

## Título y amenaza

---



### SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

# Las Criptas de la Luna Negra

Shadowdark RPG · Nivel 3-4 · 3-4 horas · Español

Cuando la luna se borra, los muertos buscan ojos nuevos.

Desde hace tres noches, los cirios de Valcroissant se ennegrecen sin arder, los perros gruñen contra esquinas vacías y varios vecinos juran haber visto su propia sombra quedarse quieta mientras ellos seguían caminando. En la cima de la colina, la abadía en ruinas de Saint-Lazaire, clausurada hace un siglo, se ha abierto bajo el coro derrumbado. Una escalera circular conduce otra vez a las criptas lunares levantadas por una orden funeraria obsesionada con los eclipses y la muerte escogida.

En el fondo del complejo reposa la tumba de Sire Albric de Noirelune, señor de guerra enterrado con sus guardias y con un espejo de obsidiana capaz de beber la luz. Un pequeño culto local, dirigido por el capellán caído Malveen, quiere aprovechar la alineación de la Luna Negra para ofrecer a Albric un cuerpo vivo y levantar a sus caballeros. Si el rito alcanza su apogeo, todo el valle sufrirá una noche enferma: las llamas se ahogarán, los muertos recientes responderán a las campanas y las sombras aprenderán a mentir.

- Nivel recomendado: 3-4
- Jugadores: 3-5
- Duración estimada: 3-4 horas
- Tono: catacumbas frías, simbolismo lunar, tensión old school, tinieblas que piensan
- Promesa de juego: mini complejo funerario legible, presión temporal sencilla, elecciones de exploración reales, final negociable o brutal

### Ganchos inmediatos

Elige o tira 1d4.

1. El preboste de Valcroissant ofrece 180 po si los PJ ponen fin a los fenómenos antes de la próxima noche sin luna.
2. Una joven novicia del viejo hospicio afirma que su hermano fue arrastrado hacia la abadía por figuras que llevaban faroles apagados.
3. Un anticuario paga por adelantado cualquier símbolo nobiliario o astrolabio recuperado en las criptas, pero prohíbe expresamente tocar el espejo de obsidiana.
4. Un PJ despierta con una media luna de hollín en la palma y sueña con un sarcófago que se abre desde dentro.

### Reloj de la Luna Negra

Cada 30 minutos de vacilación, descanso, rodeo ruidoso o cada vez que los PJ permitan actuar al culto sin presionarlo, avanza una fase.

- Fase 1: las sombras se desfasan. Las tiradas para detectar movimientos o siluetas engañosas en las criptas se hacen con desventaja.
- Fase 2: las guardias funerarias de los sarcófagos inclinados despiertan a medias; añade 1d2 centinelas a la zona 4.

## Sinopsis, contexto y lugares 1 a 3

### Para leer en voz alta

El aire se vuelve más frío con cada escalón. Vuestras luces recortan arcos de piedra cubiertos con una lechada blanca casi intacta. Más abajo, esquirolas de plata apagada brillan en el mortero como dientes. El olor es limpio, seco, demasiado limpio para una cripta. Algo ha barrido el polvo hace poco. Entonces veis el primer reflejo moverse antes que vosotros, cuando ninguno ha levantado aún el brazo.

### Sinopsis

Los PJ descienden a un santuario funerario donde un culto del eclipse pretende despertar a un señor enterrado. El complejo consta de cinco zonas y se juega como un descenso compacto: encontrar la vía correcta, comprender el rito, explotar las facciones y decidir si el espejo de obsidiana debe romperse, apaciguarse, robarse o usarse. El culto no es numeroso, pero el propio lugar defiende la tumba.

### Verdad del lugar

Las criptas fueron construidas por los Canónigos de la Última Media Luna, una cofradía convencida de que la muerte perfecta solo debía llegar cuando la luna desaparecía del cielo. Embalsamaban a los grandes del valle bajo una mezcla de cal, sal y polvo de plata, y luego guiaban sus almas hacia un descanso sin sueños gracias al Espejo del Cenit Nulo. El artefacto no resucita a los muertos: elige entre los vivos a portadores capaces de recibir una parte de su noche y de su voluntad.

Cuando se acusó a la orden de haber prolongado la guerra local enviando revenants nobles a combatir, la abadía fue incendiada y las criptas selladas. Malveen, último capellán de Saint-Lazaire, encontró fragmentos del ritual en los archivos de un hospicio cercano. Cree que puede invocar a Albric como protector del valle. En realidad solo está ofreciendo cuerpos y recuerdos a un muerto que ya tenía hambre.

