

Gancho y contexto



SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

El Pozo de las Voces Muertas

Shadowdark RPG · Nivel 1-3 · 2-3 horas · Español

Subtítulo: Los muertos dicen la verdad. Lo que los imita quiere mas.

- 4. Un PJ reconoce una voz imposible: la de un muerto que no era de Valbreche, y aun así le habla desde el pozo.

Valbreche es una aldea de piedra al final de un camino sin comercio, entre turba fría y huertos enfermos. En el centro del Carroi, un viejo pozo clausurado desde hace diecinueve años ha vuelto a hablar. No con gemidos vagos, sino con las voces exactas de los muertos del pueblo. Se reconoce a la vieja molinera, al guardia ahogado, al niño caído del acantilado. Todos murmuran frases bajas, demasiado precisas, a menudo vergonzosas.

Desde hace tres noches, nadie duerme ya con la puerta abierta. Los perros retroceden ante el Carroi. Al caer la tarde, las familias de los difuntos se amontonan junto al brocal, esperando oír una disculpa, un nombre, una última verdad. El alcalde quiere que todo termine antes de que el pueblo se despedace. La vieja guardiana del pozo quiere que alguien baje de una vez. Algo, en el fondo, prefiere que todos sigan escuchando.

- Nivel recomendado: 1-3
- Jugadores: 3-5
- Duración estimada: 2-3 horas
- Tono: fantasmas familiares, culpa local, agua negra, horror íntimo
- Promesa de juego: investigación en aldea cerrada, descenso corto y peligroso, verdades que cuestan algo, final moralmente sucio

Lo que cuentan los vecinos

- La voz del difunto Tomas dijo en público: "Alcalde, tu padre me ato las manos antes de la caída."
- La muerta Elvine llama cada noche a Bastien el alfarero por su diminutivo, primero con ternura y luego con rabia.
- El pozo habla por primera vez a la hora exacta en que su boca fue tapiada diecinueve años atrás.
- Cada secreto confesado al borde del brocal vuelve los susurros más nítidos durante una hora.

Ganchos inmediatos

Elige o tira 1d4.

1. El alcalde Odran Veys promete a los PJ 80 po si hacen callar el pozo antes del alba y evitan cualquier escándalo.
2. Yselle la guardiana entrega a los PJ una bolsita de sal gris y susurra: "No creáis a la primera voz que os llame por vuestro nombre."
3. Bastien Craye el alfarero pide que lo aten antes de la noche; su boca habla con la voz de su mujer muerta en cuanto oye correr agua.

El pozo y sus mecánicas

Verdad del lugar

Hace diecinueve años, durante una temporada de hambre, la curandera Meriane de los Juncos acusa al padre del alcalde y a dos notables de dejar morir a Tomas el guardia para ocultar un tráfico de grano. El pueblo, ya al borde del motín, la trata como a una bruja. Le ataron las muneacas y arrojaron su cuerpo al fondo del pozo junto con los huesos de varios pobres muertos que no querían enterrar en tierra consagrada. Yselle presencia la escena y luego ayudo a tapiar el pozo, convencida de que retenía sobre todo la vergüenza de los vivos.

Meriane esta realmente ahí, pero no esta sola. El agua negra, los huesos sin nombre, las últimas palabras y las mentiras acumuladas han formado a la Escuchadora del Fondo, una presencia que toma la voz de los muertos para arrancar mas confesiones. Cuantas mas verdades dice el pueblo junto al pozo, mas aprende la criatura a pensar como un ser humano.

Regla de presión psicológica

Cada vez que un PJ pasa un asalto completo junto al borde del pozo, desciende por el conducto o escucha voluntariamente un susurro personal, debe superar una tirada DC 11 WIS.

- Exito: mantiene la lucidez y puede hacer una pregunta breve a la voz mas cercana.
- Fallo: gana 1 marca de eco.
- Con 2 marcas de eco: el PJ suelta sin querer una verdad vergonzosa en la primera conversacion tensa que tenga con un PNJ.
- Con 3 marcas de eco: durante la noche siguiente, su voz duerme en otro sitio distinto de su boca; sus allegados lo oyen responder a alguien invisible.
- Confesar por propia voluntad una verdad sincera al borde del pozo elimina 1 marca de eco, pero sigue alimentando a la Escuchadora.

Descender al pozo

La tapa de piedra ya esta entreabierta. Una cuerda nueva no aguanta bien; la humedad la vuelve resbaladiza en pocos minutos.

- Descenso prudente: tirada DC 12 DEX si los PJ usan una cuerda o los viejos apoyos. Si fallan, caída de 1d6 de dano y gran estruendo.
- Lámpara y antorcha: toda luz llevada a mano en el fondo atrae primero una voz precisa del pasado y luego a la Escuchadora si los PJ se demoran.
- Sal gris, agua bendita o una plegaria sincera: un uso en el momento justo concede ventaja en la siguiente tirada DC 11 WIS contra los susurros.

