

## Página 1 — Portada, gancho y parámetros



SCENARIO ÉTENDU

YZE

PWYW

# "Los Hijos del Silo — Edición extendida"

YZE · Experiencia 0-2 · 4-6 horas · Español

Nacieron protegidos del mundo. Ahora el mundo llama a su puerta y alguien dentro quiere responder.

## LOS HIJOS DEL SILO — Edición extendida

En medio de una garriga polvorienta, los PJ captan un mensaje tan preciso como improbable: una llamada en código Morse limpia, paciente, repetida desde debajo de una colina cuyo suelo aún vibra como una máquina cuidada con cariño.

La señal proviene del Silo Mistrau, un antiguo complejo agrícola transformado en refugio subterráneo antes de la Caída. Allí viven trescientas personas desde hace cuarenta y siete años. Tienen agua, cultivos, reglas, archivos y una líder a la que todos llaman Madre Cendrine. Sobre todo, han sobrevivido cerrando la puerta con doble cerrojo.

El problema es que toda una generación nació después del colapso. Para estos jóvenes, el exterior no es un recuerdo traumático sino una idea prohibida. Cuando un niño enfermo, una salida olvidada, saqueadores organizados y merodeadores mutantes hambrientos se acercan al mismo tiempo, el equilibrio moral del silo deja de ser sostenible.

### Parámetros de la sesión

- Sistema: Year Zero Engine, adaptación postapocalíptica de supervivencia y tensión social
- Jugadores: 3-5
- Duración: 4-6 horas
- Tono: encierro subterráneo, escasez controlada, miedo al exterior, esperanza frágil
- Promesa: exploración de un refugio intacto, negociación entre facciones, revelaciones progresivas, clímax con decisiones morales

### Advertencias de contenido

- Niños criados en confinamiento
- Manipulación mediante trauma colectivo
- Escasez, enfermedad y control de movimientos
- Amenaza de asedio y violencia comunitaria
- Elección entre seguridad, verdad y autonomía

### Resumen del conflicto

Los PJ descubren que el código Morse fue enviado por Leo, de diecinueve años, nacido en el silo y decidido a provocar un encuentro con el mundo exterior. Oficialmente, quería hacer entrar a un médico para Naia, su hermana pequeña adoptiva, cuya piel ya no soporta la iluminación artificial.

Extraoficialmente, quiere demostrar que el exterior no es solo una leyenda mortal utilizada para mantener la obediencia.

Frente a él se alzan dos visiones opuestas del futuro. Madre Cendrine rechaza cualquier apertura duradera desde que una expedición de 2064 terminó en tragedia. Hamid Velu, jefe de los Cultivadores, sabe que los niveles agrícolas están saturados y que el silo no podrá alimentar a trescientas bocas durante otros veinte años sin acceso al mundo exterior. Mientras tanto, la facción Ferro se acerca para convertir Mistrau en una granja tributaria, y los merodeadores mutantes hambrientos ya huelen la comida bajo la colina.

El corazón del escenario no es preguntarse si el exterior es peligroso. Lo es. El corazón está en decidir si ese peligro justifica negar a los seres humanos nacidos después de la catástrofe el derecho a elegir su propio horizonte.

## Página 2 — Contexto ampliado, verdad oculta y presión del exterior

Antes de la Caída, Mistrau no era un búnker militar, sino una bodega cooperativa reconvertida por Aurore Pelletier, una agrónoma convencida de que las cadenas logísticas modernas acabarían rompiéndose. Transformó cubas, túneles de mantenimiento, invernaderos enterrados y reservas de semillas en un refugio para sesenta personas.

Cuando llegó el colapso, cuarenta supervivientes resistieron aquí con filtros, lámparas, provisiones y una idea simple: si el mundo de la superficie todavía quería algo, serían sus recursos. Aurore dirigió los primeros años y luego su hija Cendrine tomó el relevo. Para los mayores, Cendrine encarna la razón por la que sus hijos siguen existiendo. Para los más jóvenes, se ha convertido en la guardiana de un miedo heredado.

Cuarenta y siete años después, el silo sigue en pie, pero está saturado: dormitorios demasiado llenos, agua reciclada al límite, granjas de hongos menos productivas, niños educados con archivos del mundo anterior y luego enseñados a temerlos.

### Verdad oculta para la DJ

La expedición de 2064 no demostró que la superficie fuera inhabitable. Demostró que una comunidad que nunca sale no puede improvisar una salida limpia. Doce voluntarios partieron mal equipados, encontraron huertos, edificios aprovechables y rastros de trueque, y luego se toparon con chatarreros violentos cerca de un embalse contaminado. Tres supervivientes regresaron heridos y con fiebre. Dos murieron después en una cuarentena improvisada. Cendrine solo aprendió una lección: abrir mata.

Hamid conoce parte de la verdad porque su hermana Leila formaba parte de los que regresaron. Bastián sabe que la enfermedad de vuelta se debió sobre todo a un protocolo médico insuficiente. Cendrine también lo sabe, pero no soporta la idea de que su doctrina se apoye en una lectura parcial del pasado.

### Las cuatro fuerzas en juego

- Los Guardianes: ancianos, responsables logísticos, guardias de esclusa, educadores. Su prioridad absoluta es evitar cualquier grieta política o sanitaria.
- Los Cultivadores: agrónomos, técnicos del agua, responsables de invernaderos. Quieren abrir intercambios prudentes para salvar la capacidad productiva del silo.
- Los Caminantes: jóvenes adultos nacidos bajo tierra, reparadores, estudiantes, cargadores. Reclaman primero el derecho a ver y decidir.
- El exterior: merodeadores mutantes, saqueadores organizados de Ferro, clima seco, raras zonas todavía cultivables y supervivientes que negocian todo a escala de una estación.

