

Título y Visión General



SCENARIO FLASH SHADOWDARK

La Forja de las Almas Perdidas

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

Donde el hierro aún canta con voces que ya no deberían existir.

En las aldeas de las colinas bajas, las cerraduras se calientan solas, las hojas olvidadas vibran en mitad de la noche y de los pozos sube olor a ceniza fría. Dicen que una antigua forja, tapiada tras un incendio ritual, ha vuelto a resoplar bajo la piedra. Algo sigue trabajando allí abajo.

La forja fue levantada por el Maestro Azhur Vey, arcanista y armero, que aprendió a ligar fragmentos de alma al metal para crear armas imposibles de quebrar. Sus aprendices acabaron clavados a los yunques, sus clientes desaparecieron y el lugar quedó sepultado bajo escombros consagrados. El sellado ha cedido. Los PJ bajan para recuperar un arma robada, encontrar a un desaparecido o poner fin a las anomalías mágicas antes de que se propaguen.

- Nivel recomendado: 2-3
- Jugadores: 3-5
- Duración estimada: 2-3 horas
- Tono: forja maldita, hollín sagrado, horror metálico old-school
- Promesa de juego: mini-dungeon compacto, presión sobrenatural, decisiones entre codicia, salvación y destrucción

Ganchos inmediatos

- Una casa noble ofrece 150 po por recuperar la espada familiar robada, vista por última vez en manos de un bandido muerto hace tres días.
- El herrero de la aldea suplica a los PJ que detengan el fenómeno antes de que todas las armas de la milicia despierten a la vez.
- Todo conjuro de fuego lanzado en la región atrae ahora susurros en una lengua desconocida; un mago local financia la expedición.
- Un PJ reconoce en la guarda de una vieja espada el mismo punzón que lleva una semana viendo en sueños.

Gancho y Mapa Textual

Para leer en voz alta

La escalera de servicio desciende hacia un calor imposible. El aire huele a hierro mojado, grasa quemada y algo más dulce, casi humano. Abajo, en algún punto de la oscuridad, un martillo cae a intervalos regulares, pero ningún brazo vivo lo alza. Cada golpe hace vibrar los dientes. Débiles resplandores rojo oscuro se deslizan entre los arcos como si la forja siguiera respirando bajo la montaña.

Contexto para el DJ

Cuando Azhur Vey comprendió que un buen acero retiene un juramento mejor que un cráneo, empezó a encerrar almas agonizantes en sus aleaciones. Sus armas ganaron filo y voluntad propia. Cuando sus creaciones se volvieron contra el taller, los supervivientes tapiaron la forja con los últimos sellos de temple. Sin embargo, el corazón del horno nunca murió del todo: sigue alimentando el eco espectral de Azhur y anima aún a los obreros de hierro remachado.

Las anomalías nacen de un ciclo reactivado por accidente. Unos saqueadores retiraron de su soporte una hoja-sello, reabriendo los conductos de alma. Mientras el horno de almas siga ardiendo, la forja atraerá metal, magia y recuerdos. Si los PJ no la detienen, las armas corrientes de toda la región empezarán a reclamar sangre.

Mapa textual de la forja

- 1. Descenso de los Fuelles: escalera de piedra aceitosa, cadenas de arrastre inmóviles, nichos de lámparas apagadas. Dos yelmos fundidos conservan aún 14 po y una llave de bronce negro.
- 2. Sala de los Yunques Fríos: seis bancos volcados, herramientas rotas, siluetas calcinadas inmóviles en el hollín. Registro cuidadoso: tenazas maestras por valor de 25 po y un diario medio quemado que explica que falta una hoja-sello.
- 3. Canal de Temple: cauce verdoso y aceitoso cruzado por una pasarela de malla. Un vapor bajo repite palabras incompletas. Caer dentro inflige 1d6 de daño y atrae de inmediato a las sanguijuelas de escoria.
- 4. Galería de las Cadenas: polipastos colgantes, garfios cubiertos de runas, armaduras inacabadas suspendidas como cuerpos. El estruendo de un movimiento brusco despierta a las centinelas remachadas.
- 5. Cámara del Temple de las Almas: cubas de sal negra, moldes de armas, círculo de cobre grabado alrededor de un yunque-altar. Aquí vaga Nyra, la última aprendiz, atada al lugar por el remordimiento.
- 6. Corazón del Horno: horno vertical surcado por grietas rojo blancas, yunque maestro, estante vacío donde descansaba la hoja-sello. El eco de Azhur sigue mandando sobre los constructos y busca un alma nueva que remachar al metal.

