

Gancho + Vision general



SCÉNARIO-FLASH

YZE

PWYW

Los Hijos del Silo

YZE · Experiencia 0-1 · 3-5 horas · Español

LOS HIJOS DEL SILO

Subtítulo: Sobrevivieron cerrandose al mundo. Alguien dentro ha decidido que eso tiene que cambiar.

Cuarenta y siete años despues de **la Caida** - el derrumbe de las redes, las ciudades y los gobiernos -, la region de la antigua Provenza es un mosaico de zonas ligeramente irradiadas, aldeas de supervivientes y territorios vacios donde la naturaleza mutada ha reclamado lo suyo.

Los PJ recorren esta region cuando captan una senal. Corta. Repetida. Precisa.

• - - - . . . - - -

Morse. S.O.S. La fuente es una colina a dos kilometros, bajo la cual el suelo vibra por culpa de una maquinaria bien mantenida.

El **Silo Mistrau** no aparece en ningun mapa. Pero esta ahi desde el principio. Y alguien dentro cuenta con que alguien fuera todavia sepa leer el morse.

Parametros de la sesion

| | | | --- | --- | | **Sistema** | Year Zero Engine (Postapocaliptico) |
| **Jugadores** | 3-5 | | **Duracion** | 3-5 horas | | **Tono** |
Moral, brutal, esperanza fragil | | **Promesa** | Dilema
libertad frente a seguridad, negociacion de recursos, tres
facciones que navegar, decisiones que importan |