### Estructura jugable

- Escalera de las Letanías Blancas: descenso limpio, primeros signos del rito, posible encuentro con un superviviente.
- 2. Atrio de los Reflejos Muertos: sala de cruce donde la luz se vuelve tanto herramienta como trampa.
- 3. Osario de los Vigilantes: lugar de información, negociación con los muertos y acceso a recursos.
- 4. Galería de los Sarcófagos Inclinados: zona táctica, despertares parciales, trampas de procesión.
- 5. Cripta del Cenit Nulo: escena final bajo el espejo de obsidiana, negociación, combate o contra-rito.

### 1. Escalera de las Letanías Blancas

Una espiral de piedra desciende alrededor de un pozo seco. Las paredes están cubiertas de plegarias pintadas con cal, casi borradas salvo allí donde dedos recientes apartaron el polvo para releer algunos versos. Tres peldaños llevan rastros de sangre seca. A mitad de camino, un nicho contiene un farol de plata ennegrecida, aún tibio si se ha alcanzado la Fase 2 o más.

- Registro cuidadoso: bolsa rota con 16 po, una pequeña llave de marfil, cuchillo ritual curvo que vale 18 po.
- Peligro: una losa frágil cede bajo un peso brusco; tirada DC 13 DES para no resbalar hacia el pozo lateral, o 1d6 de daño y estruendo oído en la zona 2.
- Encuentro: Tovin Tremblepelle, saqueador herido, se arrastra detrás de un pilar derrumbado. Vio a Malveen bajar con tres fieles y un joven cautivo. Quiere salir vivo más que quedarse con un tesoro.

### 2. Atrio de los Reflejos Muertos

Sala octogonal con suelo de mosaico lunar. Ocho placas de metal pulido siguen fijadas entre las columnas, aunque cuatro están agrietadas. Toda luz intensa produce aquí reflejos retrasados: una silueta puede parecer seguir en pie un segundo después de moverse o atravesar un corredor distinto del real. Dos puertas de piedra llevan al osario y a la galería, además de una trampilla baja hacia un conducto de servicio anegado de cascotes.

- Comprender la sala: un PJ que observe en silencio y supere una tirada DC 12 INT o WIS advierte que solo un espejo devuelve la luz de la antorcha sin retraso; orientado hacia el emblema central, revela huellas y una frase oculta: "La sal calma lo que la luna llama."
- Efecto: un combate librado aquí da ventaja al primer ataque de cualquier criatura que aproveche un movimiento falso o un reflejo engañoso.
- Secreto: tras la placa sin retraso hay un cofrecillo mural que se abre con la llave de marfil. Contenido: 28 po, una ampolla de sal bendita, un anillo grabado de los Canónigos que vale 35 po.
- Presencia enemiga: 2 fieles de Malveen vigilan el atrio de forma intermitente. Sobre todo buscan retrasar a los intrusos hasta la siguiente fase.

### 3. Osario de los Vigilantes

Larga sala abovedada tapizada de nichos de huesos blanqueados. Cientos de cráneos miran hacia un altar bajo cubierto de polvo negro. A veces se oye allí un suspiro colectivo, nunca con la fuerza suficiente como para estar seguro. Una puerta enrejada retorcida conduce a un almacén de vendas secas, incienso y tinajas de cal. Más allá, un corredor estrecho enlaza con la galería de los sarcófagos.

- Los muertos aquí no son hostiles de inmediato. Si se recolocan los huesos volcados, se vierte una pizca de sal sobre el altar o se habla en voz baja con respeto, se manifiesta la priora espectral Dama Ysendre.
- Dama Ysendre, última guardiana lúcida: figura translúcida bajo un velo funerario rígido como pergamino. Explica que no debe mirarse el espejo de frente durante el rito y que Albric solo puede tomar carne si un ser vivo le entrega voluntariamente su nombre o su sangre ante el sarcófago.
- Ofrece una ayuda concreta si los PJ prometen volver a sellar la cripta: un contrasello de ceniza y sal que protege a un portador contra el primer intento de posesión o hechizo surgido del espejo.
- Recursos: 3 dosis de cal sagrada. Arrojadadas sobre una sombra animada o un revenant, infligen 1d6 de daño y revelan su posición verdadera hasta el final del asalto.
- Complicación: si los PJ saquean el osario con brutalidad, 1d4 vigilantes descarnados se animan y sobre todo intentan empujar a los profanadores hacia la galería.

## Lugares 4 a 5, criaturas y PNJ clave

### 4. Galería de los Sarcófagos Inclinados

Corredor monumental donde doce sarcófagos de piedra están erguidos de lado en sus nichos, como si se deslizaran poco a poco fuera del muro. El suelo está marcado por railes de procesión. Del techo cuelgan ganchos de plata destinados a sostener tapices rituales. Una plataforma de madera podría atravesar media galería sobre un foso lleno de cascotes, vendas y agua negra.

