

Título y Gancho



SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

El Mercado de las Linternas Muertas

shadowdark · Nivel 1-3 · 2-3 horas · Español

Subtítulo: Donde la noche se compra con pedazos de uno mismo.

Desde hace dos noches, los habitantes de Toconfrio despiertan sin sombra. Sus perros se niegan a seguirlos y los niños juran oír una campana en lo hondo del Bosque Hueco después del anochecer. Una vieja senda de carboneros conduce ahora a un mercado que no figura en ningún mapa.

El Mercado de las Linternas Muertas abre cuando la niebla ahoga los caminos. Sus puestos venden recuerdos, juramentos y sombras cautivas. El Pregonero Negro quiere comprar la porción de tiniebla de toda la aldea a cambio de una temporada de cosechas perfectas. Si nadie lo detiene antes del cierre, Toconfrio se convertirá en un pueblo pálido y docil.

- Nivel recomendado: 1-3
- Jugadores: 3-5
- Duración estimada: 2-3 horas
- Tono: bosque muerto, comercio maldito, tensión old-school, blanco y negro sin adornos
- Promesa de juego: mini-dungeon social y hostil, negociaciones reales, desenlace brutal o astuto

Ganchos inmediatos

Elige o tira 1d4.

1. La molinera ofrece 80 po si los PJ recuperan la sombra de su hijo antes del alba.
2. Un PJ encuentra al despertar una ficha de hierro negro en la bota, grabada con su propio nombre abreviado.
3. El alguacil quiere aceptar el pacto del mercado; alguien cercano le suplica a los PJ que se lo impidan.
4. Una ladrona local desapareció cerca del Bosque Hueco después de jurar que iría a "comprar una segunda oportunidad".

Reloj de cierre

Cada 30 minutos de rodeo, descanso o tras cada regateo fallido, avanza 1 paso.

- Paso 1: suenan las campanillas negras; todas las reacciones de los mercaderes comienzan un grado más hostiles.
- Paso 2: 1d2 perros de sebo se suman al área 3 o 4.

• Paso 3: una sombra cautiva es vendida; la víctima correspondiente sufre desventaja en su siguiente tirada de FOR o DEX hasta recuperarla.

• Paso 4: el Pregonero Negro intenta llevarse la Gran Linterna. Cerrar el mercado sin combate se vuelve muy difícil.

El Lugar-Dungeon

Para leer en voz alta

El sendero se estrecha entre troncos grises. Mas adelante, un tintineo leve, casi alegre, se repite en la niebla. Luego los arboles se abren a un claro demasiado ordenado: un portico de feria comido por el hollin, linternas colgadas sin llama, puestos silenciosos y figuras inmóviles detras de telas negras. Nada huele a vida. Hasta el humo parece haber sido vendido.

Verdad del lugar

Antes de la Guerra de las Cenizas, este claro servia de mercado a los carboneros. Cuando un recaudador hizo colgar allí a unos deudores, los supervivientes quemaron la feria con el dentro. Desde entonces, una copia nocturna del viejo mercado regresa en ciertas noches de niebla, alimentada por remordimientos y deudas. El Pregonero Negro no es ni un fantasma corriendo ni un demonio sabio; es la costumbre del trueque convertida en depredadora.

Mapa del mercado

- 1. Portico de las Campanillas Negras: arco de vigas calcinadas, gallardetes de ceniza, primer peaje.
- 2. Puestos de los Rostros Cosidos: hileras de mostradores donde se venden nombres, secretos y rasgos robados.
- 3. Pozo de las Fichas: corazon mercantil del lugar, con caja comun, sombras cautivas y guardianes animales.
- 4. Posada de la Ultima Llama: sala de descanso falsamente segura, posibles aliados, informacion crucial.
- 5. Sala del Pregonero Negro: estrado de subasta, Gran Linterna, escena final.

1. Portico de las Campanillas Negras

Campanas de hierro cuelgan de los travesanos. Quien pase sin colgar una ficha, una moneda o un objeto personal hace sonar toda la estructura.

