

Gancho + Visión General

SCENARIO FLASH SHADOWDARK

La Tumba del Ojo Silencioso

Shadowdark RPG · Nivel 1-2 · 2-4 horas · Español

Una tumba donde las palabras mueren, pero los presagios siguen sangrando.

Esta noche las campanas de Brumacenza se apagaron de golpe. En el mismo instante, el viejo túmulo funerario de las colinas se abrió como una herida limpia en la piedra. Desde entonces los perros ya no ladran, los recién nacidos ya no lloran y las plegarias pronunciadas cerca del túmulo se desvanecen antes de ser oídas. Los PJ son los únicos lo bastante locos, codiciosos o leales como para bajar antes del amanecer.

En el fondo del túmulo reposa el Ojo Silencioso, una esfera de obsidiana sellada en la frente de un oráculo petrificado. La reliquia absorbe los sonidos, apacigua a los muertos y atrae a quienes ansían revelaciones perfectas. Una cofradía de augures ciegos, guiada por el Hermano Galt, pretende culminar aquí un rito prohibido. Si lo logran, el Guardián del Reposo despertará y todo el páramo caerá bajo un silencio sobrenatural, con los muertos caminando sin ruido.

- Nivel recomendado: 1-2
- Jugadores: 3-5
- Duración estimada: 2-4 horas
- Tono: old school tenso, exploración apretada, decisiones con consecuencias
- Promesa de juego: un lugar compacto pero denso, dos vías de entrada, varias soluciones y una reliquia demasiado útil para dejarla tranquila

Gancho inmediato

Elige o tira 1d4.

1. El alcalde ofrece 100 po y el perdón de cualquier deuda local a quien detenga el fenómeno antes del amanecer.
2. Yselde, vigilante de túmulos, suplica a los PJ que salven a su hermano, requisado por la fuerza por los augures como porteador.
3. Un PJ oye en sueños una voz muda que le promete un secreto personal si toca el Ojo antes que los sacerdotes.
4. Los PJ ya perseguían a unos saqueadores de tumbas; su rastro conduce directamente a la grieta abierta del túmulo.

Qué ocurre si los PJ se demoran

Por cada 30 minutos de vacilación, descanso o rodeo, marca un paso.

- Paso 1: exploradores del culto bloquean la entrada secundaria.

- Paso 2: la novicia Sera es sacrificada; el rito gana fuerza.
- Paso 3: el Guardián del Reposo se anima en parte; añade su aura a la sala final.
- Paso 4: el amanecer se acerca, la tumba exhala silencio sobre toda Brumacenza y el final ya no puede salir del todo limpio.

Situación + Estructura de la Tumba

Para leer en voz alta

El viento se desliza por el páramo sin un silbido. Ante vosotros, el túmulo se ha abierto a lo largo de una fisura limpia, como si una hoja gigantesca hubiera levantado la colina. Estacas de hueso flanquean el acceso. Cintas negras chasquean contra ellas sin emitir sonido. Más abajo, en la abertura, la luz de vuestras antorchas parece arder con dificultad, devorada por algo que odia las voces.

Verdad del lugar

La tumba fue construida por los Vigilantes del Último Aliento, un antiguo culto funerario que aprisionó el Ojo Silencioso dentro del cráneo de un oráculo petrificado por voluntad propia. Mientras el sello permanezca intacto, la reliquia mantiene dormidos a los muertos de las colinas y ahoga los presagios que querrían salir de la tierra. El Hermano Galt solo ha comprendido la mitad de la verdad: el Ojo puede revelar el futuro, sí, pero solo alimentando al Guardián del Reposo, una entidad de piedra y silencio ligada a la tumba.

Estructura jugable

Este lugar debe jugarse como un mini-dungeon legible.

- Entrada Hendida: aproximación frontal, rápida, peligrosa.
- Pasadizo Derrumbado: acceso secundario por una rotura húmeda, más lento pero más discreto.
- Sala de las Estelas: lugar de lectura, secretos y encuentros sobrenaturales.
- Cripta Inundada: zona de desvío, riesgo y recursos.
- Pozo Ciego: cruce táctico bloqueado por un obstáculo sonoro.
- Cámara del Ojo: escena final, negociación posible, combate probable, decisión moral segura.

Zonas clave

- Entrada Hendida: escalones rezumantes, botas recientes en el barro, dos antorchas del culto, un muerto reciente con la boca llena de ceniza negra. Registro: 8 po, un gancho torcido, un anillo de plata que vale 12 po.
- Pasadizo Derrumbado: túnel de piedra rota, paso a cuatro patas, aire helado. Un PJ con armadura pesada debe dejar mochila o escudo para pasar sin tirada. A cambio, esta vía desemboca detrás de nichos funerarios poco vigilados.
- Sala de las Estelas: siete monolitos grabados con orejas tachadas, ojos cerrados y bocas cosidas. Escuchando con atención se descubre que cada estela absorbe un tipo distinto de ruido. Susurrar contra la piedra correcta abre un paso secreto hacia la Cripta Inundada.
- Cripta Inundada: agua negra hasta las rodillas, nichos abiertos, lámparas votivas anegadas, aceite en la superficie. Sanguijuelas de eco infestan los muros. Fardos de huesos atados al techo caen si se atraviesa el lugar con brusquedad.
- Pozo Ciego: ancho brocal en torno a un pozo vertical sin eco. Cinco losas de bronce negro están incrustadas en el suelo. Cualquier vibración descontrolada alerta a la sala final y acelera el rito.