- Presión: cualquier ruido violento, caída o luz revelada de repente despierta a 1 guardia funeraria adicional.
- Trampa de procesión: dos losas oscuras aún activan el viejo mecanismo de los tapices. Tirada DC 13 DES para evitarlo; si se falla, cae una cortina lastrada con cadenas, inflige 1d8 de daño y deja al objetivo pegado al suelo hasta superar una tirada DC 12 FOR.
- Aprovechamiento: el torno mural puede volcar un sarcófago. Contra un enemigo cercano, tirada enfrentada de FOR; con éxito, la losa aplasta e inflige 2d6 de daño. Si se falla, el sarcófago se abre igualmente y libera a su ocupante.
- Botín visible: cada nicho porta un pequeño óbolo de plata apagada; 60 po en total si se toma el tiempo de arrancarlos.

### 5. Cripta del Cenit Nulo

Sala circular hundida, mitad capilla y mitad tumba de guerra. En el centro descansa el sarcófago de Albric sobre un estrado de basalto. Sobre él, suspendido por tres cadenas negras, el Espejo del Cenit Nulo gira lentamente sin el menor soplo de aire. Anillos de hollín dibujan un rito incompleto alrededor de la tumba. Círios apagados flotan en cuencos llenos de aceite frío. Si se ha alcanzado la Fase 3 o 4, los muros parecen respirar a la luz de las antorchas.

Malveen reza de rodillas junto al círculo, rodeado por dos fieles exhaustos y por el cautivo si no fue rescatado antes. Prefiere hablar unos segundos, sobre todo si cree divididos a los PJ. Promete calmar el valle, devolver a un muerto valioso u ofrecer a un PJ la fuerza de un caballero enterrado. Miente sobre el precio exacto, pero no sobre el poder.

- El espejo: cualquiera que lo mire de frente durante más de un asalto debe superar una tirada DC 13 WIS. Si falla, ve una versión victoriosa de sí mismo coronada de sombra y actúa con desventaja en su siguiente tirada para rechazar un pacto, una propuesta o una huida fácil.
- El contra-rito: vierte la ampolla de sal bendita o la cal sagrada sobre el círculo, gira el espejo con las cadenas y luego cierra el sarcófago con sangre viva depositada sobre el sello exterior, no dentro. Eso hiera a Albric, rompe la ceremonia y deja que los muertos vuelvan a dormirse.
- Destrucción brutal: si el espejo se hace añicos sin cuidado, toda la sala sufre 2d6 de daño necrótico y 1d4 sombras hambrientas escapan para un último combate antes de dispersarse al amanecer.

### Encuentros y criaturas Shadowdark

- Fiel del Último Creciente: AC 13, HP 8, MV cerca, cuchillo curvo +2 (1d6) o polvo cegador +2. Moral 7. Fanatismo de nicho: mientras combate junto a un muro, una tumba o un pilar, su primer ataque que impacte inflige +1 daño.
- Vigilante descarnado: AC 14, HP 11, MV cerca, garras +3 (1d6). Moral 9. Guardián del umbral: si un enemigo da la espalda para huir de la zona que protege, el vigilante realiza de inmediato un ataque.
- Guardia funeraria de Noirelune: AC 15, HP 16, MV cerca, lanza de hueso negro +4 (1d8) o empujón de escudo +4 (1d6). Moral 10. Armadura de cal: reduce en 1 el daño perforante y cortante no mágico; vulnerable al fuego franco y a la cal sagrada.

- Sombra del Cenit: AC 13, HP 12, MV cerca vuela, toque helado +4 (1d6). Moral 12. Come luz: con un ataque acertado, la antorcha o farol que lleve el objetivo pierde 1 tramo extra de duración.
- Sire Albric de Noirelune: AC 16, HP 28, MV cerca, espada funeraria +5 (1d10) o mirada del sepulcro +4. Moral 11. Mirada del sepulcro: en lugar de daño, un objetivo cercano debe superar una tirada DC 14 WIS o queda inmóvil hasta el final de su siguiente turno, abrumado por el peso de un recuerdo ajeno. Señor de la noche escogida: si el espejo permanece intacto y orientado hacia él, Albric obtiene +2 al daño. Si el espejo se gira o se ensucia con sal, pierde este bono y sufre 1d6 de daño al inicio de cada asalto.
- Malveen, capellán caído: AC 12, HP 14, MV cerca, daga de plata negra +3 (1d6) o invocación del reflejo +4. Moral 8. Invocación del reflejo: en lugar de atacar, Malveen crea un doble lúsurio en la sala; el siguiente ataque contra él se hace con desventaja salvo que el atacante ya haya visto su reflejo verdadero.