### Medidor de Presión — El exterior insiste

Usa un contador compartido de 0 a 8.

Suma 1 por cada uno de estos elementos:

- una hora de ficción perdida en deliberaciones sin decisión
- un Push Roll fallado en una acción central
- una mentira pública que fracture una facción
- una escena ruidosa en la esclusa, en la galería secundaria o en el patio técnico
- el empeoramiento del estado de Naia
- una aproximación abierta de Ferro o un movimiento de pánico de los Caminantes

Efectos recomendados:

- 0-2: desconfianza, rumores, siluetas alrededor de la colina, la señal Morse sigue siendo discreta
- 3-4: los merodeadores mutantes se acercan, aparecen los primeros exploradores de Ferro, Naia se debilita, los jóvenes hablan de abrir por su cuenta
- 5-6: ultimátum de Ferro, intento de votación o bloqueo interno, filtros y disciplina empiezan a ceder
- 7-8: asedio, motín o salida forzada; el clima se vuelve inevitable

Reduce la Presión en 1 cuando:

- una verdad importante se dice en público y reorganiza el debate
- un acuerdo concreto protege a una facción vulnerable
- los PJ aportan pruebas creíbles de que el exterior no es ni seguro ni absolutamente mortal, pero sí abordable con método

### Recordatorio de Push Roll

En este escenario, forzar una tirada nunca debería dar solamente más éxitos. Tiene que dejar una huella social o material visible: puerta atascada, ración perdida, sospecha, herida, una palabra de más, un joven radicalizado, un guardián humillado, ruido en los túneles. Si un PJ fuerza una tirada mientras habla a solas con alguien del silo, haz surgir un recuerdo personal ligado al encierro, al miedo al exterior o a la deuda con Cendrine.

## Página 3 — Acto 1: acercarse al silo y cruzar la primera pared

El Acto 1 debe dejar clara una idea: el verdadero cerrojo del escenario es humano, no técnico. Mistrau no es una ruina para saquear, sino una sociedad comprimida.

### Leer a las jugadoras y los jugadores

La colina huele a tierra removida y aceite caliente. Nada aquí parece abandonado. Paneles solares de recuperación siguen al sol como flores rotas. Una antena improvisada pulsa en secuencias cortas detrás de redes de camuflaje. Al pie del talud, una puerta blindada asoma entre las piedras, demasiado limpia para ser antigua. Entonces un clic de interfono rompe el viento. Una voz de mujer, suave hasta casi borrarse, pregunta: "¿Quién os enseñó a escuchar lo que nunca debió salir de aquí?"

### Escena de apertura — El Morse y el interfono

La primera escena es una prueba de postura. Los PJ pueden presentarse con franqueza, ocultar que entienden el Morse, fingir que solo están de paso o pedir un médico.

Lo que revela la escena:

- la voz del interfono es la de Cendrine en persona si se siente amenazada; si no, la de una Guardiana llamada Ysée
- el silo los observa desde hace varios minutos
- alguien, en otra parte de la estructura, intenta devolver discretamente un nuevo fragmento Morse: "NO SOLA"

Pruebas útiles:

- Observación o Técnica, Danger 2: confirmar que la señal secundaria pasa por la red de ventilación, no por la antena principal
- Empatía o Mando, Danger 2: entender que el interfono miente cuando asegura que no hay ningún enfermo dentro
- Movilidad o Supervivencia, Danger 3: localizar una antigua boca de servicio escondida entre la hierba seca a cien metros

### Tres vías de entrada

Ofrece al menos un éxito social y uno de exploración.

#### 1. Entrada oficial por la esclusa principal

Si los PJ se muestran útiles, entregan un medicamento raro, hablan del Morse o demuestran que saben leer la situación sin violencia, Cendrine puede hacerlos pasar a la Terraza, una zona de acogida limpiada para impresionar y controlar.

Esta vía da acceso directo al debate político y obliga a respetar las reglas del lugar.

#### 2. Paso por la galería secundaria

La galería existe de verdad, sellada pero no derrumbada. Los Caminantes la conocen por rumores; Hamid por necesidad; Leo por obsesión. Los PJ pueden usarla para contactar con el emisor antes del Consejo.

Esta vía da acceso inmediato a Leo, Naia y al barrio residencial, con el riesgo de convertirse en la prueba de que Cendrine ya no controla las salidas.

#### 3. Encuentro en el umbral con un intermediario

Hamid o Leo pueden salir un momento con la excusa del mantenimiento si los PJ respondieron al Morse con suficiente precisión. Esta opción funciona bien si quieres jugar un primer intercambio fuera antes de entrar.

Esta vía ofrece una negociación más íntima y una razón poderosa para decidir después a quién proteger cuando Cendrine exija explicaciones.

### Primeros rostros

El Acto 1 funciona mejor si los PJ encuentran pronto cuatro figuras que encarnan verdades incompatibles.

#### Madre Cendrine Pelletier

SeSENTA y ocho años, gestos medidos, voz estable, cansancio noble. Habla del silo como de un cuerpo colectivo que mantiene con vida. No odia a los PJ. Odia lo que representan: lo imprevisible.

