

Cubierta, gancho y parámetros



SHADOWDARK

PWYW

Tumba del Ojo Silencioso — Edición extendida

Shadowdark RPG · Nivel 1-3 · 4-6 horas · Español

Una tumba construida para silenciar las profecías comienza a escuchar de nuevo a los vivos.

LA TUMBA DEL OJO SILENCIOSO - Edición Ampliada

Brumaceniza es sólo una aldea en un páramo, demasiado pobre para ser defendida, demasiado vieja para ser inocente. Vivimos allí entre turberas frías, mojones partidos y caminos de crestas donde los ahorcados a veces cambian de rama cuando nadie mira. Sobre el pueblo se encuentra un montículo más antiguo que las casas, más antiguo incluso que las historias que pretenden explicarlo.

Esta noche las campanas se detuvieron en medio de un repique. Los perros abrieron la boca sin ladrar. Los recién nacidos lloraban sin hacer ruido. Entonces el viejo montículo se partió a lo largo de una grieta clara, como un párpado de granito. Desde entonces, cada palabra pronunciada cerca del montículo muere demasiado rápido, tragada por algo que ya reconoce la forma de las voces humanas.

En el corazón de la tumba se encuentra el Ojo Silencioso, un globo de obsidiana sellado en la frente de un oráculo petrificado. Los Vigilantes del Último Aliento lo encerraron allí una vez para hacer que los muertos durmieran con demasiada lucidez y evitar que ciertas visiones regresaran al mundo. Una hermandad moderna de augures ciegos, liderada por el hermano Galt, cree haber encontrado allí la revelación perfecta. Ella sólo entendió la mitad de la verdad: el Ojo responde, pero cada respuesta alimenta al Guardián del Descanso, un poder de piedra que transforma las aldeas en necrópolis silenciosas.

Configuración de sesión

- Sistema: Shadowdark RPG
- Jugadores: 3-5
- Duración: 4-6 horas
- Nivel recomendado: 1-3
- Tono: sepulcral, tenso, de vieja escuela, con progresivo descubrimiento de una verdad funeraria
- Promesa: minimazmorra ampliada, aldea jugable, cuenta atrás clara, varias facciones y un final de elección moral fuerte

Advertencias de contenido

- Cadáveres, reliquias funerarias y ritos corruptos
- Mutilación ritual ligera alrededor de los ojos y la lengua.
- Presión de la comunidad, posible sacrificio de NPC o PC.
- Presagios, silencio sobrenatural y muertos aún conscientes.

Resumen del conflicto

Los PJ llegan a Brumaceniza mientras una hermandad de augures desciende a una tumba reabierto para despertar el Ojo Silencioso antes del amanecer. El pueblo quiere sobre todo encontrar su voz, salvar a sus seres queridos o aprovechar la reliquia según los intereses de todos. En las profundidades, los muertos del lugar no buscan masacre: quieren evitar que un antiguo sello sea utilizado como máquina de profecía. El verdadero conflicto, entonces, no es sólo sobrevivir al calabozo, sino decidir quién tiene derecho a escuchar el futuro, a qué costo y si ciertas verdades deben permanecer enterradas.

Contexto ampliado, verdad oculta y el reloj del silencio

Antes de Brumaceniza, el páramo todavía se llamaba Watchmen's Walk. Allí se erigieron mojones para los muertos que continuaron hablando después de su entierro. Los primeros colonos descubrieron que en lo profundo de algunas colinas, piedras negras "escuchaban" oraciones y luego las devolvían como crueles augurios. Los Vigilantes del Último Aliento nacieron de este miedo. Ni sacerdotes clásicos ni nigromantes, eran guardias de fronteras: enterraban voces demasiado exactas.

La tumba fue construida alrededor de un voluntario, el oráculo Ithria de las Nueve Vigilias. Según la versión piadosa, aceptó ser petrificada viva para sostener el Ojo en su propio cráneo hasta el fin de los tiempos. Según las inscripciones más honestas, ella sabía sobre todo que la reliquia no podía encerrarse en ninguna caja duradera mientras un espíritu humano siguiera "mirando con ella". Por tanto, la tumba no es un simple cofre. Es una completa máquina litúrgica hecha de sal negra, losas sintonizadas con el sonido, pozos sin eco y muertos unidos por juramento.

Verdad oculta para el GM

El Silent Eye no revela el futuro. Reúne posibilidades robando fragmentos de voz, memoria y atención de quienes lo cuestionan. Cuanto más lo usas, más silencioso se vuelve el mundo cercano, literalmente privado del habla, y más gana en densidad el Guardián del Descanso. Los Vigilantes entendieron esto. El hermano Galt cree que éste es un precio aceptable para obtener una profecía finalmente pura.

