo del viaje 4
La misión 5
La recompensa 5

LLANTO ESPECTRAL 6
Viaje a Mens 6
Llegada a Mens 6
Mansión de los Grera 8
Samanta espectral 12
Calma tras la tempestad 13
Toma de decisiones 15

AVARICIA ARDIENTE 16
La batalla final 17
El final del viaje 17

ANEXOS 18
I: Bestiario y Tesoro 18
II: Mapa de la Mansión de los Grera 20
III: Rasmálico 21
Agradecimientos 21
Lista de recursos 21

PERSONAJES PREGENERADOS 22
Jassea Engalei 22
Senduskas Hierrosuena 22
Zachariah Starkvind 23
Nerune «Ruptura» Carbuerno 23

LICENCIA 24

INTRODUCCIÓN

El documento que tienes entre tus manos es una aventura para el juego de rol «**Dungeon Hack**», 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 lo puedes cambiar.

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

Es posible que ya conozcas esta aventura, pues fue publicada para jugarse con el «**Sistema Athkri**».

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. Si ponen atención podrán oír que ofrece muchas monedas a quien le pueda ayudar antes de que se acerque.

Por fin, se acerca 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 un par de días sin descansar ni probar bocado. Aunque el grupo no esté mucho por la labor, éste se sienta a su lado alegando que necesita reposar.

Si le ofrecen algo de comer no lo rechazará; sino, 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 cuenta 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 las fiestas 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 **Godoy** 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.

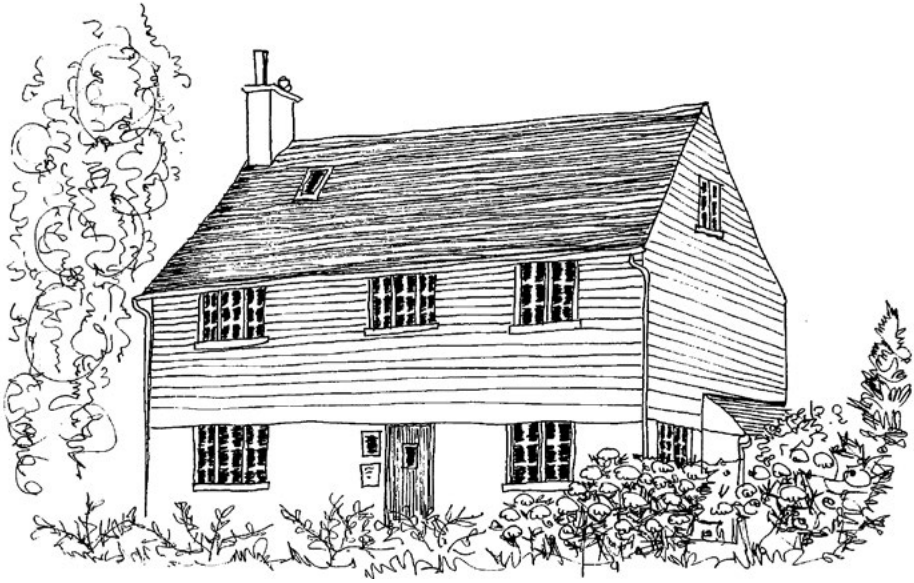
Lo que **Godoy** quiere es que se adentren en la casona y saqueen todo lo que puedan y tenga valor. Una vez se hagan, más o menos, con el valor aproximado de la deuda deberán volver a **Mens**.

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 de oro. 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 **Godoy** en persona.



LLANTO ESPECTRAL

VIAJE A MENS

El Árbitro decidirá a cuantos días puede estar el grupo de **Mens**. Si parten desde una taberna aleatoria puede 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 1d4 +2 *Bandidos engañosos*, 1d4 *Bandidos ballesteros* y un *Líder bandido*. Consulta sus estadísticas en el Anexo I: Bestiario.

Dependiendo del tiempo que el Árbitro disponga, 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.

Dado que la *«Fiesta de la Cosecha»* de **Mens** dura toda la semana y es muy famosa, muchos bandidos pueblan los caminos en busca de viandantes a los que poder atracar.