#### Hamid Velu

Cuarenta y cinco años, jefe de cultivos, manos manchadas de tierra y fertilizante líquido. Recibe a los extraños como un riesgo calculable. No es un revolucionario. Es el contable del futuro.

#### Leo Mistrau

Diecinueve años, nacido aquí, una mirada demasiado directa para alguien criado bajo autoridad total. No quiere destruir el silo. Quiere romper el monopolio del miedo.

#### Doctor Bastián Sorel

Setenta y tres años, memoria todavía precisa, cuerpo más lento, conciencia pesada. Lleva tanto tiempo cuidando a todo el mundo que ya no le quedan fuerzas para creer en una solución limpia.

#### Ganchos inmediatos

- Un PJ reconoce, en un aula, un mapa del mundo anterior anotado por la misma mano que un cuaderno que posee.
- Leo dice haber llamado a los PJ por Naia, pero lo que de verdad quiere es que le describan el cielo.
- Hamid ofrece un trato discreto: ayudarlo a evaluar una tierra exterior a cambio de acceso a los archivos de 2064.
- Cendrine pone a prueba a los PJ con una pregunta simple y terrible: "Cuando vuestro último refugio se quedó sin agua, ¿a quién servisteis primero?"
- Bastián detecta en un PJ una habilidad médica o mecánica lo bastante rara como para despertar la idea de que quizá por fin podría prepararse una misión de verdad.

## Página 4 — Acto 1: explorar Mistrau y comprender por qué todavía se sostiene

El silo debe jugarse como un lugar vivo. Todo está demasiado cerca y cada nivel tiene su propia lógica moral.

### Zonas prioritarias

#### La Terraza

Mesas largas, bancos reparados, sopa espesa, paredes lavadas, lámparas reguladas para favorecer los rostros. Es la sala en la que el silo interpreta serenidad. Los visitantes ven orden. Los habitantes sienten vigilancia.

#### Niveles agrícolas

Hidroponía, bancales capilares, granjas de hongos, insectarios, condensación sobre el metal, ruido blanco de bombas. Es el corazón económico de Mistrau. Hamid reina aquí menos por autoridad que por competencia reconocida.

#### Barrio residencial

Dormitorios superpuestos, sábanas tensadas para crear falsos interiores, pasillos demasiado bajos, dibujos infantiles en las particiones, la escuela convertida por la noche en espacio de reunión. Aquí es donde los PJ comprenden lo que significa nacer sin cielo.

#### Archivos y sala del Consejo

Expedientes sobre la Caída, carta de Aurore, diarios de racionamiento, viejas grabaciones de voz. Cendrine usa los archivos como memoria sagrada. Leo los ve como la prueba de que su generación heredó un relato incompleto.

#### Túneles de servicio

Cables, válvulas, filtros, polvo, placas viejas que aún llevan los nombres de la cooperativa vinícola. La galería secundaria parte desde aquí. Los Caminantes se reúnen aquí porque nadie más baja a hablar en libertad.

### Lo que los PJ deben aprender antes del Acto 2

Entrega estas verdades mediante escenas, no mediante exposición.

#### 1. El silo no agoniza, se asfixia

Hamid muestra las cifras: rendimiento reducido un 18 % en cuatro años, agua reciclada cada vez más pobre en minerales, hacinamiento que incrementa las enfermedades. El sistema no va a morir mañana. Está volviendo cada elección más cruel año tras año.

#### 2. Naia existe, y su enfermedad no es una excusa

Naia tiene ocho años. Su piel reacciona cada vez peor a las lámparas del silo. Vive en penumbra y se cubre incluso para atravesar los pasillos iluminados. Bastián cree que un tratamiento exterior, o simplemente una variación del espectro lumínico, podría aliviarla. Ya no tiene medios para comprobarlo.

#### 3. El relato oficial de 2064 está incompleto

En los archivos públicos, la expedición de salida se resume en seis líneas: doce voluntarios, contaminación, muertes, prohibición definitiva. Los archivos privados de Bastián o el diario de Leila cuentan otra cosa: mala preparación, cuarentena improvisada, violencia exterior y descubrimiento de tierras aún aprovechables.

#### 4. La señal Morse no fue enviada por una sola persona

Leo la empezó, pero varios jóvenes la continuaron por turnos: Sacha, Inès, Milo, Rani. El verdadero movimiento no es un héroe aislado. Es una generación que ha encontrado un lenguaje secreto para respirar.

### Escenas de interacción recomendadas

#### La comida común

Momento ideal para hacer sentir la presión colectiva. Todo el mundo observa cómo comen, hablan y juzgan los PJ. Un niño pregunta si las nubes de verdad tienen sombra.

#### La visita nocturna de Leo

Si los PJ duermen dentro del silo o se aíslan, Leo va a verlos. No pide que lo sigan a ciegas. Pide que le digan la verdad sin filtrarla. ¿Todavía existe la lluvia? ¿La tierra de fuera mata al tocarla? ¿Se puede amar a alguien a quien has elegido tú mismo y no solo encontrado en el pasillo adecuado?

#### La entrevista con Cendrine

Cendrine puede resultar admirable si la interpretas con rectitud. Recuerda lo que costó cada litro de agua, cada niño salvado, cada filtro reparado. Pregunta a los PJ si estarían dispuestos a responder personalmente por una sola muerte infantil causada por la apertura. Su fuerza nace de que ninguna respuesta correcta es cómoda.