El Guardián del Descanso no es un demonio independiente. Esta es la parte funcional de la tumba, la voluntad mineral que surge cuando el sistema de contención se tuerce hacia la adivinación. Protege el silencio como otros monstruos protegen el tesoro.

Lo que quieren las fuerzas en juego

- Presagios ciegos: escuchar el Ojo antes del amanecer, incluso a costa de un sacrificio y un despertar parcial del Guardián.
- Los muertos vinculados al montículo: evitan que su prisión se convierta en un oráculo de guerra, riqueza o poder.
- Brumecendre: volver a la vida normal, salvar a los desaparecidos y si es posible transformar el desastre en una ventaja.
- Los PJ: sobrevivir, enriquecerse, rescatar inocentes, buscar un presagio o simplemente no dejar tal artefacto en manos de otros.

Reloj del silencio

Utilice un reloj del 0 al 6. Sume 1 cuando:

- los PJ pierden de 30 a 45 minutos sin un progreso claro
- un gran alboroto, una lucha prolongada o un derrumbe sacuden la tumba
- la sangre toca una superficie ritual no purificada
- un PJ usa el Ojo, un fragmento del Ojo o un ritual incompleto para obtener una visión
- los presagios ganan tiempo gracias a una mentira, una diversión o un prisionero no rescatado

Efectos recomendados:

- 0-1: silencio local, voces apagadas, antorchas encendidas cerca de las estelas
- 2-3: aparición de aliento negro en las paredes, perros mudos en el pueblo, un portero desaparece en las galerías
- 4: el Guardián del Descanso recibe su primer aliento, la cámara final se activa, Galt ahora rechaza cualquier compromiso por su cuenta

- 5: el silencio se desborda del montículo hacia Brumaceniza; Las campanas ya no suenan y los muertos recientes en el cementerio abren los ojos.
- 6: la tumba elige una resolución brutal; el Guardián despierta completamente o el Ojo se separa de su anfitrión

Presión y luz

Como siempre en Shadowdark, recuerda que la luz es tiempo. En esta tumba, la quema de antorchas se convierte también en un barómetro ritual. A partir del reloj 4, cualquier fuente de luz que se deje desatendida cerca de una estela, un pozo o el Ojo pierde 10 minutos adicionales de duración.

Acto 1: Brumaceniza antes del descenso

El acto 1 debería establecer la aldea como algo más que un vestíbulo. Brumaceniza necesita las PC, pero no todos tienen la misma idea de qué guardar.

Leer a los jugadores

La aldea se aferra a un pliegue del páramo como si esperara no ser vista desde el cielo. Techos de paja cargados de lluvia, muros de piedra negra, cementerio bajo, campanario delgado retorcido por el viento. Sin embargo, esta noche el viento no hace ruido. Los residentes hablan demasiado juntos, como si sus propias palabras pudieran perderse entre los labios y los oídos de los vecinos.

En la plaza todavía cuelga una cuerda del badajo de la campana. Ella se mueve. No sale ningún sonido.

NPC de superficie esenciales

Yselde la luz de la noche

Excavador de mojonos, carroñero de reliquias, lo suficientemente piadoso como para temer al montículo y lo suficientemente pobre como para considerarlo un ingreso. Vendió a Galt un plano incompleto de la tumba sin imaginar que intentaría resucitarla. Ahora quiere salvar a su hermano Doran, alistado como porteador.

Alcalde Hallen Rusk

Pragmático, nervioso, autoritario sólo cuando alguien le escucha. Ofrece una recompensa real a los PJ, pero su verdadero reflejo sigue siendo preservar la aldea ante la justicia. Preferiría ver la reliquia sellada de nuevo y el asunto enterrado.

Hermana Neva del Camino Blanco

Peregrino herido retenido en Brumecendre por la lluvia y la mala suerte. Reconoce los viejos símbolos de los Vigilantes en las estacas de hueso. Si los PJ lo tratan con respeto, proporciona detalles litúrgicos útiles y una moralidad menos codiciosa que la del pueblo.

Doran

Hermano de Yselde, robusto portero, visto con vida cuando los augurios se lo llevaron con sacos de sal y odres de agua negra. Su rescate le da al escenario una urgencia concreta.