Countdown - La Presion Exterior

Marca una casilla por cada hora real o tras cada gran complicacion.

```` [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] ````

- \*\*Casillas 1-2\*\*\*: los merodeadores mutantes aun no han detectado a los PJ.
- \*\*Casillas 3-4\*\*\*: un explorador de la faccion Ferro llega a la zona.
- \*\*Casillas 5-6\*\*\*: Ferro asalta el silo al atardecer, esten los PJ aun alli o no.

---

**Gancho inmediato (elige o 1d4)**

1. La senal en morse dice mas que S.O.S.; tras la secuencia estandar: \*NINA ENFERMA. MEDICO DEMASIADO VIEJO. AYUDA.\* 2. Un PJ reconoce el codigo de identificacion de la senal: es el codigo personal que le enseno alguien cercano que desaparecio. 3. Un mercader itinerante encontrado ayer menciona el Silo Mistrau con miedo nada disimulado: \*\*No dejan entrar a nadie. Nunca.\*\* 4. A lo lejos, los PJ ven a un grupo de merodeadores mutantes rodeando la colina. No atacan. Esperan algo.

---

## Situacion + Estructura del Silo

### Para leer a los jugadores

\*La colina parece igual que cualquier otra, salvo por los paneles solares artesanales fijados en la ladera sur. Y por ese ligero olor a tierra removida, compost y algo verde en un mundo que casi ha olvidado como huele el verde. Una puerta metálica reforzada esta semiescondida bajo redes de camuflaje. Una camara de vigilancia, vieja pero activa, os observa desde que cruzasteis la linea de arboles.\*

---

### Verdad del Silo Mistrau

En 2040, 18 meses antes de la Caída, una ingeniera agrónoma llamada **\*\*Aurore Pelletier\*\*** convirtió una antigua bodega cooperativa en un bunker agrícola. Reunio allí a 40 personas con semillas, equipo hidroponico y una regla sencilla: juntos, o nada.

Hoy viven 300 personas en un espacio pensado para 60. Aurore murio hace 20 años. Su hija, **\*\*Cendrine Pelletier\*\***, dirige el Silo con una mano de hierro benevolá. Durante 47 años ningun extrano ha entrado. Ningun habitante ha salido.

La persona que envía el morse se llama **\*\*Leo\*\***: 19 años, nacido en el Silo, nunca ha visto otra cosa que estos muros.

---

### Estructura jugable

**\*\*La entrada reforzada\*\*** Acceso unico, camara, interfono, esclusa de doble puerta. Los habitantes no van armados dentro; nunca lo han necesitado. Madre Cendrine puede decidir abrir o no.

**\*\*La sala de recepcion ("La Terraza")\*\*** Si los PJ entran, los conducen aqui: mesas comunes, linternas artesanales, olor a sopa. Un espacio concebido para impresionar a posibles visitantes: limpio, ordenado y ligeramente intimidante por contraste con el mundo exterior.

**\*\*Los niveles agrícolas (Niveles 2-4)\*\*** Hidroponia, hongueras, cria de gusanos e insectos. El 40% de la población vive y trabaja aqui. Es la base de la faccion de los **\*\*Cultivadores\*\*** (ver Facciones).

**\*\*El nivel residencial (Nivel 5)\*\*** Dormitorios, escuela, sala de reuniones. Lleva 15 años saturado. Las tensiones por recursos son constantes. Leo está aqui.

**\*\*La camara del Consejo (Nivel 6)\*\*** Madre Cendrine y sus cuatro consejeros se reúnen aqui. Archivos de la Caída, diarios de Aurore, planos del Silo. Un documento fechado en 2072 recomendaba una "mision exploratoria"; fue rechazado 12-2.

**\*\*Los tuneles de servicio (Nivel 7)\*\*** Acceso a filtracion, ventilacion y reservas de emergencia. Existe una salida secundaria, sellada en 2045, pero no derrumbada.

---

### Las Tres Facciones

**\*\*LOS GUARDIANES\*\*** (dirigidos por Cendrine Pelletier) **\*\*El exterior ya nos mato una vez.\*\***

Mantener el aislamiento total. La seguridad colectiva pesa mas que cualquier deseo individual. Representan el 40% de la población: los mas mayores y los mas influyentes. No son crueles; están traumatizados.

**\*\*Los Cultivadores\*\*** (liderados por **\*\*Hamid Velu\*\***, 45 años) **\*\*Nos falta tierra. Tenemos que encontrar mas.\*\***

Faccion pragmática. Quieren negociar recursos con el exterior, en concreto tierras de cultivo seguras para aliviar la presión sobre los niveles agrícolas. No quieren "salir", quieren "intercambiar". Representan el 35% de la población.

**\*\*Los Caminantes\*\*** (liderados por **\*\*Leo Mistrau\*\***, 19 años) **\*\*He nacido aqui. Esta es toda mi vida. Y yo no la elegi.\*\***

Grupo de jóvenes nacidos en el Silo que no han visto nada mas. No quieren huir; quieren el derecho a elegir. Representan el 25% de la población y no tienen peso político formal. Leo es su rostro y su voz.

---

## PNJ + Obstaculos + Encuentros

### PNJ clave

---

**\*\*MADRE CENDRINE PELLETIER - Jefa del Silo\*\*** \*Mujer, 68 años, ojos grises, voz suave y absoluta.\*

Ha visto morir a gente por decisiones de apertura mal gestionadas. Tiene 68 años y acierta en el 80% de las cosas. Ese es el problema: el 20% en el que se equivoca es justo lo que importa ahora.