- Peaje: pagar 1 po, entregar un objeto menor o contar en voz alta un recuerdo vergonzoso permite entrar sin alarma.
- Abrirse paso por la fuerza atrae a 1d4 porteadores de sombra desde los arboles.
- Registro: bajo el barro hay 9 po, un cuchillo de carbonero y una ficha de hierro negro marcada con "dos pasos".

2. Puestos de los Rostros Cosidos

Mascaras de tela, retratos ennegrecidos, dientes en cuencos poco profundos. Los mercaderes no muestran ningun rostro visible; solo se mueven sus manos.

- Comprar informacion cuesta 1 ficha de hierro negro o un detalle personal verdadero.
- Los mercaderes saben que la Gran Linterna mantiene abierto el mercado y que devolver tres fichas al Pozo puede deshacer una venta en curso.
- Botin visible: 24 po sueltas, tres viales de tinta nocturna que valen 10 po cada uno, pero robar aqui vuelve hostiles todos los precios.

3. Pozo de las Fichas

Pozo de mamposteria, reja alzada, cadena humeda. En el fondo flotan sombras enrolladas como telas empapadas. Dos perros de sebo merodean entre cofres de pago.

- Caer en el pozo inflige 1d6 de dano y apaga toda luz no protegida.
- La cadena permite izar un fardo de sombra cautiva si alguien mantiene la manivela durante 1 asalto entero.
- Caja comun: 37 po, 11 fichas de hierro negro, una llave de laton frio.

4. Posada de la Ultima Llama

Mesas puestas para clientes ausentes, cuencos de sopa negra, hogar cubierto por una campana de cobre. Aqui permanece Madre Ceniza, la unica figura del mercado aun capaz de piedad.

- Si los PJ hablan sin arrogancia, Madre Ceniza explica como cerrar el lugar: devolver tres fichas al Pozo, silenciar la campana del Pregonero y luego encender la Gran Linterna con una llama viva.
- La llave de laton frio abre su alacena: 18 po, un frasco de aceite sagrado y la Linterna de los Pasos Perdidos.
- Aqui es posible un descanso breve; en el paso 3 o mas, Madre Ceniza exige un favor futuro o 1 po por PJ.

5. Sala del Pregonero Negro

Tarima de madera seca, gradas de tocones, cuerda de campana suspendida y, por encima de todo, una inmensa linterna vacia donde giran las sombras ya vendidas.

- Todo trato cerrado aqui resulta dificil de romper mientras la campana siga sonando.
- Cortar la cuerda de la Gran Linterna la hace caer; toda criatura cercana sufre 1d8 de dano y el mercado vacila durante 1 asalto.

PNJ, Monstruos y Tesoros

Facciones y encuentros

- Porteadores de sombra: servidores huesudos que cargan las compras y persiguen a los ladrones. Temen la luz franca.
- Madre Ceniza: antigua posadera muerta en el incendio. Motivación: ver por fin el mercado cerrado para siempre.
- Lina Varec: ladrona escondida en la posada o encerrada en la Sala según el reloj. Robo tres fichas y puede guiar a los PJ hasta el Pozo.
- Clientes sin rostro: campesinos y sargentos que acudieron a cambiar demasiado. Huyen si el mercado se derrumba.

Criaturas Shadowdark

- Porteador de sombra: AC 12, HP 6, MV cerca, ATK hoz de hollín +2 (1d4). Morale 7. Portalinterna: con un ataque acertado, el objetivo debe superar una tirada DC 11 DEX o soltar la fuente de luz que lleva.
- Perro de sebo: AC 13, HP 8, MV cerca, ATK mordisco +3 (1d6). Morale 8. Rastreador oscuro: tiene ventaja contra cualquier objetivo que lleve una luz reducida, tapada o vacilante.
- Mercader sin rostro: AC 11, HP 5, MV cerca, ATK daga de mostrador +1 (1d4). Morale 6. Contrato mordiente: si es atacado después de que alguien aceptara un trato con él, inflige +1d4 de daño en su primer impacto.
- El Pregonero Negro: AC 14, HP 20, MV cerca, ATK garfio de farolero +4 (1d6) o campana hendida +4. Morale 10. Campana hendida: en vez de causar daño, una criatura cercana debe superar una tirada DC 13 WIS o vacilar hasta el final de su siguiente turno, incapaz de avanzar hacia el Pregonero. Maestro de ventas: mientras la Gran Linterna siga colgada, el Pregonero obtiene +2 al daño.