#### Final del Acto 1

El Acto 1 termina cuando los PJ comprenden que permanecer neutrales ya equivale a elegir el bando de la inmovilidad. Daes una palanca concreta:

- la ubicación exacta de la galería secundaria
- una prueba parcial de la mentira de 2064
- el rápido deterioro de Naia
- el anuncio de que han visto a un explorador de Ferro en lo alto

## Página 5 — Acto 2: complicaciones, expedición y revelaciones imposibles de volver a guardar

El Acto 2 comienza cuando una verdad íntima se convierte en un problema colectivo. Naia sufre una crisis más fuerte, un guardia anuncia huellas cerca de los paneles y Ferro no va a esperar a que termine el debate interno.

### Opción A — Pequeña salida de reconocimiento

Hamid o Leo convencen a los PJ de pasar por la galería secundaria para llegar a una antigua ladera cultivada. Esta salida cumple tres funciones.

- mostrar que la superficie no es un infierno instantáneo
- revelar rastros de la antigua red de trueque y del desastre de 2064
- cruzarse con la amenaza real de Gris y los suyos

Lo que descubren los PJ fuera:

- olivos retorcidos pero vivos, cuidados todavía hace unas pocas temporadas
- un antiguo estanque agrícola contaminado en un lado pero utilizable en otro
- las ruinas de un puesto de guardia improvisado de 2064 con una cartera que contiene el cuaderno de Leila
- huesos demasiado limpiamente mondados para pertenecer a animales

### Opción B — Investigación interna de los archivos

Si los PJ prefieren quedarse dentro del silo, pueden buscar las pruebas de la mentira de 2064 en los archivos del Consejo, la enfermería o los efectos personales de Bastián.

Lo que pueden obtener:

- un registro de cuidados que demuestra que los que regresaron fueron puestos juntos por falta de espacio
- una nota antigua de Aurore recomendando salidas regulares como medida de salud mental
- el diario de Leila describiendo una aldea exterior y una fuente parcialmente potable
- una lista de votación de 2072 en la que una misión exploratoria fue rechazada por 12 votos contra 2

### Encuentro con Gris

Los merodeadores mutantes no son una masa sin lenguaje. Su jefa, Gris, sigue siendo parcialmente racional. Su tribu lleva semanas oliendo la comida del silo y sabe que Ferro está interesada en la colina.

Gris puede ofrecer tres cosas si se le habla sin desprecio:

- la ubicación de un acceso oculto utilizado por los saqueadores
- la prueba de que otras comunidades sobreviven en la región pagando tributo
- una forma de pacto de perímetro a cambio de comida, agua o cuidados

Reconocer a Gris como interlocutora obliga a la gente del silo a reclasificar parte de lo que llaman "monstruo".

### Revelación 1 — El diario de Leila

Este diario enseña tres cosas:

- Leila vio el cielo, y el cielo no la mató.
- Vio cultivos pobres pero reales y seres humanos que todavía comerciaban.

- Acusa a Cendrine de haber convertido un fracaso de preparación en una prueba absoluta contra toda libertad futura.

### Revelación 2 — La enfermedad de Naia no es "la marca del exterior"

Algunos Guardianes empiezan a murmurar que Naia está pagando moralmente la señal enviada por Leo. Bastián sabe que es falso. Su fotosensibilidad viene del espectro de las lámparas y de una fragilidad crónica, no de un castigo simbólico.

### Revelación 3 — Ferro no solo quiere robar

Ferro funciona como un microseñorío móvil. Quiere mantener a Misträu productivo bajo tributo, llevarse a jóvenes como mano de obra y utilizar el silo como almacén seguro. Si Cendrine fracasa al abrir el futuro, aun así puede perder la autonomía que creía estar protegiendo.

### Escenas de complicación recomendadas

#### El regreso a la esclusa

Los PJ vuelven con una prueba, y la prueba no calma nada. Un guardia quiere confiscarla. Los Caminantes quieren mostrarla de inmediato. Hamid exige un Consejo. Cendrine impone una cuarentena política, si no sanitaria.

#### El intento espontáneo de salir

Al menos tres jóvenes intentan abrir la galería mientras todos discuten. Algunos solo quieren ver la luz durante un minuto.

#### El colapso de un filtro

Un sistema secundario cede en el peor momento. Misträu funciona con demasiado poco margen como para soportar el caos social sin daños técnicos. El Acto 2 gana mucho si los PJ tienen que elegir entre reparar, hablar y asegurar la zona.

#### El primer mensaje de Ferro

Un altavoz exterior o un explorador bajo bandera blanca transmite una propuesta clara: diez por ciento de la producción, luego veinte, luego garantías humanas. El tono es educado. Eso es precisamente lo que lo vuelve odioso.

## Página 6 — Acto 2: la asamblea rota y el camino hacia el punto de ruptura

La segunda mitad del Acto 2 convierte la información en alineamientos. Cada PNJ debe revelar ahora qué está dispuesto a sacrificar para seguir siendo coherente consigo mismo.

### La asamblea del silo

Si los PJ empujan hacia la transparencia, Hamid exige una asamblea común. Cendrine puede bloquearla, pero al precio de aparecer por primera vez como una líder que teme a sus propios hijos.

Haz de esta asamblea una escena a varios niveles.

- Los mayores quieren respuestas simples: ¿el exterior mata, sí o no?
- Los jóvenes quieren una frase más importante: ¿quién decide en mi lugar?
- Los Cultivadores quieren un plan, no un símbolo.
- Bastián quiere confesar su silencio antes de morir.