Escenas iniciales recomendadas

La historia oficial

Hallen explica que "fanáticos de la vertiente sur" descendieron al montículo para robar una reliquia. Es cierto, pero olvida que Brumaceniza ya lleva años saqueando discretamente los nichos exteriores y que ciertos objetos del rito faltan a causa del pueblo.

Perros tontos

Un detalle simple y poderoso: los perros de la aldea siguen a los PJ a todas partes, con la boca abierta, sin hacer ruido. Si un personaje les habla en voz baja, uno de ellos mira fijamente la colina y rasca la tierra tres veces.

La campana silenciosa

Un PJ que examina la campana ve inscripciones desgastadas debajo del bronce: "Lo que no se debe escuchar, primero se debe nombrar". Ésta es una pista directa de la lógica de la tumba.

Ganchos para involucrar a los PJ

- 1. Hallen promete 120 po, un favor local duradero y cualquier botín no sagrado recuperado del montículo.
- 2. Yselde ruega a los PJ que salven a Doran antes del amanecer, luego admite a medias que ayudó a los augures sin comprender su locura.
- 3. Un PC soñó la noche anterior con un ojo cerrado en una piedra húmeda que pronunciaba su nombre sin boca.

- 4. La hermana Neva afirma que un texto antiguo habla de otras reliquias hermanas del Ojo, enterradas en las colinas fronterizas.

Lo que los PJ pueden aprender antes de entrar

- Los augures mutilaron deliberadamente sus ojos para "ver sólo el interior".
- Existe una entrada secundaria a través de un claro húmedo al noreste del montículo.
- Los saqueadores locales evitan una habitación donde el más mínimo ruido parece volverse más intenso que antes.
- Bajaron ocho personas: Galt, cuatro augures, Sera la novicia, Doran el portero y un segundo portero ya muerto o perdido.

Se espera el final del Acto 1

Al final de esta página, los PJ deberían estar motivados por al menos dos factores simultáneos: recompensa, rescate, curiosidad por la reliquia o miedo a lo que Galt pueda liberar.

Acto 1: acercamiento al túmulo y primeras cámaras

El montículo debería funcionar como una minimazmorra legible. Las primeras zonas enseñan la lógica del lugar: aquí el sonido es materia, la luz es una cuenta atrás y las pistas pueden ser realmente útiles.

Tarjeta de texto

- 1. Entrada dividida -> 2. Nártex de los Porteadores y 3. Pasillo colapsado
- 2. Nártex de los Porteadores -> 4. Sala de las Estelas Mudas
- 3. Corredor colapsado -> 5. Cripta ahogada
- 4. Sala de las Estelas Mudas -> 6. Pozo Ciego
- 5. Cripta ahogada -> 6. Pozo ciego
- 6. Pozo ciego -> 7. Galería de sal negra
- 7. Galería de Sal Negra -> 8. Sala de Párpados de Arcilla
- 8. Salón de los Párpados de Arcilla -> 9. Antecámara del Trono de Sal
- 9. Antecámara del Trono de Sal -> 10. Cámara del Ojo

1. Entrada dividida

Grieta abierta en el montículo, escalones mojados, estacas de hueso y cintas negras sin crujir. Dos cadáveres yacen cerca del umbral: un saqueador con las orejas ensangrentadas y un portero asfixiado por ceniza negra.

Pistas y ganancias:

- 9 po, un pequeño martillo de cantera, un frasco de aceite medio lleno
- rastros de bolsas pesadas empujadas hacia adentro
- signo ritual de cal que indica que Galt tiene la intención de regresar por este camino

Riesgo:

- Si los PJ gritan, prueba DC 11 WIS o te sientes mareado; la siguiente tirada grupal en la tumba se realiza con desventaja narrativa si el DJ usa esta opción

2. Nártex de los Porteadores

Sala inferior con bancos de piedra. Siluetas esculpidas de sirvientes que llevan losas en miniatura sobre sus espaldas. Un canal central conduce hacia el interior.

Lo que encontramos allí:

- una bolsa abierta de sal negra
- Las huellas de Doran salen de una rodilla.
- un símbolo del ojo cerrado recientemente grabado con un cuchillo por Sera

Secreto:

- debajo de un banco, una tablilla de esquisito enumera tres mandamientos: "tapar el ruido", "rechazar la mirada", "nunca dejar que la sangre toque la frente"

3. Pasillo colapsado

Pasaje secundario, húmedo, estrecho, donde hay que circular a cuatro patas. Buen acceso para el sigilo, malo para el pánico.

