

Gancho, contexto y rumores

SCENARIO FLASH SHADOWDARK

Las Tumbas del Rey Fulminado

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

Un rey maldito aún guarda el rayo que debía matar a su reino.

Cada verano, la gente de Valclara deja una jarra de leche al pie de los nueve menhires para apaciguar el recuerdo del Rey Fulminado, soberano legendario que, según los sacerdotes, fue alcanzado por la cólera divina por intentar robar el fuego del cielo. Esta noche la tormenta ha llegado antes de tiempo. Tres losas reales saltaron por los aires en un mismo trueno, y ya caminan siluetas blancas entre las piedras.

Los PJ pueden ser contratados por la villa, atraídos por la promesa de reliquias reales o empujados por una señal más íntima: un sueño de corona rota, una marca de quemadura aparecida en un arma, un familiar desaparecido rumbo a la colina. En la superficie, todo el mundo cree en una tumba de castigo. En las criptas, la verdad sigue aguardando bajo juramento.

- Nivel recomendado: 1-3
- Jugadores: 3-5
- Duración estimada: 2-3 horas
- Tono: tumba maldita, tormenta sagrada, tensión old school y revelación trágica
- Promesa de juego: seis salas claras, trampas legibles, negociación posible y un final con consecuencias de peso

Ganchos inmediatos

Elige o tira 1d4.

1. El preboste promete 90 po a quien cierre las tumbas antes de que la tormenta "se lleve a alguien más".
2. Una pastora jura haber visto a su hermano, muerto desde hace un año, caminar hacia la colina con una lanza de luz.
3. Un PJ reconoce el blasón del rey en una vieja medalla familiar que supuestamente trae suerte contra las tempestades.
4. Un ermitaño suplica a los PJ que no rompan la corona real bajo ningún concepto, sin explicar por qué.

Rumores de Valclara

- El rey fue enterrado con una corona de oro macizo bastante rica como para pagar una guerra. Falso.
- El rayo sigue a las hojas, a las armaduras y a todo lo que brille con metal dentro de las tumbas. Verdadero.
- Las tres tumbas visibles no son más que señuelos alrededor de una cámara más antigua. Verdadero.

Presión de exploración

Cada vez que los PJ pierdan 30 minutos, descansen mucho o provoquen un gran estrépito, aumenta la tormenta un grado.

- Grado 1: un olor a ozono invade las salas; los guardianes se ponen nerviosos.
- Grado 2: la próxima antorcha expuesta pierde 10 minutos de duración.
- Grado 3: la cámara final se abre por sí sola; el Rey Fulminado despierta armado.
- Grado 4: si el sello se rompe en este punto, el rayo sale y golpea el valle antes del amanecer.

Mapa y salas

Mapa textual

- 1. Vestíbulo de las Estelas Hendidas -> 2. Falsa Cripta del Perro-Rey y 3. Galería de las Varas de Cobre
- 2. Falsa Cripta del Perro-Rey -> 4. Osario de los Portadores del Juramento
- 3. Galería de las Varas de Cobre -> 5. Sala de las Tres Losas
- 4. Osario de los Portadores del Juramento -> 5. Sala de las Tres Losas por un estrecho pasaje de servicio
- 5. Sala de las Tres Losas -> 6. Cámara del Rey Fulminado

1. Vestíbulo de las Estelas Hendidas

Viento frío, agua de lluvia en las juntas, tres estelas marcadas con el mismo símbolo de una corona partida. Toda luz aquí adquiere un tinte azul.

- Registro: 11 po en una urna rota, una cuerda alquitranada intacta y huellas recientes de botas ferradas.
- Pista: las estelas cuentan tres versiones contradictorias de la muerte del rey; ninguna habla de castigo divino, solo de un "juramento hecho bajo el cielo abierto".

2. Falsa Cripta del Perro-Rey

Un sarcófago canino colosal custodia joyas falsas y un esqueleto que lleva una corona de plomo dorado.

- Trampa legible: si se toma la falsa corona sin calzar la tapa, saltan jabalinas de cobre. Tirada DC 12 DEX; si se falla: 1d6 DMG.
- Botín: 26 po, dos anillos de bronce que valen 8 po cada uno y una tablilla que indica que "la cámara verdadera reposa tras los portadores del juramento".

3. Galería de las Varas de Cobre

Un corredor de varas metálicas cuelga del techo hasta el suelo. El menor contacto las hace resonar como campanas secas.

- Atravesarlo con armadura metálica o con un arma larga sin precauciones desencadena un arco: 1d4 DMG a la criatura que lleve más metal.
- Solución: envolver las varas en tela, avanzar reptando o fijarlas con la cuerda alquitranada.
- Secreto: tras una placa ennegrecida, un hueco contiene 1 frasco de aceite santo y una esquirra de ámbar que vale 20 po.

4. Osario de los Portadores del Juramento

Nichos llenos de huesos ceñidos con hilo de cobre rodean una silla de piedra. Aquí vaga la Vestal de Ambar, un espectro pálido de rostro quemado.

- Si los PJ muestran respeto, revela la verdad: el rey no fue castigado, sino que recibió voluntariamente el rayo para aprisionarlo en su corona-sello.
- Sabe cómo puede terminar el escenario: volver a colocar la corona y pronunciar el viejo juramento, o bien guiar la carga hacia un receptáculo preparado.
- Profanar los huesos o mentir abiertamente la vuelve hostil.

5. Sala de las Tres Losas

Tres piedras funerarias desnudas cubren el suelo. Cada una porta una runa: rey, cielo, llave.

- Pisar una combinación errónea cierra la puerta de salida y llama a 1d3 centinelas de cobre.
- Pista: en el osario, tres cráneos miran hacia las runas cielo, rey, llave.
- Secuencia correcta: cielo -> rey -> llave. La losa central desciende y abre la cámara final.