Nuestros aventureros pueden parar a descansar en posadas. Si por curiosidad quisiesen preguntar por **Mens** o el alcalde **Godoy**, los lugareños sabrán de su existencia porque la *«Fiesta de la Cosecha»* es muy famosa y que está teniendo lugar esa semana.

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 del pueblo limita con el **Bosque de Plata**.

LLEGADA A MENS

Cuando nuestros aventureros llegan al fin no tardan mucho en dar con la plaza de **Mens**. Hay mucha gente, mucho 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 **Godoy** acaba de dar su discurso anual de agradecimiento a los habitantes del pueblo y a los visitantes.

Si nuestros aventureros deciden hablar con los paisanos, éstos 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 pasasen 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 **Godoy** lleva tantos años siendo el alcalde porque es una persona muy encantadora y nunca han tenido queja de 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 **Godoy**. Su comportamiento se debe más a una posible reprimenda por parte de **Godoy** hacia su tardanza que otra cosa. Insistirá cada vez más si ve que el grupo tarda en ir al ayuntamiento.

EL ALCALDE GODOY

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

Tras un gran escritorio está sentado **Godoy**, parece algo ajetreado y con prisa. Cuando habla con nuestros aventureros usa palabras pomposas sin saber bien su significado, 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. Si uno de los aventureros supera una tirada de Sabiduría, se percatará de que el ayuntamiento es la única casa en todo el pueblo que tiene dos plantas.

Después de una corta presentación, **Godoy** les dará el primer tercio 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 dos tercios restantes de las 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 **Godoy** 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 que nuestros aventureros cumplen con el contrato.

Godoy es un señor 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.

Combina colores muy chillones creyendo que va la última moda. Parece que siempre tiene mucho calor. En la mano llevará un pañuelo con el que se seca la frente a menudo, quitando el exceso de sudor. La forma de dirigirse al grupo denota superioridad.

Si los aventureros quieren saber a cuánto asciende la deuda, sabrán que es de 10.000 monedas de oro. 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.

MANSIÓN DE LOS 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 quién 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.

Da 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 ya que las grietas son visibles y el musgo y la hiedra se están haciendo con gran parte de la estructura.

La rodea 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 y así poder pasar.

Una vez cerca o junto a la valla nuestros héroes ven, para su sorpresa, que el césped, los árboles e incluso las flores están en perfecto estado. Denota un gran mimo y cuidado. Una tirada de Sabiduría exitosa revelará que una de las cortinas del piso de arriba se ha movido, como si alguien les observase tras ella.

Una vez en el jardín delantero no se ve el trasero ya que hay otra valla de madera haciendo de separación. Malhumorado **Dan** ofrece al grupo aporrear la puerta delantera. Quedan apenas un par de horas para que anochezca.

Si nuestros aventureros deciden ir por la puerta 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.

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.

◆ 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.

INTERIOR DE LA MANSIÓN

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, etc.

Dispone de dos plantas. Consulta el mapa de la mansión en el Anexo II.

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 piedra blanca de un ángel con las alas abiertas y las manos en el pecho mirando hacia abajo. El patio no tiene más ornamentación.

La planta baja no será ningún misterio para nuestros aventureros. Una ámplia entrada con un par de butacas para recibir a las visitas sin que tengan que pasar al interior, un gran salón pensado para organizar fiestas, una cocina llena de utensílios y un fino baño.

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** estará 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 y haciendo pausas al final de la historia.

«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 éstos 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, 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 **Godoy** se limitará a contestar a 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 alguno de los aventureros les 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 demorarlos tanto y se ofrece hacerles la cena y darles 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 los 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.

La preparación de la cena no le demorará mucho y pide que la atiendan durante unos veinte minutos.

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, etc.

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**, molesto, retirará su plato y la mandará a la cama, al piso de arriba.

Una vez terminada la cena, el mayordomo ofrecerá al grupo un par de habitaciones para que puedan dormir, ya que la tormenta se les ha echado encima. **Engys** no disimula su temor por el clima e insistirá en que el grupo se quede a pasar la noche.

NOCHE TORMENTOSA

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 grandes permanece cerrada con llave, lo que pueden asumir que es la habitación de **Samanta**. El resto estarán abiertas; no hay rastro del mayordomo.