Pruebas útiles:

- DEX DC 12 para progresar rápidamente sin perder equipo
- STR DC 13 para liberar a un compañero atascado

Recompensa:

- llegada directa detrás de la Cripta Ahogada, con ventaja táctica sobre una posible patrulla

4. Sala de las Estelas Silenciosas

Siete estelas tan altas como gigantes, grabadas con orejas barradas, bocas cosidas y ojos cerrados. Cada estela absorbe un rango de sonido diferente.

Cómo jugarlo:

- Hablar en contra de la buena estela abre una brecha hacia el Pozo Ciego.
- golpear al equivocado despierta 1d3 augurios o adelanta el reloj del silencio
- Verter aceite sobre los grabados permite leer palabras ocultas: "El silencio no es ausencia. Es un candado".

5. Cripta ahogada

Agua negra que llegaba hasta las pantorrillas, cadenas rotas, nichos abiertos y lámparas votivas volcadas. El techo es lo suficientemente bajo como para que el humo se deposite allí rápidamente.

Peligros:

- eco de sanguijuelas en las paredes
- huesos colgantes que se caen si caminas de repente
- petróleo flotante que puede encenderse para limpiar la zona, pero a costa de un humo cegador

Botín:

- una lámpara votiva intacta que no se apaga en un ambiente húmedo
- una máscara funeraria de plata valorada en 35 po
- una clavícula grabada que puede servir de foco para el contrarito

6. Pozo ciego

Gran albardilla alrededor de un pozo vertical que no devuelve ningún eco. Cinco losas de bronce negro forman una corona en el suelo.

Lógica de la vieja escuela:

- cada vibración significativa desciende al pozo e informa a la cámara final
- cubrir las baldosas con tela, arena o barro reduce este riesgo
- un personaje que se acuesta y mira hacia abajo no ve su antorcha, sino su propio rostro con los ojos cerrados

Continúe con el Acto 2 cuando:

- los PJ llegan al Pozo Ciego
- o salvar/interceptar a Sera
- o comprender que la tumba no es un simple lugar de saqueo sino un mecanismo aún en funcionamiento

Acto 2: profundidades, revelaciones y fracturas

El segundo acto amplía moralmente la tumba. Los PJ ya no se limitan a explorar. Entran en una arquitectura diseñada para elegir quién tiene derecho a saber.

7. Galería de Sal Negra

Largo pasillo donde líneas de sal perfilan un antiguo círculo protector. Los augures lo borraron parcialmente para completar su ritual.

Efectos:

- caminar en una línea intacta alivia a los muertos del lugar
- romper aún más la sal le da a Galt una ventaja narrativa para su rito
- para reconstituir una línea se necesita 1 vuelta, un poco de sal y una prueba DC 12 INT o WIS

Descubrimiento:

- el segundo portador, muerto pero aún no completamente vaciado de su voz; susurra "Doran vivo... el cuchillo... el novicio miente y ayuda"

8. Sala de párpados de arcilla

Nichos llenos de rostros de barro con los ojos cerrados. Cada uno contiene un fragmento de memoria confiscado por el Ojo a lo largo de los siglos.

Lo que las PC pueden obtener:

- el verdadero nombre del oráculo Ithria
- la imagen de un antiguo Vigilante realizando el contra-rito
- un recuerdo personal robado a Galt, que revela que en realidad está tratando de escuchar las últimas palabras de su hermana muerta.

Costo:

- tocar una cara de arcilla requiere una prueba DC 13 WIS
- Fallo: el PJ pierde un recuerdo menor, útil o embarazoso, durante 1 hora, que el DJ puede recuperar más tarde en forma de un espacio en blanco.

9. Antecámara del Trono de Sal

Sala de transición llena de camillas antiguas, ganchos y láminas minerales. Sera puede esconderse allí, rezar allí o traicionar allí según el ritmo deseado.

Será el novato.

Mujer joven con cicatrices en el cuero cabelludo, un ojo todavía intacto y el otro ya cubierto con un velo lechoso por los ritos de los augurios. Está aterrorizada, fascinada y aún no perdida.

Lo que ella sabe:

- Galt necesita tres cosas para "abrir" el Ojo: sangre fresca, frente libre del oráculo, silencio total.
- Doran está vivo pero atado cerca de la cámara final como reserva de sacrificio.
- la sacerdotisa muerta de la tumba sigue apareciendo en superficies pulidas

Lo que ella quiere:

- salir con vida
- no regreses a los augures si Galt muere
- quizás conservar un fragmento de visión para ella misma

La sacerdotisa sin lengua

El fantasma de Lady Thesra, la antigua Luz Nocturna, aparece en aguas tranquilas, máscaras pulidas o en la superficie del Ojo mismo. No ataca a menos que haya una profanación grave. Quiere impedir el uso profético de la reliquia.