Zonas del pozo

1. Brocal del Carro

Piedra fría, musgo negro, cubo roto subido a media altura como si alguien lo hubiera dejado a mitad del gesto. Dentro hay un diente humano y una cinta podrida.

- Al observar las piedras se ven surcos de clavos de hierro arrancados hace poco.
- El sello oficial del alcalde esta grabado en una de las losas de cierre.
- Una voz dulce puede atraer a un PJ a inclinarse demasiado; tirada DC 11 DEX o se le cae lo que llevaba en la mano.

2. Fuste de las Cuerdas Podridas

El conducto baja hacia una humedad de sotano. Nichos funerarios tallados en la piedra contienen fragmentos de hueso, aros de cubo y viejas telas ligadas.

- Registro cuidadoso: 18 po, un rosario de cobre y los huesos atados de las muneacas de Meriane en un nicho bajo.
- Si alguien toma los huesos sin nombrarlos en voz alta, un retumbo remueve el agua mas abajo y todos hacen de inmediato una tirada DC 11 WIS.
- Una piedra suelta oculta el registro de los muertos omitidos: Tomas, Meriane, tres recién nacidos sin nombre y dos ancianos enterrados sin campana.

3. Cubeta de los Nombres Ahogados

El fondo se ensancha en una cámara redonda, agua negra hasta las rodillas, pared cubierta de entalladuras donde los nombres se han repetido hasta rayar la piedra. En el centro flota una masa de pelo, algas y rostros a medio formar: la Escuchadora del Fondo. Detrás de ella, la silueta de Meriane sigue atrapada entre dos raíces de mampostería derrumbada.

- Hablar primero con Meriane permite conocer la verdad completa: solo quiere que saquen sus huesos, los nombres y los entierren fuera del pozo.
- Combatir en el agua obliga a una tirada DC 10 DEX después de cada golpe cuerpo a cuerpo; fallo: caída, antorcha mojada o arma perdida hasta el siguiente asalto.
- Para apaciguar el lugar sin combatir hacen falta 3 gestos: nombrar a Meriane, sacar sus huesos del fuste y forzar al alcalde o a otro culpable a confesar en publico.

PNJ, criaturas y objetos

PNJ clave

- Odran Veys, alcalde de Valbreche: bien vestido, agotado, autoritario solo mientras la multitud lo mira. Motivacion: sofocar el escandalo antes de que el pueblo acuse a su familia. Secreto: encontro los viejos clavos de hierro hace tres dias e intento reforzar el sello el solo, lo que despertó el pozo.
- Yselle la guardiana del pozo: anciana delgada, casi sorda de un oido, dedos ennegrecidos por el hierro. Motivacion: dar por fin un nombre correcto a los muertos olvidados. Secreto: guardo el antiguo registro y sabe que Meriane no era inocente de toda magia, aunque no del asesinato del que la culparon.
- Bastien Craye, aldeano poseido: alfarero corpulento, manos abiertas por la arcilla, mirada ausente al caer el dia. Motivacion: proteger a su hija y volver a oír una vez mas a su mujer Elvine. Secreto: ya prometio a la voz del pozo "abrir el camino" si le concedia una despedida verdadera.
- Meriane de los Juncos, presencia espectral: figura de mujer ahogada, muñecas atadas, voz calmada cuando se la llama por su nombre. Motivacion: obtener sepultura y verdad. Secreto: si los PJ mienten para proteger al alcalde, calla y deja que la Escuchadora negocie en su lugar.

Criaturas Shadowdark

- Bastien Craye, portavoz poseido: AC 12, HP 10, MV cerca, STR 14, DEX 10, CON 13, INT 8, WIS 9, CHA 7, ATK martillo de alfarero +3 (1d6), Morale 7. Voz prestada: en el asalto 1, una criatura cercana debe superar una tirada DC 11 WIS o vacilar hasta el final de su siguiente turno, incapaz de atacar a Bastien. Golpearlo con dano no letal o mostrarle un recuerdo de Elvine le concede de inmediato otra tirada DC 11 WIS para recuperar el control.
- La Escuchadora del Fondo: AC 14, HP 22, MV cerca, nada cerca, STR 13, DEX 14, CON 16, INT 11, WIS 15, CHA 16, ATK manos de alga +4 (1d6) o sifon de voz +4 (1d8), Morale 10. Sifon de voz: con un impacto, el objetivo debe superar una tirada DC 12 WIS o ganar 1 marca de eco adicional. Coro robado: una vez por asalto, la Escuchadora puede hablar con la voz de un muerto amado; una criatura cercana debe superar una tirada DC 13 WIS o no podra atacarla este asalto. Alimentada de verdades: cada confesion sincera hecha en su presencia le devuelve 3 HP, hasta su maximo.