Estén durmiendo, investigando o saqueando la casa, en mitad de la noche oirán un grito desgarrador, agudo y largo; no es un chillido normal, parece más de ultratumba. Proviene del patio trasero.

Dan, petrificado de miedo, se quedará en una de las habitaciones y permanecerá ahí escondido 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 grabada 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, el mayordomo podrá aparecer para pedir al grupo que busque por el patio mientras él acaba de buscar 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 montado 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 superar una tirada de Inteligencia puede ponerlos en la pista.

Los ataques y conjuros lanzados hacia **Samanta** no tendrán efecto alguno hasta que tengan la cajita de música en la mano.

El Árbitro tendrá que decidir si es **Engys** quien revela esta información o logran discernirlo mediante una tirada de Inteligencia o simple deducción.

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.

EL SECRETO

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 los 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 suplicará desesperadamente a **Samuel** poder ver las luces que iluminan el cielo y volver a ser una familia feliz. En su cuello aún cuelga la gargantilla con el rubí.

Engys, cuyo verdadero nombre es **Samuel**, pedirá al grupo que simplemente apacigüe el sufrimiento pero que no destruyan el alma de su hermana, ya que ella es lo único que le queda en este mundo.

Al ver que nunca ocurrirá lo que tanto desea, el espectro comenzará a atacar a los aventureros empleando un inusual poder sobrenatural.

Todo el patio trasero y la fachada trasera de la casona se ilumina con el resplandor rojizo que desprende **Samanta**.

Presenciar este espectáculo sobrecogedor provocará un -2 a todas las tiradas de los aventureros durante el primer turno del enfrentamiento, ya que **Samanta** utiliza su habilidad «Chirrido de ultratumba» en cuanto se encuentra la caja de música.

EL ENFRENTAMIENTO

Cuando le toque actuar a **Samanta** por primera vez invocará a 2 necroamebas + 1 por cada personaje jugador; tras ello usará su «Toque espectral» sobre el objetivo más cercano.

Usará «Llamada a los huesos» siempre que pueda antes de finalizar su turno. De igual forma, usará «Toque espectral» como ataque básico contra aquel que esté adyacente a ella y le cause más daño. Por último, usará «Chirrido de ultratumba» cuando se vea en desventaja.

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.

Los esqueletos irán apareciendo de forma aleatoria por el patio, como el Árbitro crea conveniente. Atacarán al primer objetivo enemigo que tengan delante.

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 espectral de **Samanta** entre sus brazos.

Juntos tararearán la melodía de la cajita de música, **Samuel** le dirá que todo va a ir bien y que 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** dirá a los héroes que 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, y 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 **Godoy**. Sus padres y él pudieron superarlas, pero **Samanta** no. Aunque pidieron desesperadamente la visita del médico del pueblo, la ayuda nunca llegó.

Godoy 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. Tiempo después, **Samuel** abandonó su hogar.

Pasaron muchos años, 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, etc. 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 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 ese tiempo **Samanta** nunca le hizo daño a nadie y **Samuel** mantenía el secreto a su familia.

Hace unos diez años, **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 **Godoy**, unas 2.000 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, **Godoy** siempre se inventaba nuevos suplementos que no había tenido en cuenta antes, llegando a aumentar la deuda a 10.000 monedas. Cuando **Samuel** se plantó ante tanto descaro del alcalde, **Godoy** 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 **Godoy** asaltaron su carruaje matando a su familia y robándoles después.

Él, malherido de muerte, pudo llegar a la casona. Unos días después, bajo la supervisión de **Samanta**, 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.

Godoy lo intentó hace unos meses pero **Samanta** pudo echarlo sin problema gracias al pavor que el alcalde tiene a los fantasmas.

Todo esto hizo que 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 y al no volver a ver a una familia feliz entre los muros se volvió irritable. Cada aniversario de su muerte **Samuel** debe apaciguarla con su cajita de música.

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

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 **Godoy** arrepintiéndose de haber caído en sus tejemanejes.

TOMA DE DECISIONES

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

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 **Godoy**. A estas alturas de la vida, **Samuel** no va a echar de menos unos cubiertos de plata o un 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 ésta vez su espíritu descansará durante un largo periodo de tiempo.