Puede enseñar el contrarito si los PJ:

- junta su mandíbula rota y átalas apropiadamente
- volver a poner un poco de sal negra en el círculo borrado
- pronunciar el nombre de Ithria sin pedir una visión a cambio

Principales revelaciones del acto 2

- El Ojo nunca dice el futuro "puro". Construye futuros posibles con trozos de voces robadas.
- El Guardián del Reposo es la función defensiva de la tumba, no su ocupante original.
- Galt no sólo quiere saber. Quiere escuchar la frase que le dijo su hermana cuando estaba agonizando, una frase que nunca entendió a causa de un incendio y un techo que se derrumbó.

- Los Vigilantes habían preparado tres salidas legítimas: volver a sellar, transferir a un guardián dispuesto o destrucción rompiendo el espejo y la sal. Ninguno es gratuito.

Complicaciones para inyectar

- Doran escucha a los PJ y lucha, avanzando el reloj si no se calma rápidamente.
- Es posible que Yseldé haya seguido al grupo en secreto para recuperar una máscara o salvar a su hermano en el peor momento posible.
- Los augurios ciegos huyen de la luz clara, pero luchan hasta la muerte si Galt les promete una visión inmediata.

Acto 2: prepárate para el punto de ruptura

A partir de aquí, el escenario debe dejar de ofrecer soluciones neutrales. Las PC ahora tienen suficiente información para comprender el costo de las posibles opciones, pero no suficiente tiempo para reparar todo adecuadamente.

Primer contacto claro con el ojo

Cuando un PJ mira una superficie pulida en la antecámara o se acerca al frente del oráculo, el Ojo responde incluso antes de que esté completamente abierto. No habla en voz alta. Termina frases que el personaje estaba pensando en silencio.

Ejemplos:

- “Quieres saber si sobrevivirás. Mala pregunta.”
- “El muerto que lloras no te culpa por lo que crees.”
- “Si te muestro la puerta, ¿qué voz me darás a cambio?”

Juega al Ojo como una inteligencia fría, precisa y nunca histérica. Seduce mejor que amenaza.

Las tres rutas principales hacia el clímax

1. Resellado

Cierra de nuevo la frente del oráculo, purifica el círculo y envía al Guardián de nuevo a dormir.

Requisitos previos:

- sal negra
- nombre de Ithria
- gesto de cierre aprendido de Thesra o deducido de las estelas

2. Destrucción

Rompe el Ojo y altera la arquitectura de la tumba antes de que la energía robada se deposite en otra parte.

Requisitos previos:

- arma pesada, cobre consagrado o caída controlada al Pozo Ciego
- entender que The Guardian saldrá con fuerza durante la operación

3. Propiedad

Roba el Ojo, transfiere su ancla a un voluntario o deja que Galt se lo lleve en un compromiso sucio.

Requisitos previos:

- aceptar que la maldición sale del montículo con un nuevo portador
- gestionar la reacción del Guardián, los muertos y los supervivientes de Brumacéniza

Recordatorio de juego Shadowdark

Las pruebas importantes aquí deben mantenerse simples y concretas.

- DEX DC 12 intervenir rápidamente bajo la presión del rito
- INT o WIS DC 13 para leer correctamente un gesto litúrgico
- STR DC 14 para mover el oráculo, cerrar una losa o contener al Guardián por un momento
- CHA DC 14 para cambiar a Sera, Yselde o incluso Galt durante la escena final

Antes del clímax, deja tres palancas más para los PJ.

- Liberar a Doran para privar a Galt de un sacrificio.
- Devuelve a Sera para que sabotee el último gesto del rito.

- Reparar parte del círculo para debilitar el aura del Guardián.

Cómo mostrar que el lugar está cerrando

En el reloj 4 o más:

- las paredes adquieren la textura de una carne mineral brevemente húmeda
- las palabras se acortan en la boca, como si se hubiera perdido una sílaba
- las linternas proyectan sombras con los ojos cerrados
- el pozo regresa con latidos lentos, casi cardíacos

La página debería terminar en el momento en que la puerta a la Cámara de los Ojos ya no sea solo un objetivo. Es un umbral moral.

Acto 3: la Cámara del Ojo

El clímax comienza cuando los PJ llegan a la cámara final, o antes si el Reloj de Silencio llega a 5 y la tumba decide acelerar su propia resolución.