- Cámara del Ojo: oráculo petrificado sentado en un trono de sal negra, esfera de obsidiana sellada en la frente, círculo ritual incompleto, incensarios apagados, rastros de sangre fresca, camilla volcada.

Secretos útiles

- Los Vigilantes no escondieron un tesoro, sino que intentaron impedir que el mundo oyera una profecía demasiado vasta para los mortales.
- El fantasma de la sacerdotisa sellada puede enseñar un contra-rito sencillo, pero solo a quienes junten sus huesos y le encajen de nuevo la mandíbula rota.
- Galt no es suicida: si el Guardián despierta por completo, intentará huir con el Ojo antes que morir por su fe.

Encuentros + Obstáculos + Bloques de Estadísticas

Encuentros dinámicos

- Saqueadores aterrados: dos ladrones de tumbas heridos, escondidos tras un dintel agrietado. Vieron bajar a tres augures, a un porteador atado y a una novicia llorando. Cambian esa información por una antorcha, curas o la promesa de salir con vida.
- La suplicante muda: fantasma velado de una sacerdotisa sin lengua. No ataca. Representa con gestos cubrir las losas, cerrar el Ojo y enterrar la sangre. Si se la calma, revela el contra-rito y bendice una antorcha: su llama no vacila en las zonas de silencio.
- Sera la novicia: joven augur presa del pánico, aún ve por un ojo. Puede traicionar a Galt si le prometen una salida. Sabe que el paso secundario existe y que Galt guarda una hoja sacrificial de cobre negro.
- El rito de Galt: cuando los PJ alcanzan la sala final. Galt casi ha terminado. Habla en voz baja, propone compartir la visión y sobre todo intenta ganar tiempo. Prefiere usar a los PJ contra el Guardián antes que enfrentarlos de frente.

Obstáculos old school

- Losas sonoras: cada losa pisada sin cuidado desencadena una vibración muda. Con la primera activación los cultistas se preparan. Con la segunda la novicia resulta herida y el rito avanza. Con la tercera el Guardián obtiene +6 HP y despierta al instante si la sangre toca el Ojo. Soluciones: tela, arena, tablonés, avance lento, indicaciones del fantasma, pértiga, salto arriesgado.
- Polvo sofocante: en las zonas alteradas, una lluvia de polvo negro obliga a superar una tirada DC 12 CON. Si se falla, es imposible hablar o lanzar un conjuro verbal hasta el final del siguiente turno.
- Aceite de la cripta: si se prende, ahuyenta a las sanguijuelas e ilumina bien, pero llena la zona de humo espeso; todo el mundo actúa con desventaja en las pruebas de percepción visual allí.

Facciones e intenciones

- Augures ciegos: quieren la revelación absoluta. Temen la luz franca, el fuego repentino y todo lo que rompa la solemnidad del rito.
- Muertos del túmulo: quieren el silencio sellado, no una matanza. Ayudan a quienes cierran lo que debe permanecer cerrado.
- Oportunistas vivos: saqueadores, Yselde y supervivientes locales. Quieren salir con algo, no necesariamente con la verdad.

Criaturas Shadowdark

- Augur ciego: AC 12, HP 7, MV cerca, ATK daga +2 (1d4) o honda +2 (1d4), Moral 7. Ceguera devota: si un objetivo ha hablado fuerte, gritado o lanzado un conjuro verbal este asalto, el augur tiene ventaja en su siguiente ataque contra él.
- Sanguijuela de eco: AC 13, HP 9, MV cerca nadando, ATK mordisco +3 (1d6), Moral 6. Voz robada: el objetivo pierde la voz hasta el final de su siguiente turno; para lanzar antes un conjuro verbal debe superar una tirada DC 12 CON.

- Guardián del Reposo: AC 15, HP 24, MV cerca, ATK puño de piedra +4 (1d8) o presa +4 (especial). Moral 12. Aura de silencio: a alcance cercano, los conjuros verbales requieren una tirada DC 12 INT o WIS; si se falla, el conjuro no se lanza pero no se pierde. Abrazo funerario: con una tirada natural de ataque de 18+, el objetivo queda inmovilizado hasta superar una tirada DC 13 STR.
- Hermano Galt: AC 13, HP 11, MV cerca, ATK cuchillo ritual +3 (1d6) o polvo cegador +2. Moral 8. Profeta marchito: una vez, puede obligar a un PJ visible a repetir una tirada exitosa; entonces Galt describe la peor consecuencia que asegura haber visto.