Pruebas útiles:

- Mando o Manipulación, Danger 3: conseguir que escuchen hasta el final sin que todo estalle en gritos
- Empatía, Danger 2: percibir el momento en que Cendrine está a punto de cerrarse por completo
- Cultura, Medicina o Técnica, Danger 3: presentar las pruebas sin que parezcan mágicas o falsas

### Cómo jugar a Cendrine en esta escena

No la vuelvas estúpida, solo acorralada. Si los PJ exponen a Leila, 2064 y Naia, Cendrine puede reaccionar de tres maneras.

- Negación severa: "Aunque fuera verdad, no tenía derecho a enseñar esperanza a trescientas personas sin garantías."
- Confesión defensiva: admite que el pasado fue más complejo, pero sostiene que una apertura no controlada mataría con más certeza aún.
- Ruptura íntima: reconoce que ya no sabe gobernar a una generación que no comparte su miedo.

### La decisión de Hamid

Hamid no es un buen hombre evidente. Si se le ofrece el poder, puede aceptar abrir primero para salvar el rendimiento. Los PJ tienen que obligarlo a formular una ética, no solo una logística.

### La decisión de Leo

Leo quiere libertad, pero no está dispuesto a ver morir a niños por ganar un símbolo. Si los PJ le muestran que la superficie exige método y escolta, puede aceptar un compromiso: una primera salida supervisada en lugar de un éxodo romántico.

### La segunda cara de Ferro

Con Presión 5 o más, Ferro ya no se conforma con mensajes. Dos representantes se acercan a la puerta con una bandera de negociación. Llamen a Cendrine "gestora" y ofrecen protección, combustible, piezas para bombas y seguridad de rutas a cambio de un cobro. Ya saben que existe una fractura interna. Eso significa que llevan tiempo con ojos alrededor del silo.

### El papel de Gris antes del clímax

Si los PJ han establecido contacto con Gris, ella puede intervenir antes del asalto de Ferro. No como salvadora gratuita. Como fuerza interesada.

Puede:

- desviar un avance armado mediante una emboscada

- aportar la prueba de que Ferro captura vivos a niños y chatarreros

- exigir a cambio una parte de la cosecha, cuidados o acceso al agua

### Passar al Acto 3

Al final del Acto 2, el grupo debe tener delante una elección activa y costosa, no solo una opinión.

- organizar la defensa de un silo todavía cerrado
- abrir simbólica o concretamente la esclusa justo cuando llegue Ferro
- filtrar a Naia y a algunos Caminantes por la galería
- derribar políticamente a Cendrine antes de que las armas exteriores impongan una solución

El clímax funciona mejor si la comunidad por fin entiende la verdad justo en el momento en que ya no puede permitirse tratarla con calma.

## Página 7 — Acto 3: el asedio de Mistrau y la verdadera elección de la puerta

El clímax empieza cuando la Presión llega a 7, cuando Ferro lanza su ultimátum final o cuando una salida masiva se vuelve irreversible.

### Disposición dramática recomendada

Idealmente, coloca estos elementos al mismo tiempo.

- Cendrine debe elegir entre orden y verdad
- Leo debe elegir entre símbolo y responsabilidad
- Hamid debe elegir entre supervivencia económica y dignidad política
- Ferro está físicamente lo bastante cerca como para volver costosa cualquier vacilación
- Naia o cualquier otro niño convierte la cuestión del futuro en algo concreto
- Gris, aliada o amenaza, existe dentro del perímetro

### Tres lugares posibles para el clímax

#### La esclusa principal

Lugar del discurso y del primer gesto irreversible.

#### La galería secundaria

Lugar de fugas y exfiltraciones.

#### La sala del Consejo

Lugar del vuelco político.

### Posibles acciones mayores

#### 1. Defensa colectiva de Mistrau

Los PJ ayudan al silo a aguantar cerrado el tiempo suficiente para rechazar a Ferro, con o sin apoyo de Gris.

Tirada central posible:

- Mando, táctica improvisada o Técnica, Danger 5

Riesgos:

- muertos entre los habitantes
- prueba sobre el exterior enterrada bajo la urgencia
- victoria militar que refuerce el poder de los Guardianes

Recompensa:

- autonomía preservada a corto plazo
- posibilidad de una apertura negociada después del asalto, si la confianza no queda completamente rota

#### 2. Apertura pública y pacto de umbral

Los PJ logran una apertura controlada de la esclusa delante de toda la comunidad. Esta opción convierte la puerta en una escena de nacimiento político.

Tirada central posible:

- Empatía, Mando o Manipulación, Danger 6

Riesgos:

- un tirador de Ferro o un Guardián presa del pánico desata la violencia
- los mayores viven la apertura como una traición absoluta
- el acuerdo debe incluir a Gris o al menos tenerla en cuenta

Recompensa:

- la comunidad ve que la puerta puede abrirse sin fin del mundo inmediato

- Leo obtiene algo mejor que una huida: un precedente

#### 3. Éxodo parcial por la galería

Los PJ eligen salvar a Naia, Leo y a un pequeño grupo mientras el silo sigue dividido.

Tirada central posible:

- Movilidad, Supervivencia o Sigilo, Danger 5

Riesgos:

- Cendrine lo ve como una mutilación de la comunidad
- Ferro puede interceptar a los fugitivos
- los hijos del silo se convierten de inmediato en un grupo nómada vulnerable

Recompensa:

- prueba viviente de que existe otro futuro
- posibilidad de una campaña itinerante después

#### 4. Caída política de Cendrine

Si los PJ han reunido suficientes pruebas y apoyo, pueden empujar a Cendrine a ceder la autoridad. Eso no resuelve el asedio, pero reconfigura quién habla por Mistrau en el momento crítico.