Diseño dramático recomendado

Idealmente ubicado en la habitación:

- el oráculo Ithria petrificada en su trono de sal negra
- el Ojo todavía sellado o ya medio abierto en la frente
- Hermano Galt en el círculo, listo para terminar el gesto.
- Doran u otro cautivo vivo
- uno o dos presagios supervivientes
- el Guardián del Descanso emergiendo de las paredes como polvo comprimido

Leer a los jugadores

La habitación es redonda, demasiado tranquila, y está bordeada de estelas bajas sobre las que descansan cuencos de sal, ceniza y cobre verde. En el centro, el oráculo se sienta sobre un trono tallado en un solo bloque. Su rostro ya no es del todo humano; es parte de la estatua, la calavera y la máscara. En su frente, el orbe de obsidiana parece más profundo de lo que debería ser un objeto de este tamaño. El hermano Galt no os saluda con odio, sino con alivio. Como si te hubiera estado esperando todo este tiempo.

Hermano Galt en el clímax

Galt debe ser interpretado como un fanático cansado, lúcido en destellos, capaz de experimentar una verdadera tristeza.

Lo que sugiere dependiendo de la situación:

- comparte la visión si los PJ le dejan terminar
- ofrecer a Doran en lugar de un PJ para evitar el combate inmediato
- abandona los presagios y huye con el Ojo si el Guardián se despierta demasiado rápido
- arroillate por un momento si alguien menciona a tu hermana por su nombre real, Maerwynn.

Posibles acciones importantes

1. Negociar bajo amenaza

Los PJ hablan con Galt, Sera, el Ojo o incluso Thesra a través de las superficies negras. Muy Shadowdark en espíritu: una buena negociación puede evitar una confrontación frontal sin facilitar la escena.

2. Cortar el rito.

Apagar los incensarios, cerrar el frente, mover a la víctima, romper la hoja del sacrificio o derramar la sal. Cada opción debilita a Galt pero puede activar al Guardián más rápido.

3. Enfrenta al guardián

The Guardian no es necesariamente el "jefe" principal, sino una terrible presión material. Bloquea las salidas, amortigua los hechizos verbales y empuja a todos a actuar con rapidez.

4. Robar el ojo

Una PC puede quitar o recibir el Ojo. Conviértalo en un gesto importante, no sólo en una acción gratuita. Debe costar sangre, una prueba arriesgada o una consecuencia duradera.

Consejos de ritmo

- proporcionar siempre información útil antes de un peligro irreversible
- deja que Galt diga la verdad al menos una vez

- recompensar los gestos rituales inteligentes incluso si no siguen exactamente el plan planeado

- No reduzcas la escena a "matar al último enemigo y buscar".

El contrarrito completo

Si los PJ lo han aprendido, se necesitan tres pasos:

- cubrir el ojo con sal negra y un paño seco
- cerrar la mandíbula de Thesra o el oráculo según la interpretación elegida
- decir en voz alta: "Lo que se quedó no se da. Lo que eras no se vende".

Un personaje que realiza este gesto bajo presión gana 1 ficha de suerte si tu mesa usa una.

Acto 3: cuatro resoluciones principales

Las siguientes resoluciones son los finales fuertes de la historia. Se pueden jugar tal cual o parcialmente combinados dependiendo de los supervivientes.

Extremo A: simplemente resellando

Condición: Los PJ interrumpen a Galt, liberan el sacrificio y completan el contrarito antes de que el Guardián despierte por completo.

Resolución: El silencio no desaparece de repente; retrocede poco a poco, como una marea oscura. El Ojo vuelve a volverse opaco y sin profundidad. El oráculo se hunde ligeramente en su trono. El Guardián se congela en la piedra de los muros. Los muertos del montículo encuentran un descanso incómodo pero estable.

Costo:

- la tumba sigue siendo peligrosa y debe ser vigilada
- Brumacenza descubre que vive encima de una prisión real.
- Es posible que Yselde, Hallen o Sera todavía quieran volver algún día.

Final B - Destrucción impura

Condición: El Ojo se rompe o se arroja al Pozo Ciego con suficiente fuerza ritual para romper su ancla.

Resolución: La tumba convulsiona. Las estelas estallan, el pozo escupe un aliento cargado de voces antiguas y el Guardián del Descanso se materializa por completo para una breve escena de supervivencia o colapso. El artefacto es destruido, pero la colina mantiene una zona de silencio a su alrededor durante meses.

Costo:

- parte del túmulo colapsa
- se pierden tesoros y pruebas
- Cindermist obtiene una ruina maldita en lugar de una tumba sellada.