La distribución de la casona se puede ver en el Anexo II. Las estancias pueden poseer muebles y decoración cara, pero lo que realmente haya y se pueda encontrar queda bajo la decisión del Árbitro.

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 tirada de Fuerza con Desventaja.

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.

Una vez de vuelta en el pueblo, **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 suelen 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 **Godoy** hablando en *rasmálico*.

Si algún aventurero conoce ese idioma podrá oír como **Godoy** mantiene una pequeña conversación consigo mismo adorando el dinero que ha recaudado en las fiestas y lo pardillos que son los del pueblo. Aunque nadie conozca el idioma, si hay un aventurero con un trasfondo erudito, podrá realizar una tirada de Inteligencia para identificar el idioma e intuir lo que está diciendo **Godoy**.

Cuando nuestros héroes irrumpen en el despacho sorprenderán a **Godoy** con varias cajas de caudales contando las monedas recaudadas del festival.

Este disimulará como pueda guardándolas 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.

LA BATALLA FINAL

Godoy usará de forma alterna sus «Cadenas de fuego» y «Vómito ardiente» para atacar al mayor número de enemigos posible. Reservará la cimitarra si hay un enemigo junto a él.

Tras el primer ataque certero que se haga contra él, **Godoy** 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 Árbitro que todo el despacho está hecho con madera y si por algún casual nuestros aventureros quisiesen arrojarlo por la ventana, no hay problema.

La plaza está llena de puestos también construidos con madera. Parece que al fin y al cabo Godoy no es tan tonto.

Al final de cada turno actuará **Dan**, causando al demonio 1d6 de daño. Intentará siempre ponerse a su espalda para evitar así los ataques. Consigo lleva dos pociones curativas menores.

No obstante si el Árbitro lo desea, podrá encontrar las estadísticas de este valiente joven en el **Apéndice I**.

Durante el combate **Godoy** 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.

ANEXOS

I: BESTIARIO Y TESORO

BANDIDO BALLESTERO

Este sinvergüenza evitará el combate directo como el cobarde que es.

- Humanoide caótico medio (3)
- **Nivel** 2 — Moral 5
- **Ataques**: Ballesta (5) o porra (2)
- **Salud** 6, **Blindaje** 1

BANDIDO ENGAÑOSO

Con la cara picada por la viruela, un par de dientes menos y una constitución escuálida, este miserable se gana la vida asaltando caminos.

- Humanoide caótico medio (3)
- **Nivel** 1 — Moral 6
- **Ataques**: Espada corta (3)
- **Salud** 4, **Blindaje** 1

LÍDER BANDIDO

No tiene un ápice de cabello y recorre su cara una fea cicatriz.

- Humanoide caótico medio (3)
- **Nivel** 3 — Moral 8
- **Ataques**: Alfanje (4) u Orden imperiosa (especial)
- **Salud** 10, **Blindaje** 2

En lugar de atacar, puede espetar una «Orden imperiosa» a uno o dos aliados en un radio de 30 pies (9 m) para que ataquen a un objetivo que designe el líder.

SAMANTA ESPECTRAL

Aquella niña risueña que visitó a los aventureros antes de la cena se ha convertido en un espectro vengativo que brilla con un resplandor carmesí.

- Muerto viviente neutral grande (4)
- **Nivel** 4 — Moral -
- **Ataques**: Toque espectral (6) o Chirrido de ultratumba (especial)
- **Salud** 20, **Blindaje** 3

No tiene Moral, luchará hasta que se haga sonar la caja de música.

Toque espectral: cualquier herido por este ataque debe superar una tirada de Constitución o envejecer 1d2 años.

Chirrido de ultratumba: todas las criaturas vivas en un radio de 60 pies (18 m) alrededor de **Samanta** sufrirán un -2 a la próxima tirada de Característica.

Llamada a los huesos: al finalizar su turno, **Samanta** recrea 1d4 *Esqueletos renqueantes* en un radio de 30 pies (9 m) a su alrededor.

ESQUELETO RENQUEANTE

- Muerto viviente caótico medio (3)
- **Nivel** 1 — Moral -
- **Ataques**: Garrazo (2)
- **Salud** 4

No tienen Moral, lucharán hasta ser destruidos.