Tirada central posible:

- Manipulación, Empatía o exposición pública de pruebas, Danger 4

Riesgos:

- vacío de poder
- ajuste de cuentas entre generaciones
- Hamid u otro líder puede reproducir el mismo control de otra manera

Recompensa:

- la comunidad deja por fin de confundirse con el miedo de una sola persona

#### Interpretar a Ferro en el clímax

Dara Cendre-Froide sabe leer las dinámicas de debilidad. Cuanto más dividido parezca el silo, más civilizada se muestra.

Sus frases fuertes:

- "Puedo dejaros a vuestros jefes, siempre que paguéis."
- "Las puertas nunca se quedan en manos de quien duda demasiado."
- "Vosotros llamáis a esto libertad; yo lo llamo un recurso sin asegurar."

#### Posible sacrificio de Cendrine

Cendrine puede elegir aguantar sola un sas, desviar una carga de Ferro o reconocer públicamente su error justo en el momento preciso en que eso la priva de todo poder.

## Página 8 — Acto 3: cuatro resoluciones mayores y sus consecuencias

Las resoluciones siguientes pueden jugarse tal cual o combinarse.

### Resolución A — El Pacto de los Dos Umbrales

Condición: los PJ consiguen una apertura controlada, rechazan o disuaden a Ferro y luego establecen un acuerdo público entre Guardianes, Cultivadores, Caminantes y, si procede, Gris.

Resultado: La puerta deja de ser sagrada; pasa a ser regulada. Mistrau crea dos umbrales. El primero protege el interior en el plano sanitario. El segundo autoriza misiones supervisadas, trueque limitado y rotación de exploradores. Leo no obtiene una revolución romántica, pero sí un derecho escrito. Hamid obtiene tierras que evaluar. Cendrine queda como memoria, ya no como soberanía.

Coste:

- el silo pierde la inocencia de refugio cerrado
- los mayores atraviesan una forma de duelo político
- Gris u otro grupo exterior tendrá que ser tratado como socio o vecino, no como ruido de fondo

### Resolución B — Fortaleza salvada, futuro aplazado

Condición: Ferro es rechazada, los PJ apoyan el cierre y Leo renuncia o fracasa a la hora de conseguir una apertura concreta.

Resultado: Mistrau sobrevive militarmente e incluso puede salir reforzada a corto plazo. Los Guardianes endurecen los protocolos. El Morse queda prohibido. A los jóvenes se los dispersa entre tareas y dormitorios. Cendrine agradece sinceramente a los PJ, convencida de que han salvado trescientas vidas.

Coste:

- la cuestión de la libertad queda enterrada, no resuelta
- Leo puede convertirse en un clandestino permanente o desaparecer más adelante
- Hamid sabe ya que el modelo está condenado a medio plazo

### Resolución C — El Camino de los Hijos

Condición: los PJ escoltan a Leo, Naia y a un grupo reducido fuera del silo por la galería, con o sin acuerdo oficial.

Resultado: Mistrau sigue en pie, pero amputada de una parte de su juventud voluntaria. Este final desplaza la campaña. Los hijos del silo aprenden el viento, las distancias, los olores, el hambre sin raciones y la posibilidad de elegir. El exterior no es amable, pero deja de ser abstracto.

Coste:

- ruptura definitiva con Cendrine, salvo que consienta en el último momento
- vulnerabilidad logística muy alta
- los fugitivos se convierten en un objetivo para Ferro o en un símbolo para otros enclaves

### Resolución D — Caída de Mistrau

Condición: el asedio sale mal, Ferro entra o la guerra civil interna estalla en mitad del combate.

Resultado: El silo no tiene por qué desaparecer en una explosión. Puede caer más lentamente, por tributo, ocupación o salida forzada de los cuadros dirigentes. Es el final más oscuro, pero puede abrir una campaña de resistencia, reconquista o dispersión.

Coste:

- muertes civiles
- pérdida de semillas, archivos o autoridad
- los PJ tendrán que vivir con la pregunta: ¿podrían haber logrado la apertura lo bastante pronto como para evitar una apertura por la fuerza?

### Preguntas de debrief

- ¿Quién dentro del silo os pareció más difícil de juzgar con honestidad?
- ¿Qué verdad dijo vuestro personaje demasiado tarde?
- Si un niño de Mistrau os pregunta qué significa "ser libre", ¿qué respuesta os atrevéis a darle ahora?

### Epílogos breves recomendados

- Naia ve el cielo por primera vez; llora o ríe y nadie sabe qué sentimiento domina.
- Cendrine, viva o muerta, deja un cuaderno de Aurore por fin accesible.
- Gris hace llegar una ofrenda o una advertencia, prueba de que el exterior ya recuerda el nombre del silo.
- Otra señal Morse, más lejana, responde unos días después. Quizá Mistrau no era la única puerta cerrada de la región.

## Página 9 — Tablas D6, PNJ detallados y criaturas

### Tabla D6 — Incidentes en el silo

- 1. Una bomba se ralentiza de golpe; la próxima acción de Técnica sufre -1 dado si nadie asegura el circuito.
- 2. Un niño hace una pregunta inocente que deja en silencio a toda una sala durante diez segundos.
- 3. Un Guardián reconoce una palabra del diario de Leila y comprende que le han mentido durante años.
- 4. La señal Morse se reactiva sola durante tres secuencias mientras Leo está vigilado.
- 5. Desaparece una ración; las sospechas recaen primero sobre los Caminantes.
- 6. Bastián se derrumba brevemente, murmura "no fue el exterior, fuimos nosotros", y después se niega a decir más ante testigos.