Final C - Robo sacrílego

Condición: Los PJ o Galt se apoderan del Ojo y salen vivos de la tumba.

Resolución: El pueblo vuelve a encontrar sus voces por un tiempo, porque la fuente del silencio ha abandonado la colina. Pero la reliquia ya no está guardada bajo llave. El usuario escucha puertas secretas, cavidades huecas y, a veces, los pensamientos silenciosos de quienes duermen a corta distancia. Otras facciones se enterarán rápidamente de que ese artículo está en circulación.

Costo:

- maldición progresiva sobre el usuario
- caza futura por parte de eruditos, fanáticos, nigromantes o Vigilantes supervivientes
- Galt puede convertirse en un rival recurrente si escapa sin el artefacto.

Fin D - Pacto profético

Condición: un PC, Sera o incluso Galt aceptan asumir voluntariamente el papel de nuevo ancla humana, con pleno conocimiento del precio.

Resolución: El Ojo abandona el frente de Ithria pero no queda libre. Se ancla a un nuevo guardián viviente, que ahora ve los puntos ciegos del mundo cercano: trampas, puertas secretas, mentiras obvias, presagios en destellos. El Guardián del Descanso vuelve a dormir porque un espíritu humano se hace cargo.

Costo:

- el nuevo portero pierde poco a poco la calidez de su voz
- cada noche, prueba DC 13 WIS o 1 punto STR perdido hasta el siguiente descanso completo en un lugar sagrado
- la campaña gana un trágico portador de artefactos en lugar de un problema resuelto

Preguntas del epílogo

- ¿Quién en Brumacendra conoce la verdadera versión de los hechos por la mañana?
- ¿El grupo guarda el secreto de la tumba o lo vende?
- Si se escuchó un presagio, ¿quién pagará el precio después?

Tablas aleatorias, NPC y criaturas detalladas Shadowdark

Tabla D6 - Reuniones en el montículo

- 1. Dos saqueadores escondidos en un nicho exigen compartir el botín a cambio de información verdadera pero aterrizada.
- 2. Una procesión de muertos inmóviles permanece en un pasillo hasta que alguien habla demasiado alto.
- 3. Sera aparece sola con una lámpara, finge querer ayudar y luego evalúa quién puede sacarla con vida.
- 4. Una sombra pesada cruza una pared de lado: una simple señal del Guardián, aún no su ataque.
- 5. Doran pide ayuda débilmente desde detrás de una losa mal cerrada.
- 6. El fantasma de Tesra indica sin palabras una estela, una mandíbula rota o un hilo de sal para reparar.

Tabla D6 - Tesoros y hallazgos

- 1. Tres anillos funerarios de plata ennegrecida, valor total 30 po.
- 2. El incienso vespertino aún seco; quemado en una sala ritual, da ventaja a la siguiente prueba vinculada al contrarito.
- 3. Lámpara de centinela; su llama se mantiene estable ante el viento y la humedad, pero atrae a los muertos vinculados al lugar.
- 4. Hoja de cobre negro; daga +1 contra muertos vivos y criaturas de piedra, pero susurra mientras duerme.
- 5. Máscara fina de obsidiana; valora 60 po, o herramienta ritual que da ventaja al hablar con Tesra.
- 6. Fragmento de Ojo Pulido; una vez al día, le permite detectar una puerta secreta a corta distancia, pero requiere una verificación DC 12 WIS al amanecer siguiente.

Tabla D6 - Lo que muestra la visión robada

- 1. Un campanario sin campana en lo alto de una ciudad lejana envuelta en niebla.
- 2. Un compañero del grupo muriendo frente a una puerta que nadie reconoce aún.
- 3. Un monasterio subterráneo donde otros oráculos de calaveras todavía miran hacia la oscuridad.
- 4. La hermana de Galt joven, viva, escribiendo un nombre en una losa mojada.
- 5. Un dragón o cosa dracónica durmiendo bajo una montaña atravesada por tumbas.
- 6. El portador del Ojo sentado un día en un trono de sal que aún no conoce.

NPC detallados

Hermano Galt

Antiguo novicio de un hospicio incendiado, que se convirtió en líder de fanáticos tras confundir duelo y revelación. Voz suave, gestos precisos, mirada vacía pero nunca ausente.