Detalles y secretos útiles

- La llave de bronce negro abre un cofre mural oculto en la Cámara del Temple de las Almas; contiene una máscara filtrante, 22 po y un punzón de taller consagrado.
- La pasarela de malla del Canal de Temple puede bajarse o subirse desde la Galería de las Cadenas con un torno que aún funciona.

- Nyra sabe que el horno puede calmarse sin combate si se coloca un arma ofrecida de buen grado en el estante vacío y se rompe el punzón de Azhur en las brasas vivas.
- Toda arma no mágica dejada un minuto junto al Corazón del Horno adquiere un reflejo rojo y susurra una tentación hecha a medida de su portador.

Encuentros, Criaturas y Tesoro

Encuentros

- Obreros de hierro: 2d4 pequeños constructos siguen martilleando planchas invisibles en la Sala de los Yunques Fríos. Ignoran a los PJ hasta el primer ruido seco, la luz intensa o el robo de una herramienta.
- Sanguijuelas de escoria: en el Canal de Temple, estas cosas relucientes nadan bajo la película aceitosa y saltan hacia el calor de la sangre.
- Nyra la Retenida: espectro de aprendizaje cubierto de quemaduras de forja, lúcida solo a ráfagas. Quiere destruir la obra de su maestro, pero teme consumirse ella misma si el horno se apaga.
- Centinela remachada: una armadura pesada vacía desciende de las cadenas en la Galería si alguien corta un polipasto, grita o intenta llevarse un arma forjada aquí.
- Eco de Azhur Vey: en el Corazón del Horno, el maestro forjador ya no es más que una silueta de carbón veteadas de ascuas. Primero negocia. Promete poder, respuestas o acero perfecto a quien le ofrezca un nombre, un recuerdo o un alma.

Criaturas Shadowdark

- Obrero de hierro: AC 13, HP 8, MV cerca, ATK martillo corto +2 (1d6). Special: armazón remachado, reduce en 1 el daño cortante no mágico; si dos obreros golpean al mismo objetivo en el mismo asalto, el objetivo debe superar una tirada DC 11 FOR o caer al suelo.
- Sanguijuela de escoria: AC 12, HP 5, MV cerca nadando, ATK mordisco +3 (1d4). Special: con un impacto, el objetivo sufre además 1 punto de daño de fuego al inicio de su siguiente turno; una antorcha o sumergirlas en agua limpia las ahuyenta.
- Centinela remachada: AC 15, HP 18, MV cerca, ATK maza de cadena +4 (1d8) o disparo de garfio +3 (1d6). Special: imán rúnico, una vez por combate atrae hacia sí un arma metálica empuñada a alcance cercano; el portador debe superar una tirada DC 13 FOR o soltarla.
- Eco de Azhur Vey: AC 14, HP 22, MV cerca levita, ATK manos de brasa +4 (1d6) o mandato de forja +4. Special: mandato de forja, en vez de causar daño, Azhur anima un arma o herramienta metálica inerte a alcance cercano para que ataque al instante con +3 (1d6); si el punzón sagrado se rompe en el horno, Azhur sufre 1d8 de daño y pierde esta capacidad durante 1d4 asaltos.