Obstáculos old-school

- Regatear siempre cuesta algo: una verdad humillante, un recuerdo preciso o un objeto querido suelen valer más que un punado de cobre.
- Las campanillas lo delatan todo: tela, cera, barro o simple paciencia permiten amortiguarlas. Cortarlas las hace sonar una vez y después callan.
- Las sombras cautivas son frágiles: fuego violento, aceite derramado o una caída al pozo pueden destruir para siempre un fardo de sombra.

Tesoros útiles

- Linterna de los Pasos Perdidos: una vez al día ilumina a alcance cercano huellas invisibles, criaturas ocultas y puertas secretas durante 3 asaltos. Si se conserva toda una noche, su portador sueña con el mercado y comienza el día siguiente con 1 HP menos.
- Fichas de hierro negro: cada ficha vale 5 po para un ocultista o puede pagar un servicio en el mercado si vuelve a abrir en otro lugar.
- Pacto roto: si los PJ devuelven una sombra a su víctima, esta suele ofrecer de 20 a 50 po, un refugio seguro o un futuro contacto.

Climax, Finales y Gancho

Dirigir la escena final

Cuando los PJ llegan a la Sala, el Pregonero Negro presenta su mejor venta: la sombra de alguien de Toconfrio, de un ser querido por los PJ o de Lina, lista para quedar encerrada en la Gran Linterna. Habla con voz cortés y prefiere convertir a los PJ en clientes antes que en cadáveres.

Para cerrar el mercado limpiamente, los PJ deben cumplir tres gestos, en cualquier orden:

- devolver al menos 3 fichas de hierro negro al Pozo de las Fichas;
- silenciar la campana del Pregonero cortando su cuerda, trabando el badajo o llevandosela;
- encender la Gran Linterna con una llama viva de verdad, no con una luz mágica fría ni con fuego del propio mercado.

Si falta aunque sea un gesto, el mercado solo se dispersa durante unas semanas. Si se cumplen los tres, el claro vuelve a ser una ruina calcinada y las sombras ruedan por el suelo para reencontrar a sus dueños.

Finales posibles

- Cierre limpio: las sombras regresan, Madre Ceniza se disipa en paz y Toconfrio escapa al pacto. Los PJ ganan la gratitud de la aldea.
- Buen trato, mal precio: los PJ salvan a las víctimas pero aceptan un contrato del Pregonero. Cada uno obtiene un favor y luego deberá pagarlo con un nombre, un recuerdo o un servicio.
- Victoria sucia: el Pregonero es destruido por la fuerza mientras cae la Gran Linterna. El mercado se derrumba, pero 1d4 sombras se pierden o regresan a cuerpos equivocados.
- Huida fallida: al alba, el mercado se hunde más en el Bosque Hueco con sus presas. Habrá que seguir su rastro hasta otra feria muerta.

Tabla 1d6 - Lo que un mercader ofrece a un PJ

1. Olvidar una deuda a cambio de un mechón de pelo de alguien cercano.
2. El nombre de un pasaje secreto a cambio del recuerdo de un primer amor.
3. Una sombra ajena y docil a cambio de la propia silueta del PJ por una noche.
4. Una bolsa con 40 po a cambio de un juramento escrito con cuchillo en el mostrador.
5. Una verdad sobre un enemigo a cambio de perder una risa, una canción o una oración.
6. La salida inmediata del mercado a cambio de la promesa de traer a alguien algún día.

Gancho para la continuación

- Una de las fichas del Pregonero lleva en el reverso el dibujo de una barca cargada de ataúdes, señal de que otra feria muerta navega por el río negro del sur.

Compatibilidad y licencia ORC

- Compatible con Shadowdark.

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

- Publicación MythCore 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.