Objetos magicos

- Cubo de los Ultimos Nombres: viejo cubo reforzado con cobre, seco por fuera y siempre humedo por dentro. Una vez al dia, bajado a un pozo, una tumba o una cisterna funeraria, permite oír la respuesta de un muerto a una sola pregunta. Al amanecer siguiente, su portador debe superar una tirada DC 11 WIS o revelar en voz alta un secreto que guardaba.
- Clavo de Vigilia de Yselle: gran clavo de hierro ennegrecido. Clavado en un umbral, una tabla de ataud o el brocal de un pozo, impide que un espiritu, una posesion o una voz sobrenatural cruce ese limite hasta la siguiente puesta de sol. Al arrancarlo, su portador oye durante 1 asalto la ultima palabra del difunto mas cercano.

Tesoro y recompensa

- El alcalde paga las 80 po prometidas solo si el pozo deja de hablar o si alguien es designado oficialmente como responsable.
- El registro de los muertos omitidos vale poco en oro, pero mucho en influencia: cualquier pariente de los seis nombres olvidados debe a los PJ un favor grave si recibe esa pagina.

Climax, finales y tabla de ambiente

Dirigir la escena final

El mejor final no exige solo derrotar a la Escuchadora. Hace falta elegir que precio acepta pagar el pueblo por la verdad.

Si los PJ empiezan combatiendo, la Escuchadora intenta separarlos tomando voces íntimas. Prefiere corromper a un vivo que escuche en su lugar antes que matar deprisa.

Si los PJ negocian, siempre ofrece lo mismo: un nombre por otro nombre, un secreto por silencio, una presencia en el fondo por paz en la superficie.

Finales posibles

- Liberación: los PJ suben los huesos de Meriane, los nombran ante el pueblo y fuerzan a Odran u otro culpable a confesar. Meriane se disipa por fin. La Escuchadora se derrumba en agua sucia y cabellos muertos. Valbreche queda marcada, pero el pozo calla.
- Corrupción: los PJ ofrecen a la Escuchadora un nuevo pacto. A cambio de un secreto de peso, de un inocente entregado o del propio registro, la criatura cesa sus susurros durante unos meses. Un PJ puede ganar el Cubo de los Últimos Nombres sin combatir, pero desde entonces su propia voz se mezclara a veces con las del pozo.
- Sacrificio: Bastien, Odran, Yselle o incluso un PJ acepta quedarse como "guardian del fondo", con cadena en la muñeca o clavo hundido en la piedra, para contener a la Escuchadora con una vigilia perpetua. El pueblo se salva de inmediato, pero la boca del pozo nunca sana del todo.
- Huida sucia: los PJ matan a Bastien, mienten a la multitud o huyen con los objetos sin ocuparse de Meriane. El pozo calla solo una noche y luego vuelve con una voz nueva: la de alguien que sigue vivo en el pueblo.

Tabla 1d6 - Susurros al borde del pozo

1. "No me cai. Me mantuvieron bajo el agua."
2. "El alcalde ya conoce tu nombre."
3. "Di la verdad y yo te devolvere la mia."
4. "Sigue ahí, con las muñecas atadas, bajo tus botas."
5. "No mires el agua cuando te reconozca."
6. "No es todavía tu muerta quien te habla. Todavía no."

Ayuda para el DJ

- No juegues al pueblo como una turba loca, sino como una comunidad cansada que prefiere una mentira estable a una verdad que rompa las casas.
- Haz que las voces digan cosas verdaderas; la duda debe venir de la intención de quien habla, no del contenido en bruto.
- Si el grupo es prudente o débil, deja que Meriane de una pista extra antes de que ataque la Escuchadora.
- Si los PJ quieren enterrar todo el asunto, muestra con claridad el precio moral: el pozo conserva la memoria incluso cuando los vivos callan.

Compatibilidad y licencia ORC

- Compatible con Shadowdark.
- Producto independiente de terceros diseñado para Shadowdark RPG, sin afiliación oficial con The Arcane Library.
- Publicación MythCore, escenario mensual GRATIS dentro de una línea compatible con ORC.

Creditos

- Diseño y texto: MythCore
- Línea editorial: Escenarios Flash Shadowdark

Compatible con Shadowdark. Producto independiente de terceros diseñado para Shadowdark RPG, sin afiliación oficial con The Arcane Library. Publicado por AITTIA Studio para el ecosistema ORC / open-license de los juegos de rol.