### PNJ clave

- Dama Ysendre, priora de las criptas: lúcida, austera, sin odio hacia los vivos. Motivación: volver a sellar la tumba sin destruir la memoria de los muertos. Secreto: permitiría a los PJ marcharse con un relicario noble si le juran sellar el espejo.
- Tovin Tremblepelle, saqueador herido: nervioso, oportunista, no del todo cobarde. Motivación: salir de las criptas con algo que pueda vender. Secreto: robó a Malveen un sello secundario que permite abrir o cerrar más deprisa el sarcófago.
- Malveen, capellán caído: antaño guardián de hospicio, ahora convencido de que un muerto noble vale más que los vivos débiles. Motivación: entregar el valle a un protector que le deba todo. Secreto: sabe que Albric tomará primero su propio rostro si no aparece un voluntario más fuerte.

### Tesoros útiles

- Espejo del Cenit Nulo: demasiado grande para llevárselo intacto sin preparación. Si se desprende de él una escama de obsidiana, vale 120 po para un ocultista. Levada como amuleto, permite una vez al día ver puertas secretas y criaturas invisibles a alcance cercano durante 1 asalto. Maldición: por cada noche que se lleve encima, tirada DC 13 WIS o el portador sueña con una tumba abierta y empieza el día con 1 HP menos.
- Farol del Último Creciente: encontrado en la escalera o cerca de Malveen. Encendido con cualquier llama, alumbrado como un farol normal pero también revela las ilusiones de reflejo a alcance cercano.
- Relicarios nobles: joyas funerarias, medallón heráldico, broche de plata y perlas ennegrecidas por un total de 140 po si se osa saquear el estrado.

## Final, continuación y licencia

### Conducir la escena final

Cuando los PJ alcancen la cripta, elige el estado del rito según la fase alcanzada.

- Fase 1: Malveen aún no ha entregado sangre al sello. Negocia, gana tiempo y espera volver a los PJ contra Ysendre.
- Fase 2: el sarcófago ya se ha movido. Albric habla desde dentro, prometiendo orden, riquezas y guerra justa.
- Fase 3: una Sombra del Cenit ya gira en torno al espejo; los fieles están listos para morir si eso basta.
- Fase 4: Albric está en pie o le falta un asalto para estarlo. Los muros expulsan polvo negro y toda salida se convierte en una retirada a golpes.

Los PJ pueden imponerse de cuatro maneras principales: matar a Malveen antes del apogeo, completar el contra-rito, cerrar un pacto limitado con Albric y volver a encerrarlo, o huir con un fragmento del espejo aceptando que el valle pagará el resto del precio.

### Finales posibles

- Sellado limpio: el espejo se gira, el sarcófago se cierra y el círculo se mancilla con sal. Las sombras vuelven a su sitio. Valcroissant se salva y los muertos siguen en silencio.
- Mala paz: los PJ alcanzan un acuerdo con Albric. Renuncia a levantarse a cambio de un nombre noble, de un juramento futuro o de un fragmento del espejo llevado al mundo. El valle sobrevive, pero nace una deuda funeraria.
- Victoria sucia: Malveen y Albric caen por la fuerza, pero el espejo se rompe. Los PJ sobreviven con el tesoro, mientras sombras dispersas infestan las semanas siguientes.
- Alba negra: el rito culmina. Albric sale con un cuerpo o con una escolta de guardias y primero se retira a las colinas, no hacia una carnicería inmediata. Se convierte así en un señor errante para vuestra campaña.

### Tabla 1d6 - Lo que muestra brevemente el espejo a quien se atreve a mirarlo

1. Un campo de batalla futuro donde el PJ marcha bajo un estandarte sin luna.
2. Un familiar muerto que sonríe con los dientes de otro.
3. Una puerta de cripta sellada bajo los cimientos de un palacio.
4. El rostro de Malveen sustituido por el del PJ.
5. Una corona de hierro negro posada sobre un altar de sal.
6. Tres caballeros con armadura pálida esperando ya en otra tumba.

### Ganchos de continuación

- El anillo de los Canónigos encontrado en el atrio abre también una casa fuerte abandonada donde se guardaban sus registros de muertos voluntarios.
- Un erudito descubre que Albric no fue el único gran señor confiado al Espejo del Cenit Nulo; existen otras criptas lunares en la región.
- Si un PJ aceptó un pacto, sombras dóciles empiezan a aparecer a su alrededor en la próxima luna ausente.

### Compatibilidad y licencia ORC

- Compatible con Shadowdark.

- Producto independiente de terceros diseñado para Shadowdark RPG, sin afiliación oficial con The Arcane Library.

- Publicación MythCore en una línea compatible con ORC.

### Créditos

- Diseño y texto: MythCore
- Línea editorial: Escenarios Flash Shadowdark
- Dirección de línea: MythCore

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.