Son inmunes al cansancio, al frío, al calor, a los venenos o a las enfermedades.

NECROAMEBA

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 forman estos seres terroríficos.

- Monstruo caótico pequeño (2)
- **Nivel** 2 — Moral -
- **Ataques**: Vómito repulsivo (4)
- **Salud** 8, **Blindaje** 2

Autodestrucción: cuando la Salud de la necroameba es reducida a 0 o menos, estalla en una nube de ectoplasma ácido. Causa 12 puntos de daño a cada objetivo vivo en un radio de 20 pies (6 m) de la explosión.

DAN, EL JOVEN EMISARIO

Este chaval es el detonante de la trama, el que lleva a los héroes hasta **Mens** y les involucra en los tejemanejes de **Godoy**.

Las estadísticas de **Dan** existen por si el grupo necesita ayuda en el enfrentamiento final con el alcalde o si uno de ellos muere en la contienda.

- **Ladrón** humano de Nivel 2 (legal)
- Fuerza 12+, Destreza 11+, Constitución 14+, Inteligencia 14+ Sabiduría 14+, Carisma 12+
- **Salud** 6, **Energía** 4
- *Espada larga* (4, 1d8) **Blindaje** 2 (d6)
- **Técnicas**: Finta (*GdJ Ylat*, p.54)

ALCALDE GODOY

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

- Demonio caótico grande (4)
- **Nivel** 5 — Moral 10
- **Ataques**: 2 cimitarra (4), Cadenas de fuego (5) o Vómito ardiente (9)
- **Salud** 26, **Blindaje** 2

Cadenas de fuego: causa la mitad de daño —si hiere— a una criatura a 5 pies (1,5 m) o menos del objetivo original.

Vómito ardiente: empuja al objetivo 5 pies (1,5 m) hacia atrás. Afecta a todas las criaturas, en un cono de 15 pies (4,5 m) frente a **Godoy**, si no superan una tirada de Destreza. El usuario debe esperar un Asalto antes de volver a regurgitar el vómito.

Curación carbonizada: **Godoy** absorbe una fuente de fuego cercana de un tamaño razonable (un mueble ardiendo basta) para recuperar 7 de Salud.

PIEDRA DEL ALMA PERDIDA

Los recuerdos felices de **Samanta** se iluminan con un color carmesí cuando éstos protegen al portador.

- **Tipo**: Amuleto
- **Rareza**: Épico

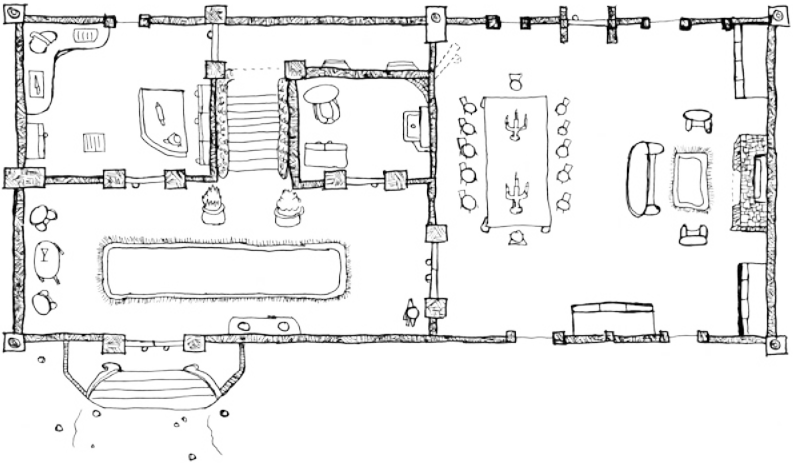
Efecto: otorga un +2 a las tiradas de Constitución o Sabiduría para librarte de un efecto de aturdimiento.

Además, cuando un enemigo te hiere cuerpo a cuerpo, éste sufre 2 puntos de daño de forma instantánea.