### Tabla D6 — Lo que se encuentra cerca de la salida secundaria

- 1. Una vieja cantimplora marcada con el nombre de Leila, aún tapada con una tela usada para filtrar agua.
- 2. Un nido de pequeños animales mutantes, prueba de que la zona no es estéril.
- 3. Huellas recientes de botas disciplinadas: exploradores de Ferro a menos de un día.
- 4. Un grafiti antiguo de alguien que regresó en 2064: "Vimos árboles. No dejéis que borren eso."
- 5. Restos de una baliza de trueque desmontada, prueba de que aquí existió una red exterior.
- 6. Un botiquín improvisado con pomada solar artesanal medio seca.

### Tabla D6 — Complicaciones durante el asedio

- 1. Un disparo perdido perfora una tubería de agua secundaria.
- 2. Dos jóvenes quieren salir a pelear para demostrar su valor; van mal equipados.
- 3. Un merodeador mutante herido se refugia en el umbral y suplica de manera casi inteligible.
- 4. Dara Cendre-Froide ofrece de pronto una tregua individual a un PJ.
- 5. Un Guardián bloquea la galería secundaria sin avisar a nadie.
- 6. Naia desaparece, convencida de que estorba a todo el mundo.

### Bloques YZE compactos — PNJ

#### Madre Cendrine Pelletier — Jefa del silo, memoria del desastre

ATTR Fuerza 2 · Agilidad 2 · Ingenio 4 · Empatía 4 Resistencia 4 · Stress 3 Habilidades: Mando 3 · Manipulación 2 · Observación 2 · Supervivencia 1 EQUIPO: llaves de las esclusas, cuaderno de Aurora, abrigo del consejo forrado, vieja pistola bajo llave ATK Pistola de reserva +1 [2 de daño] · Alcance M CAPACIDAD ESPECIAL: Autoridad profunda. Una vez por escena, Cendrine puede imponer un silencio o una pausa de un minuto incluso a una multitud tensa, salvo que se le enfrente públicamente con una prueba sobre 2064. PUSH: si fuerza una tirada social y obtiene 1, revela sin querer el miedo íntimo que impulsa su dureza.

#### Hamid Velu — Responsable de cultivos, pragmático sin margen

ATTR Fuerza 3 · Agilidad 2 · Ingenio 4 · Empatía 3 Resistencia 4 · Stress 2 Habilidades: Técnica 3 · Cultura 3 · Observación 2 · Manipulación 2 EQUIPO: tablilla de rendimientos, cuchillo agrícola, guantes filtrantes, bolsita de semillas raras ATK Cuchillo de poda +1 [1 de daño] · Alcance C CAPACIDAD ESPECIAL: Cálculo de lo vivo. Hamid puede conceder +2 dados a una escena ligada a recursos, cosechas, agua o viabilidad de un plan sostenible. PUSH: con un 1, Hamid reduce a alguien a una variable útil y pierde 1 de Empatía durante la escena.

#### Leo Mistrau — Voz de los Caminantes

ATTR Fuerza 2 · Agilidad 3 · Ingenio 3 · Empatía 4 Resistencia 3 · Stress 2 Habilidades: Movilidad 3 · Observación 2 · Manipulación 2 · Sigilo 2 EQUIPO: lámpara de mano, cuaderno de Morse, chaqueta remendada, llave improvisada de la galería ATK Barra ligera +1 [1 de daño] · Alcance C CAPACIDAD ESPECIAL: Decir la verdad con sencillez. Cuando Leo habla sin rodeos de la vida en el silo, concede +1 dado a quienes intentan movilizar a la juventud o humanizar el debate. PUSH: con un 1, convierte la sinceridad en provocación y aumenta la Presión en 1.

#### Doctor Bastián Sorel — Médico del silo, testigo de la mentira

ATTR Fuerza 1 · Agilidad 2 · Ingenio 4 · Empatía 4 Resistencia 3 · Stress 3 Habilidades: Medicina 4 · Observación 2 · Cultura 2 · Empatía 2 EQUIPO: botiquín, gafas agrietadas, viejos registros, pomada para la fotosensibilidad de Naia ATK Bisturí de emergencia +1 [1 de daño] · Alcance C CAPACIDAD ESPECIAL: Expediente enterrado. Una vez por escenario, Bastián puede sacar un documento médico o un testimonio que reduce en 2 el Danger de una escena de exposición de la verdad. PUSH: con un 1, la culpa lo paraliza o le hace confesar lo equivocado en el peor momento.

#### Gris — Jefa de los merodeadores, todavía capaz de pactar

ATTR Fuerza 4 · Agilidad 3 · Ingenio 2 · Empatía 2 Resistencia 5 · Stress 1 Habilidades: Supervivencia 3 · Observación 3 · Cuerpo a cuerpo 2 · Intimidación 2 EQUIPO: cuchillas de recuperación, abrigo de pieles aceitadas, talismán de vidrio pulido ATK Garras y hoja corta +2 [2 de daño] · Alcance C CAPACIDAD ESPECIAL: Nariz del perímetro. Gris detecta antes que nadie una aproximación humana numerosa, una reserva de comida o un rastro reciente. PUSH: con un 1, el hambre o la desconfianza se imponen y cualquier acuerdo queda invalidado temporalmente.