\*Motivacion:\* Que sus hijos sobrevivan a su muerte. \*Secreto:\* Un grupo de 12 personas intento marcharse en 2064. Tres regresaron enfermas. Dos murieron dentro a los pocos dias. Cendrine hizo borrar el episodio de los archivos publicos. Hamid lo sabe.

---

**\*\*HAMID VELU - Jefe de los Cultivadores\*\*** \*Hombre, 45 años, manos encallecidas, pragmatico, sonriente pero calculador.\*

Quiere negociar directamente con los PJ. Tiene cosas que ofrecer, semillas raras y tecnicas hidroponicas, y cosas que pedir: tierras exteriores cartografiadas y seguras, equipo de filtracion.

\*Motivacion:\* Resolver la crisis agricola antes de que se convierta en una crisis alimentaria. \*Secreto:\* Sabe lo del intento de salida de 2064. Espera el momento adecuado para usarlo contra Cendrine.

---

**\*\*LEO MISTRAU - El emisor de la senal\*\*** \*Hombre, 19 años, mirada directa, nacido en el Silo, nunca ha visto un cielo sin filtrar.\*

Aprendio morse en los archivos de su abuela adoptiva. No envia la senal solo por el: la envia por todos los que todavia no tienen voz.

\*Motivacion:\* El derecho a elegir, no la libertad a cualquier precio. \*Secreto:\* Su "enfermedad" en la senal inicial era una tapadera. Esta bien. Pero su hermana adoptiva, **\*\*Naia\*\***, de 8 años, ha desarrollado una mutacion leve (piel fotosensible) que el medico del Silo no puede tratar. Leo queria atraer a un medico exterior sin almarar al Consejo.

---

### Dos Amenazas Exteriores

**\*\*LOS MERODEADORES MUTANTES\*\*** Grupo de 8 a 12 individuos muy mutados, antes parte de una familia extensa de la region de Manosque. No son monstruos: tienen hambre, conservan parte de su lucidez y llevan semanas oliendo la comida del Silo.

\*Lo que quieren:\* Comer. Que los dejen en paz. \*En lo que pueden convertirse:\* Una amenaza destructiva si se les ignora, o un improbable pacto de "proteccion del perimetro" si alguien se toma el tiempo de comunicarse con su lider, **\*\*Gris\*\***, mujer, 40 años, mutaciones visibles en el rostro, inteligencia intacta.

---

**\*\*LA FACCIÓN FERRO\*\*** Grupo armado de 30 personas basado en las ruinas reconstruidas de la antigua Manosque, a 18 km. Cobran "tributos" a los grupos de supervivientes del sector. Detectaron el Silo hace 3 meses. Llegan al atardecer (casilla 6 del countdown) para "ofrecer sus servicios de proteccion".

\*Lo que quieren:\* El 20% de la produccion agricola del Silo cada mes a cambio de no destruirlo. \*En lo que pueden convertirse:\* Un enemigo directo si los PJ los enfrentan, o un enemigo aplazado si ayudan al Silo a fortificarse antes de su llegada.

---

### Obstaculos y escenas clave

**\*\*Entrar en el Silo (Negociacion, Danger 5-7)\*\*** Cendrine no deja entrar a nadie. Los PJ pueden mostrar la senal de Leo, ofrecer recursos raros, amenazarla (desaconsejado) o encontrar a Leo por la salida secundaria (Exploracion, Danger 6).

**\*\*Navegar entre las tres facciones (Relacion, Danger variable)\*\*** Cada faccion necesita a los PJ de una manera distinta. Ayudar demasiado a una aleja a las otras dos. Los PJ pueden intentar organizar una votacion del Silo, pero Cendrine puede bloquearla.

**\*\*La llegada de Ferro al atardecer\*\*** Obliga a decidir: ayudar a defender el Silo (consume recursos y convierte a Ferro en enemigo permanente), negociar (Cendrine debe aceptar exponer a la jefatura ante extranos) o marcharse (el Silo se queda solo frente a Ferro).

---

### Stat Blocks YZE

**#### Merodeador Mutante (combate basico)** \*Humano muy mutado, desesperado pero no estúpido.\*

| Atributo | Valor | |--|--| | Fuerza | 3 | | Agilidad | 3 | | Ingenio | 2 | | Empatía | 2 | | Resistencia | 10 | | Armadura | 0 |

**\*\*Ataques\*\***

- Cuerpo a cuerpo improvisado: Danger 5 - Dano 2
- Carga en grupo (3+): Danger 4 por atacante - Dano 1 cada uno

**\*\*Particularidad - Mutacion\*\*** Tira 1d4 por el merodeador objetivo: 1. Piel ignifuga (Armadura +1 contra fuego) 2. Olfato mejorado (detecta a los PJ ocultos, Danger 4) 3. Fuerza aumentada (dano en cuerpo a cuerpo +1 pero Agilidad -1) 4. Regeneracion lenta (recupera 1 de Resistencia por asalto si no esta en combate activo)

---

**#### Soldado Ferro (armado, entrenado)** \*Combatiente de la faccion Ferro, equipado con material recuperado, disciplinado.\*

| Atributo | Valor | |--|--| | Fuerza | 3 | | Agilidad | 3 | | Ingenio | 2 | | Empatía | 1 | | Resistencia | 12 | | Armadura | 2 (chaleco de proteccion recuperado) |

**\*\*Ataques\*\***

- Escopeta (alcance largo): Danger 6 - Dano 3
- Cuchillo de combate (cuerpo a cuerpo): Danger 5 - Dano 2
- Granada de humo: crea una zona de cobertura y anula las ventajas de posicion enemigas durante 2 asaltos

**\*\*Protocolo Ferro\*\*** Si dos soldados quedan fuera de combate, los demas hacen una tirada de moral (Danger 5). Si fallan, se repliegan y regresan en fuerza dos dias despues.

---