II: MAPA DE LA MANSIÓN DE LOS GRERA

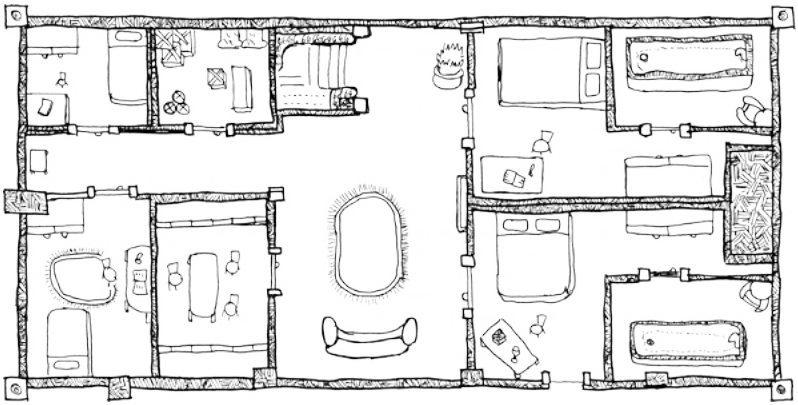
PLANTA BAJA

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.



III: 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 nuestra bitácora.

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 Directora de Juego —o Árbitra— y redactándola ahora para que el mundo pueda verla.

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

LISTA DE RECURSOS

- **Fuente (Título)**: https://www.dafont.com/es/agreloy.font
- **Fuente (Texto)**: https://fonts.google.com/specimen/Source+Serif+Pro?selection.family=Source+Serif+Pro
- **Fuente (Título portada)**: https://www.dafont.com/es/dream-orphans.font
- **Portada**: https://pixabay.com/es/photos/ni%C3%B1o-chica-a-pie-flor-en-la-mano-2552440/
- **Manchas**: https://www.freepik.com/free-vector/ink-splashes_788345.htm
- **Casa 1**: https://pixabay.com/es/illustrations/casa-de-campo-inglaterra-3017404/
- **Monedas, yelmos y espadas**: https://www.drivethrurpg.com/product/244788/ICRPG-Style-Fantasy-Stock-Art
- **Casa 2**: https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Old-English-hall/71840.html
- **Mano avariciosa**: https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Greedy-hand-vector-image/2835.html
- **Chiquilla**: https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Doll-tea-party-vector-clipart/22645.html
- **Estatua de Samanta**: https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Grieving-angel-vector-drawing/4048.html
- **Piedra del alma perdida**: https://pixabay.com/es/colgante-plata-ornamento-joyer%C3%ADa-2885040/
- **Mens**: https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Coastal-town/68646.html
- **Demonio**: https://pixabay.com/es/vectors/diablo-mal-el-mal-satan%C3%A1s-demonio-35431/

Mapas de la **Mansión de los Grera** por Maurick Starkvind (@starkvind).

PERSONAJES PREGENERADOS

Te ofrecemos unos cuantos personajes listos para copiar a la ficha y empezar a jugar con ellos. Todos ellos tienen un pequeño trasfondo, que será útil a la hora de enlazar con la misión que tiene **Dan** para los aventureros.

La Característica marcada con el símbolo ‡ es la preferida del personaje. Se ofrece la información mínima: las Ventajas y Habilidades genéricas se podrán encontrar en la ***Guía del jugador de Ylat***, disponible en libre descarga en nuestra bitácora (https://naufragio.net/guia-del-jugador-de-ylat/).

JASSEA ENGALEI

Esta bárbara fue expulsada de la **Tribu Hielordisco** por desobedecer a su líder. Ahora vaga por las tierras civilizadas en busca de trabajo fácil para pagar sus vicios.

Intentará no meterse en demasiados problemas hasta amasar el suficiente poder y fama como para hacerse conocida. Busca vengarse de **Travis Engalei**, su padrastro y líder de la tribu, y acabar con todos los que la humillaron o vejaron.