#### Criaturas y adversarios

#### Soldado Ferro — Saqueador disciplinado del señorío móvil

ATTR Fuerza 3 · Agilidad 3 · Ingenio 2 · Empatía 1 Resistencia 4 · Armadura 2 Habilidades: Disparo 3 · Movilidad 2 · Intimidación 2 · Observación 1 EQUIPO: escopeta, chaleco recuperado, petaca de alcohol fuerte, radio de corto alcance ATK Escopeta +2 [3 de daño] · Alcance M CAPACIDAD ESPECIAL: Presión colectiva. Mientras haya al menos dos Ferro juntos, obtienen +1 dado en intimidación y cobertura. PUSH: con un 1, el soldado dispara demasiado pronto, revela su posición o daña un recurso útil.

#### Merodeador mutante hambriento — Humano alterado por la exposición y el hambre

ATTR Fuerza 3 · Agilidad 3 · Ingenio 1 · Empatía 1 Resistencia 4 · Armadura 0 Habilidades: Supervivencia 2 · Sigilo 2 · Cuerpo a cuerpo 2 · Observación 1 EQUIPO: herramientas rotas, cuerdas, huesos, harapos gruesos ATK Carga y mordisco +2 [2 de daño] · Alcance C CAPACIDAD ESPECIAL: Olor a cosecha. Un merodeador mutante obtiene +1 dado para rastrear una fuente de comida o una salida poco vigilada. PUSH: con un 1, olvida toda prudencia y se lanza sobre el objetivo más cercano.

## Página 10 — Apéndices, worldbuilding, ganchos de campaña y aviso FTL

### Vida cotidiana en Mistrau

Un día típico explica muchas de sus tensiones. Despertar por secciones, revisión de filtros, trabajo de cultivo o mantenimiento, clase, comida común racionada, hora de silencio técnico, apagado gradual. A los jóvenes les falta tanta intimidad como horizonte.

### Mitos que el silo cuenta sobre el exterior

- El cielo vuelve locos a quienes lo han olvidado.
- Las cosechas abiertas atraen siempre antes a los saqueadores que a los vecinos.
- Toda luz natural acaba revelando las debilidades que se intentan ocultar.
- Los niños nacidos bajo tierra enferman si ven demasiada inmensidad de golpe.

Ninguno de estos mitos es del todo falso. Ninguno autoriza, sin embargo, el encierro absoluto.

### Cómo enlazar este escenario con un setting YZE mayor

Los Hijos del Silo encaja fácilmente en cualquier campaña postapocalíptica centrada en enclaves, rutas de trueque y sociedades reconstruidas alrededor de un trauma único.

Usa Mistrau como:

- refugio ambiguo al que los PJ regresan para negociar cuidados, semillas o una alianza
- posible origen de un PJ nacido bajo tierra
- punto de partida de una microconfederación de comunidades rurales si la apertura tiene éxito
- ejemplo trágico de lo que ocurre cuando la supervivencia técnica reemplaza poco a poco el consentimiento político

### Ganchos de campaña

- Las coordenadas encontradas en el diario de Leila conducen a una antigua cadena de enclaves agrícolas, algunas de las cuales quizá todavía existan.
- Ferro no perdona un fracaso humillante; Dara prepara una revancha con más gente o con aliados internos comprados.
- Naia podría convertirse en la primera niña del silo tratada de forma duradera fuera, lo que la volvería un símbolo político involuntario.
- Gris pide a los PJ ayuda para negociar con otra comunidad que se niega a reconocer a los mutantes como humanos.
- El cuaderno de Aurore contiene planes incompletos para otros refugios cooperativos nunca confirmados.
- Una segunda señal Morse parte de una vieja estación de bombeo, como si Mistrau hubiera despertado otras bolsas humanas ocultas.

### Consejos de atmósfera

- Describe siempre el contraste entre abundancia relativa y claustrofobia. El silo no es miserable; está demasiado cerrado para seguir siendo sano.
- No recompenses solo la valentía física. En este escenario, decir una verdad en el momento adecuado puede importar más que un disparo acertado.
- Haz del exterior un espacio duro pero respirable. Si lo conviertes en algo totalmente inhabitable, el dilema social se derrumba.

- Deja que cada bando conserve su dignidad. El escenario gana fuerza cuando los PJ entienden por qué es tan difícil condenar a Cendrine sin minimizar lo que realmente ha salvado.

### Aviso Year Zero Engine Free Tabletop License

Publicado bajo licencia para el Year Zero Engine por Tomas Harenstam / Free League Publishing. Este producto se basa en el Year Zero Engine Standard Reference Document, diseñado por Tomas Harenstam y publicado por Free League Publishing. Publicado bajo la Year Zero Engine Free Tabletop License (FTL). [freeleaguepublishing.com](https://freeleaguepublishing.com)

This work is based on the Year Zero Engine, product of Free League Publishing, and licensed for our use under the Free Tabletop License. Licencia: <https://freeleaguepublishing.com/wp-content/uploads/2026/03/Year-Zero-Engine-License-Agreement-version-1.1.pdf> Contenido original de MythCore. Este escenario no es un producto oficial de Free League ni está afiliado, avalado, patrocinado o aprobado por Free League Publishing. Divulgación de IA: texto y desarrollo visual asistidos por IA generativa, luego editados y finalizados por MythCore.