PNJ y entidades

- Nyra, última aprendiz: primero aparece como un reflejo en metal pulido, luego como una joven calcinada con un delantal de cuero chamuscado. Motivación: liberar a las almas atrapadas sin permitir que Azhur elija a un nuevo portador. Secreto: fue ella quien robó la hoja-sello antes de morir, con la esperanza de condenar la forja para siempre.
- Boren el Extraviado: saqueador gravemente herido, escondido bajo un banco en la Sala de los Yunques Fríos. Motivación: salir vivo con su parte. Secreto: vendió la hoja-sello a un reductor de la aldea, pero el arma echó a andar sola durante la noche y regresó al Corazón del Horno.

Trampa y obstáculo

- El martinete del taller central: una placa de presión oculta ante el yunque-altar activa un pesado martillo suspendido. Tirada DC 13 DEX para esquivarlo; fallo: 2d6 de daño y el objetivo queda atrapado bajo cadenas hasta superar una tirada DC 12 FOR. El mecanismo puede bloquearse con una barra de hierro, activarse a distancia o usarse contra la centinela remachada.
- La elección del temple: para apagar el Corazón del Horno sin hacerlo estallar, hay que verter sobre las brasas una mezcla de aceite, sal negra y agua de temple mientras se coloca una hoja ofrecida voluntariamente en el estante vacío. Sin esta secuencia, toda destrucción brutal provoca una onda: todos en la sala sufren 1d8 de daño y cada arma metálica corriente se vuelve inestable durante 24 horas.

Tesoro

- Hoja-Sello de las Cenizas Fieles: espada larga mágica. Mientras permanezca desenvainada, su portador puede sentir a alcance cercano constructos, puertas secretas y encantamientos ligados al metal. Una vez al día, con un impacto exitoso, puede infligir +1d6 de daño de fuego o necrótico, a elección. Maldición: en cada amanecer posterior a un día en que haya derramado sangre, supera una tirada DC 12 WIS o escucha durante toda la jornada las súplicas ahogadas de las almas ligadas, con desventaja en la siguiente prueba de concentración o de conjuro relacionada con el silencio.
- Cofre mural: 22 po, 3 ágatas ahumadas de 10 po cada una, máscara filtrante que concede ventaja en la siguiente tirada contra humo, vapores o polvo de la forja.
- Herramientas maestras de Azhur: valen 90 po si se venden juntas a un armero o a un oculista; si se consagran y luego se funden, ponen fin a la influencia menor que la forja aún ejerce sobre la aldea.

Finales, Continuación y Créditos

Finales posibles

- Final de ceniza fría: los PJ realizan la secuencia correcta de temple, rompen el punzón de Azhur y dejan que Nyra guíe a las almas hacia el silencio. Los constructos se derrumban. La región queda a salvo, pero las armas forjadas aquí pasan a ser codiciadas por coleccionistas y cultos.
- Final de brasa cautiva: los PJ se apoderan de la Hoja-Sello o pactan con el eco de Azhur para llevar la forja dentro de sí como una marca espiritual. El horno calla por un tiempo, pero toda arma rara que encuentren más adelante puede reconocer su rastro e intentar servirles o poseerlos.

Ganchos para la continuación

- El reducidor que compró primero la hoja-sello no era más que un intermediario de una cofradía de duelistas ocultistas que colecciona armas habitadas.
- En la escoria enfriada del Corazón del Horno aparece un mapa incompleto que conduce a una segunda instalación: un arsenal litúrgico donde otras almas fueron engastadas en armaduras de guerra.

Licencia ORC y compatibilidad

- Compatible con Shadowdark.
- Producto independiente de terceros diseñado para Shadowdark RPG, sin afiliación oficial con The Arcane Library.
- Este escenario está publicado para la línea MythCore dentro de un marco de publicación compatible con ORC; adapta la nota legal final a la maqueta del PDF y a los requisitos de difusión de la línea.

Créditos

- Diseño y texto: AITTIA Studio
- Dirección de línea: 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.