- **Bárbara** humana de Nivel 1 (neutral)
- Fuerza ‡ 11+, Destreza 14+, Constitución 12+
- Inteligencia 15+, Sabiduría 13+, Carisma 14+
- **Salud** 12, **Energía** 4, **Blindaje** 2 (d6, armadura de pieles)
- **Armas**: Gran hacha (6, 1d12), Hacha de mano (3, 1d6)
- **Equipo**: Paquete de mazmorras (*Básico*, p. 40), tótem de hueso, 2 po
- **Técnicas**: Impacto poderoso (*GdJ Ylat*, p.55)

SENDUSKAS HIERROSUENA

La vida no le ha dado demasiadas alegrías a **Senduskas**: sus padres murieron en un desafortunado accidente atravesando un río durante una tormenta y, desde entonces, ha ido rebotando de un lugar a otro.

Decidió dedicarse a la música para aliviar su dolor, pero no le ha servido de mucho hasta ahora. Quiere encontrar la balada perfecta que describa su sufrimiento.

- **Bardo** mediano de Nivel 1 (neutral)
- Fuerza 15+, Destreza 12+, Constitución 14+
- Inteligencia 13+, Sabiduría 14+, Carisma ‡ 11+
- **Salud** 9, **Energía** 4, **Blindaje** 1 (d4, armadura acolchada)
- **Armas**: Bumerán (2, 1d4), Espada corta (3, 1d6)
- **Equipo**: Paquete de ladrón (*Básico*, p. 40), arpa, 5 po
- **Técnicas**: Doble ataque (*GdJ Ylat*, p.54)
- **Argucias de bardo**: Leer magia (*Básico*, p.85)

ZACHARIAH STARKVIND

Un joven celador que ha completado su entrenamiento en los **Laberintos Herbáceos de Lajar** y ahora recorre el mundo en busca de focos de corrupción. Aún es muy inexperto, pero su talento natural apunta maneras.

Tiende a ver el mundo en tonos absolutos: blanco o negro. No sabe apreciar los tonos de gris y esto le ha llevado a meterse en varios problemas. Uno de ellos es el pago de una deuda con un noble de la zona: **Zach** se entrometió dónde no le llamaban.

- **Celador** semielfo de Nivel 1 (legal)
- Fuerza 14+, Destreza ‡ 11+, Constitución 12+
- Inteligencia 15+, Sabiduría 12+, Carisma 13+
- **Salud** 8, **Energía** 2, **Blindaje** 1 (d6, armadura de cuero)
- **Armas**: Arco largo (4, 1d8, DU d8), Cuchillo alado (3, 1d6)
- **Equipo**: Paquete de exploración (*Básico*, p. 40), medallón de celador, 5 pc
- **Arma de celador**: Arco largo
- **Flechería arcana**: Elemental (*GdJ Ylat*, p. 74)
- **Herencia dual**: Buen desarrollo (Destreza)

NERUNE «RUPTURA» CARBUERNO

Nerune fue concebida por dos fanáticos sacerdotes de un culto a **Ornuth Aium**, buscando ofrecer una carcasa mortal a su retorcida deidad. Sin embargo, el ritual fracasó y su padre murió en el acto. Tras dar a luz, su madre intentó huir de sus antiguos aliados, que ahora la buscaban para matarla a ella y a su hija.

Cuando la pequeña cumplió dos años, desarrolló la increíble capacidad de canalizar la energía divina de los celestiales. Y en su adolescencia reconoció a quien la bendijo: **Hstet**, el *Cariño tras la Luna*. Como agente del amor libre, **Nerune** viaja de ciudad en ciudad intentando extender la palabra de la *Majestad de la Vileza*.

- **Oráculo** iblisia de Nivel 1 (caótica)
- Fuerza 14+, Destreza 14+, Constitución 15+
- Inteligencia 12+, Sabiduría ‡ 10+, Carisma 13+
- **Salud** 5, **Energía** 4, **Blindaje** 1 (d4, armadura acolchada)
- **Armas**: Mayal (4, 1d8)
- **Equipo**: Paquete del pío (*Básico*, p. 40), mitra de Hstet, 15 po
- **Dado de prodigios**: d4
- **Conjuros**: Curar heridas (*Básico*, p. 78), Escudo (*Básico*, p. 80), Protección contra el mal (*Básico*, p. 90)

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.

Logo OSR obra de **Stuart Robertson** y **Gregory B. Mackenzie**.

END OF LICENSE

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 demonios.

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 realmente 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 puedas aguantar sin caer en la fatiga.

CC BY SA