6. Cámara del Rey Fulminado

Sala redonda, corona rota suspendida de cadenas de cobre sobre un trono de basalto. En ese trono se sienta el rey desecado, atravesado por una vena de luz blanca que palpita al ritmo del trueno.

- Toda antorcha desprotegida aquí pierde 10 minutos después de cada asalto de combate o gran conjuro luminoso.
- Si los PJ entran sin luz intensa, el rey habla primero. Pide que lo maten solo si alguien acepta asumir su carga.
- Botín visible: cetro de tormenta, sello real, tres ámbares negros. El verdadero precio es la elección final.

PNJ, criaturas y tesoro

Encuentros e intenciones

- Centinelas de cobre: antiguos guardias ligados a las varas de la galería. Rechazan a los intrusos, pero no atacan a quien avance coronado de plomo y con el arma baja.
- Vestal de Ámbar: la última servidora leal. Prefiere salvar el valle antes que al propio rey.
- El Rey Fulminado: ni demonio ni héroe puro. Está agotado, lúcido solo a ráfagas, y desea que su suplicio termine sin condenar a inocentes.

Criaturas Shadowdark

- Centinela de cobre: AC 13, HP 7, ATK lanza fulgúrea +2, DMG 1d6, Especial: con un 18+ natural, o si el objetivo lleva armadura metálica, inflige además 1 DMG de rayo y hace vacilar una fuente de luz a alcance cercano.
- Vestal de Ámbar: AC 12, HP 9, ATK toque ceniciento +2, DMG 1d4, Especial: nunca ataca primero; si se la apacigua, bendice una antorcha o linterna que no perderá duración durante el próximo efecto de tormenta y puede absorber el primer arco liberado en la cámara final.
- Rey Fulminado: AC 15, HP 22, ATK hoja real +4, DMG 1d8, Especial: al final de cada asalto, un arco golpea a la criatura metálica más cercana e inflige 1d4 DMG; presentar la corona-sello o pronunciar el viejo juramento suspende sus ataques durante 1 asalto.

El viejo juramento

"Que la corona lleve el rayo, que el reino lleve memoria, que ningún inocente pague mi deuda."

Pronunciado ante el rey con la corona-sello, o en presencia de la Vestal, este juramento permite negociar, restaurar el sello o transferir la carga a un receptáculo sin combate total.

Tesoros

- Corona-sello resquebrajada: reliquia partida en tres segmentos. Una vez al día, quien la porte puede ignorar una fuente de DMG de rayo o trueno que fuera a alcanzarlo. Valor bruto: 90 po, pero venderla atrae pronto a cultos y eruditos.
- Cetro de tormenta: vara real. Una vez al día puede producir una chispa breve que enciende al instante una antorcha, un brasero o una linterna a alcance cercano, o infligir +1d4 DMG de rayo en un ataque acertado.
- Ámbares negros: 3 piedras que valen 15 po cada una.
- Sello de Valclara: anillo real que vale 25 po, o un favor duradero del preboste si se devuelve.

Desenlace, complicaciones y posible continuación

Finales posibles

- Resellado: los PJ vuelven a colocar la corona-sello y repiten el juramento. El rey regresa a su trono, inmóvil pero apaciguado durante algunos años. Valclara queda a salvo, y la Vestal les ofrece el Cetro de tormenta.
- Liberación misericordiosa: los PJ usan a la Vestal, la corona o un receptáculo de cobre para desviar la carga, y luego derriban al rey o lo ayudan a disolverse. La colina recibe rayos durante toda la noche, pero la maldición cesa.
- Robo insensato: los PJ toman la corona y huyen. El rey se desploma, pero el rayo los sigue al exterior como una deuda viva. Desde la próxima etapa de campaña, alguien querrá esa reliquia.
- Sucesión terrible: un PJ acepta asumir el rayo para conceder por fin la muerte al rey. Gana de inmediato 1 luck token. Mientras cargue con ese peso, sus sueños hablarán con voz de trueno.

Complicaciones de salida

Tira o elige 1d4.

1. El preboste quiere la corona para legitimar su poder.
2. Un menhir se abre y revela una segunda cámara funeraria más profunda, jamás recogida en las crónicas.
3. La tormenta ha reanimado a 1d4 muertos de la colina antes de alejarse.
4. El PJ más cargado de metal lleva ahora una marca blanca en forma de rayo.

Posible continuación

- El sello real menciona "las tumbas del oeste", pista de que otro soberano encerró un segundo poder celeste bajo otro túmulo.
- Una orden de monjes recolectores descubre que el rayo ha cambiado de guardián y emprende la caza.

Para el DJ

- Giro central: la leyenda del rey blasfemo es una mentira piadosa. Se sacrificó para aprisionar un rayo divino destinado al valle.
- Con jugadores principiantes, reparte la verdad poco a poco: estelas contradictorias, tablilla de la falsa tumba, revelación de la Vestal y luego la voz del rey.
- Antorchas: recuerda a menudo que la luz importa. En las salas 3 y 6, la tormenta devora el tiempo y empuja a actuar rápido.
- Luck tokens: concede 1 luck token a un PJ que mantenga su palabra al rey al precio de un tesoro, de una ventaja táctica o de una salida más fácil.
- Si el grupo solo quiere "matar al jefe", déjalo hacerlo, pero deja claro que romper el sello sin precauciones desata una catástrofe local.

Compatibilidad y licencia

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

- Publicación MythCore para la línea Flash Shadowdark, formato PWYW con precio sugerido de 1 €.

Créditos

- Diseño y texto: MythCore
- Línea editorial: Escenarios Flash Shadowdark
- Edición fuente: versión FR para traducción y generación PDF

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.