## Finales + Tablas + Continuacion + Creditos

### Dirigir la escena final

La escena final se desencadena con la llegada de Ferro (casilla 6 del countdown) o cuando los PJ toman una decision irreversible sobre el futuro del Silo.

**\*\*Variables clave\*\*:**

- Los merodeadores son posibles aliados o una amenaza mas?
- Cendrine ha sido confrontada con su secreto de 2064?
- Leo ha hablado publicamente ante el Silo?
- Han reforzado los PJ las defensas antes de la llegada de Ferro?

---

### Final abierto (conexion de campana)

No hay un "buen" final en este escenario; solo finales que dejan el mundo diferente.

**\*\*Variante A - El Silo se abre un poco\*\*** Cendrine acepta un acuerdo minimo: intercambio de recursos con el exterior, Leo puede marcharse pero no para siempre y los Cultivadores obtienen acceso a una zona agricola exterior. Ferro es rechazado o pagado. Algo fragil ha comenzado.

**\*Consecuencias de campana\*** El Silo se convierte en una base potencial para los PJ. Naia (la hermana de Leo) necesita cuidados que no existen dentro del Silo. Ferro volvera, mejor preparada.

**\*\*Variante B - El Silo se cierra aun mas\*\*** El intento de apertura salio mal. Ferro hizo danos, o los merodeadores atacaron durante la confusion, o el Consejo voto contra cualquier cambio tras un incidente. Leo queda confinado dentro del Silo. La senal no volvera.

**\*Consecuencias de campana\*** Los PJ saben que 300 personas viven alli, aisladas, y que aquella oportunidad tal vez fuera la ultima. Ese conocimiento pesa.

**\*\*Variante C - Los Caminantes se marchan\*\*** Leo y entre 20 y 40 jovenes del Silo siguen a los PJ. Ni fuga ni expulsion: una salida negociada y dolorosa. Cendrine deja marchar a sus hijos porque no puede hacer otra cosa. Hamid se queda para reconstruir.

**\*Consecuencias de campana\*** Los PJ tienen ahora un grupo al que proteger y alimentar. Los Caminantes son un recurso (energia, nuevas habilidades agricolas) y una responsabilidad. Su existencia fuera cambia el equilibrio de la region.

---

### Tabla 1d6 - Lo que contienen los archivos del Silo

| Tirada | Descubrimiento | |---|---| | 1 | Un mapa de la region fechado en 2043, anotado a mano, con zonas marcadas como "todavia limpias"; algunas ya son conocidas por los PJ como irradiadas | | 2 | Los nombres y especialidades de 40 ingenieros, medicos y agronomos integrados en el Silo en 2040; varias familias de la region podrian pagar por rastros de sus antepasados | | 3 | Un tratado artesanal sobre tecnicas de filtracion de agua, escrito por Aurore Pelletier, que vale una fortuna en el sector adecuado | | 4 | Un diario personal fechado en 2064; alguien describe el dia en que decidio no marcharse con el grupo de salida | | 5 | Semillas de tres variedades de hortalizas pre-Caida, supuestamente extinguidas, intactas y selladas hermeticamente | | 6 | Una radio funcional, reparada y oculta, que capta transmisiones de otra comunidad a 200 km |

---

### Tabla 1d4 - Complicaciones de campo

| Tirada | Complicacion | |---|---| | 1 | Un merodeador mutante herido llega a la entrada del Silo y pide asilo; todavia habla con claridad | | 2 | Naia (la hermana de Leo) sufre una crisis de fotosensibilidad y necesita tratamiento inmediato | | 3 | Un Cultivador ha negociado en secreto con Ferro; les indico la entrada secundaria | | 4 | El sistema hidroponico del nivel 3 falla: sin piezas de recambio del exterior, el Silo pierde el 30% de su produccion en dos semanas |

---

### Mecanicas YZE utilizadas

- **\*\*Gestion de recursos\*\***: los PJ tienen recursos que ofrecer (comida, medicinas, municion); cada oferta es una decision estrategica
- **\*\*Exploracion de zona\*\***: aproximacion a la colina, descubrimiento de accesos secundarios, cartografia del Silo
- **\*\*Corrupcion / Mutacion\*\***: posible exposicion a los merodeadores mutantes; tirada de Resistencia tras contacto prolongado en zonas ligeramente irradiadas
- **\*\*Negociacion\*\***: tiradas de Manipulacion o Empatia para navegar entre las tres facciones
- **\*\*Combate YZE\*\***: si Ferro ataca o si se provoca a los merodeadores

---

### Dilema moral central (recordatorio para el DJ)

Este escenario no recompensa a los PJ que "salvan" el Silo segun su propia idea del bien. Recompensa a quienes **\*\*escuchan\*\*** lo que cada parte quiere de verdad, identifican que puede negociarse y que no, y toman decisiones con consecuencias reales: buenas para algunos, dolorosas para otros.

No hay solucion magica. Puede que Cendrine tenga razon. Puede que Leo tenga razon. Ambas cosas pueden ser ciertas al mismo tiempo.

---

### Creditos

- Diseno y texto: MythCore Studio
- Linea: Escenarios Flash - Pilotos Multi-Genero
- Genero: Postapocaliptico | Sistema: Year Zero Engine

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.