Motivos:

- finalmente escuchando la última frase de su hermana
- demostrar que el mundo se puede hacer legible
- sobrevivir si es posible, incluso a costa de sus discípulos

Debilidades:

- culpa
- verdades íntimas nombradas en voz alta

- el completo despertar del Guardián, al que teme más de lo que admite

Será

El novato aún no está completamente perdido. Puede convertirse en guía, ladrona, testigo o futura antagonista según el final.

Motivos:

- salir con vida
- no volver a ser una persona después de tener una visión
- elige por sí misma a quién pertenecerá el próximo

Yslede

Excelente superviviente de superficie, nunca del todo leal, nunca del todo cobarde. Si cae, es menos por el oro que por la vergüenza de su propio papel.

Criaturas Shadowdark

Augurio ciego

HP 7, AC 12, ATK daga +2 (1d4) o honda +2 (1d4), MV cercano, Especial: si un objetivo ha hablado hasta el final, gritado o lanzado un hechizo verbal esta ronda, el augurio tiene ventaja sobre su próximo ataque contra él. Moraleja 7.

Sanguijuela de eco

HP 9, AC 13, ATK mordisco +3 (1d6), MV cerca de nadar, Especial: voz robada; el objetivo no puede hablar hasta el final de su siguiente turno y debe pasar una prueba DC 12 CON para lanzar un hechizo verbal antes de esa fecha. Moraleja 6.

Guardián del Descanso

HP 26, AC 15, ATK puño de piedra +4 (1d8) o abrazo fúnebre +4, cerrar MV, Especial: aura de silencio; a corta distancia, los hechizos verbales requieren una prueba DC 13 INT o WIS; de lo contrario, no se activan pero no se pierden. En un 18+ natural, el agarre inmoviliza al objetivo hasta que se pasa una prueba DC 13 STR. Moraleja 12.

Thesra, sacerdotisa sin lengua

HP 10, AC 12, ATK toque sepulcral +2 (1d4), moscas MV cercanas, Especial: nunca ataca primero; si se apacigua, bendice una antorcha o un gesto ritual, dando ventaja a la siguiente prueba de resellado. Moraleja 10.

Hermano Galt

HP 12, AC 13, ATK cuchillo ritual +3 (1d6) o polvo cegador +2, cerrar MV, Especial: profeta descolorido; Una vez por escena, puede obligar a un PJ visible a repetir una tirada exitosa describiendo inmediatamente la peor consecuencia encontrada. Moraleja 8.

Anexos, construcción mundial Shadowdark y rutas de campaña

Conduce la tumba al más puro estilo Shadowdark

- Recompensar la observación concreta: la sal, la tela, el aceite, las cuerdas, las tablas y el silencio son herramientas, no decoración.
- No ocultes toda la lógica detrás de las pruebas. Las estelas, las líneas de sal y el pozo proporcionan pistas legibles.
- Mantener presente la ligera presión. En este escenario, quedarse sin antorchas es casi como perder el tiempo del ritual.
- Los monstruos más importantes quieren imponer una condición tanto como quieren infligir daño.

Vincular este escenario a una campaña Shadowdark

- El Ojo puede ser sólo uno de los nueve relicarios de visión contruidos tras la caída de un imperio olvidado.
- Los Vigilantes del Último Aliento pueden proporcionar una antigua facción de guardianes, enemigos o aliados problemáticos.
- Brumaceniza puede convertirse en una base ingrata pero útil entre dos descensos subterráneos.
- Un erudito de la Ciudad Libre, un Príncipe-Obispo o un Nigromante de la Frontera pueden querer comprar o recuperar pistas de la tumba.

Senderos rurales

- El nombre visto en una visión se refiere a un segundo observatorio subterráneo enterrado bajo un monasterio en ruinas.
- Galt sobrevive y funda un culto de habla robada en torno a un simple fragmento del Ojo.
- Sera se convierte en una cazadora de reliquias visionarias, una rival ambigua del grupo.
- El silencio que ha afectado a Brumaceniza se extiende a otras necrópolis, señal de que una red de focas va cayendo una a una.
- Doran jura que escuchó en el fondo del pozo un mapa de "la ciudad sin campanas", el lugar ideal para una secuela.

Premios y suites locales

- Hallen realmente paga si el pueblo sobrevive y mantiene su voz.
- Yselde ofrece a los PJ acceso a sus escondites de saqueo si Doran regresa con vida.
- La hermana Neva puede dirigir al grupo a otros santuarios fronterizos y proporcionar una carta sagrada de presentación.

Compatibilidad y licencias

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

Créditos

- Diseño y texto: MythCore
- Línea editorial: Escenarios Shadowdark MythCore
- Versión: FR master, edición ampliada 10 páginas A5

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.