PNJ importantes

- Yselde, vigilante de túmulos: recuperadora de reliquias funerarias, dura para negociar, no hecha para morir por un tesoro. Motivación: recuperar una máscara sagrada de plata que juró vender. Secreto: fue ella quien vendió a Galt un plano antiguo e incompleto del túmulo.
- Sera, novicia augur: aterrada, sucia, con el cráneo ya marcado para los ritos. Motivación: salir viva. Secreto: vio que el Ojo también mira a través de la piedra del pozo.
- Hermano Galt: líder de los augures, voz suave, manos manchadas de tinta y sangre seca. Motivación: oír por fin una profecía sin contradicción. Secreto: sabe que el Ojo siempre mata a su primer intérprete completo.

Tesoro y recompensas

- El Ojo Silencioso: una vez al día crea una zona de silencio total a alcance cercano durante 3 asaltos. Mientras se lleve encima, permite percibir mecanismos ocultos, puertas secretas y cavidades huecas a alcance cercano como una presión en los dientes. Maldición leve: por cada noche que se transporte, haz una tirada DC 12 WIS; si se falla, el portador sueña con un cielo sin estrellas y pierde 1 punto de STR al despertar hasta su próximo descanso completo en un lugar sagrado.
- Máscaras funerarias de plata: 120 po en total, pero tomar más de tres máscaras sin el rito apropiado vuelve hostiles a los muertos.
- Hoja sacrificial de cobre negro: daga de gran factura; si derrama la primera sangre en la tumba, la siguiente tirada relacionada con el rito se hace con ventaja o desventaja, según el uso elegido.

Finales + Tablas + Continuación + Créditos

Conducir la escena final

Cuando lleguen los PJ, elige el estado del rito según el tiempo perdido y las alarmas disparadas.

- Avance leve: Galt negocia largo rato. Sera puede volverse contra él. El Guardián es solo una amenaza latente.
- Avance medio: el círculo palpita, el oráculo rezuma polvo negro y el Guardián ya se mueve bajo la piedra de los muros.
- Avance fuerte: la sangre está a punto de tocar el Ojo. Cualquier violencia brusca puede desencadenar el despertar completo.

Los PJ pueden ganar de cuatro formas: matar a Galt, romper el círculo, completar el contra-rito o apoderarse del Ojo y huir. Todas tienen un precio.

Finales posibles

- Sellado: los PJ completan el contra-rito, cierran el Ojo y devuelven el silencio a la tumba. Los muertos permanecen en calma. Brumacéniza queda en deuda duradera con el grupo.
- Robo sacrílego: los PJ se marchan con el Ojo. La aldea se salva por ahora, pero pronto seguirán su rastro cazadores de reliquias, místicos y muertos inquietos.
- Despertar contenido: el Guardián se alza, pero los PJ lo abaten o lo entierran de nuevo. El páramo queda marcado; las voces se oyen mal allí durante semanas y algunos recién nacidos ya no gritan.
- Revelación a un precio: Galt obtiene una visión parcial antes de morir. Uno de los PJ también oye un nombre, un lugar o una fecha crucial para vuestra campaña, al precio de un silencio persistente a su alrededor durante 1d6 días.

Tabla 1d6 - Lo que susurra el Ojo a quien lo toca

1. El nombre de un muerto que el PJ creía olvidado.
2. La visión de una puerta sellada bajo otra colina.
3. El rostro quemado de un enemigo futuro que lleva el mismo símbolo que Galt.
4. Una lluvia de estrellas negras cayendo sobre una ciudad sin campanas.
5. Un ser querido del PJ en pie, inmóvil, dentro de un círculo de silencio.
6. Un tesoro intacto guardado por algo que ya no necesita ojos para ver.

Tabla 1d4 - Complicaciones de salida

1. Una banda de saqueadores espera fuera, lista para despojar a los supervivientes.
2. El alcalde quiere el Ojo para entregárselo a un erudito de paso.
3. Sera suplica a los PJ que se la lleven lejos antes de que los otros augures la encuentren.
4. El túmulo se cierra poco a poco, atrapando a cualquiera que se retrase.

Ganchos para la continuación

- Un mapa grabado en el interior del cráneo del oráculo conduce a un observatorio subterráneo mayor, donde otras reliquias fueron tapiadas junto a sus intérpretes.
- Tres facciones descubren la existencia del Ojo en la misma semana: un colegio de astrólogos, un príncipe-obispo coleccionista de milagros y una banda de saqueadores que venera al Guardián como a un santo de piedra.

Compatibilidad y nota de licencia

- 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 más amplio ORC / open-license de los juegos de rol.

Créditos

- Diseño y texto: AITTIA Studio
- Desarrollo de línea: Escenarios Flash
- Edición: AITTIA Studio

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.