

Portada e informacion practica



SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

La Cripta del Mago Ciego

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

Subtitulo: Se enterró para meditar. Algo sigue meditando con él.

En la aldea de Brumeterre nadie duerme desde hace tres noches. Bajo la Colina de las Zarzas Huecas, tras la medianoche, sube del suelo un canto grave y humedo, como si varias gargantas hablaran con una sola boca. Todo el mundo conoce la vieja cripta de Avérion el Tuerto, mago retirado que hace doscientos años pidio ser tapiado vivo allí para "ver mas alla de los ojos". Nadie habia vuelto a oir su voz desde entonces.

La verdad es menos simple que una tumba encantada. Avérion se dejo enterrar para completar una gran obra: encerrar bajo su cripta un ojo de magia subterranea capaz de devorar visiones, recuerdos y voluntades. Dos siglos de vigilia lo han desgastado, deformado, tal vez salvado. Los cantos indican que su sello cede o que por fin esta a punto de conseguirlo.

- Nivel recomendado: 1-3
- Jugadores: 3-5
- Duracion estimada: 2-3 horas
- Tono: secreto enterrado, magia corrompida, tension old school, piedad mezclada con desconfianza
- Promesa de juego: mini-cripta de 4 zonas, pistas claras, peligro legible, final abierto entre combate, ayuda y sacrificio

Lo que saben los lugareños

- Avérion era tuerto en vida; se cego a si mismo antes de entrar en la cripta, de ahí su nuevo sobrenombre.
- Los cantos empezaron exactamente hace tres noches, siempre cuando vacilan las antorchas de la aldea.
- Una cabra desaparecida fue hallada frente a la losa de entrada, perfectamente intacta pero sin ojos.

Contexto, ganchos, PNJ y mapa

Verdad del lugar

Avérion no era ni santo ni sabio. Bajo la colina descubrió una "Pupila Profunda", concreción mágica que iba tragándose poco a poco los sueños de los habitantes y luego sus recuerdos. Para estudiarla, primero le ofreció animales, luego su propia vista. Cuando comprendió que la entidad acabaría abriendo un paso, hizo construir una cripta-sello a su alrededor y pidió ser enterrado vivo para mantenerla dormida mediante un canto ritual.

Los cantos que se oyen hoy vienen de dos voces mezcladas: la de Avérion, aun lucido a ratos, y la de la Pupila Profunda, que por fin está aprendiendo a responder. Si los PJ se limitan a matar al mago sin estabilizar el sello, el verdadero mal se abre. Si lo ayudan ciegamente, corren el riesgo de perfeccionar un ritual ya corrompido.

Ganchos inmediatos

Elige o tira 1d4.

- 1. La decana Ysolde ofrece 70 po y el viejo mulo común si los PJ hacen cesar los cantos antes de la noche siguiente.
- 2. Un PJ suena con una sala redonda donde alguien le tiende su propio ojo como una perla tibia.
- 3. El sepulturero de la aldea jura haber visto la losa de entrada entreabrirse sola y luego cerrarse como un parpado.
- 4. Una familia suplica a los PJ que encuentren a un niño sonambulante que se fue hacia la colina tarareando la melodía gutural.

PNJ clave

- Ysolde de las Piedras, decana de Brumeterre: dura, supersticiosa, sinceramente protectora. Motivación: salvar rápido la aldea, aunque haya que tapiar la cripta para siempre.
- Corin el sepulturero: flaco, nervioso, conoce las piedras antiguas. Motivación: demostrar que Avérion era un benefactor incomprendido. Secreto: hace tres días ya abrió un poco la cripta para "escuchar más de cerca".
- Avérion el Mago Ciego: desecado, sentado, voz gastada pero precisa. Motivación: mantener o completar el sello antes de morir de verdad. Secreto: el ritual lo transforma poco a poco en un relevo viviente de aquello que creía haber aprisionado.

Mapa simplificado

- 1. Pozo de los Cantos Enterrados -> 2. Sala de los Parpados de Piedra
- 2. Sala de los Parpados de Piedra -> 3. Scriptorium del Cordel Negro
- 3. Scriptorium del Cordel Negro -> 4. Celda de Avérion
- 2. Sala de los Parpados de Piedra -> nicho secreto hacia 4 si se coloca un ojo de obsidiana en la estatua hendida

Las 4 zonas de la cripta

1. Pozo de los Cantos Enterrados

Escalera de caracol, humedad fría, muros arañados con frases repetidas por unas hasta el hueso. El canto sube desde el fondo, mas perceptible en el pecho que en los oídos.

- Peligro: bajar deprisa o con una luz inestable exige una tirada DC 11 DEX; si se falla, caída brusca, 1d4 de dano y gran estruendo oído en toda la cripta.
- Pista: las inscripciones repiten todas una variante de la misma frase: "Aquello que cierra me devuelve la mirada."
- Encuentro: 1d2 Chantre de Glaise reptan fuera de los peldaños si alguien sangra aquí o habla demasiado alto.
- Botín: en un nicho, 12 po, una ampolla de aceite y una campanilla de plata hendida que vale 15 po.

2. Sala de los Párpados de Piedra

Doce rostros ciegos estan tallados en los muros. Cada uno tiene una cavidad ocular, salvo una estatua hendida cuya orbita sigue vacía. El suelo esta empolvado de sal gris.

- Trampa legible: coger un ojo de obsidiana sin devolver peso a su pedestal desencadena una lluvia de esquivas; tirada DC 12 DEX, o bien 1d6 de dano y desventaja en la siguiente tirada de WIS basada en la vista.
- Solucion: calzar el pedestal con una piedra redonda, una esfera o volver a cerrar el mecanismo con sal humeda.
- Secreto: devolver un ojo de obsidiana a la estatua hendida abre una losa discreta hacia la celda final.
- Tesoro: 2 ojos de obsidiana valen 20 po cada uno; uno sirve tambien para el ritual final.

3. Scriptorium del Cordel Negro

Tablillas de cera, pergaminos podridos, centenares de hilos negros tensados desde el techo hasta los pupitres como una red de nervios. Una corriente de aire los hace vibrar y componer silabas graves.

- Obstaculo: cruzar sin cortar ni enganchar los hilos exige una tirada DC 13 DEX; si se falla, las cuerdas se enrollan en los brazos, hacen 1d4 de dano y el objetivo queda trabado hasta superar una tirada DC 11 STR.
- Encuentro: aqui flota un Guetteur sans Paupière, alimentado por las vibraciones y atraido por las fuentes de luz.
- Revelacion: las notas de Avérion explican que se enterro para impedir que "el ojo bajo la piedra" aprendiera el lenguaje humano. Los cantos actuales demuestran que casi fracaso.
- Tesoro: el Bandoeau du Dernier Regard, 24 po en viejas prendas y una copa de sal negra utilizable en el final.

4. Celda de Avérion

Pequena rotonda bajo una cupula baja. Un circulo de sal y cera rodea una silla de piedra. Avérion esta sentado alli, con los ojos vendados y las manos cosidas al reposabrazos con hilo de cobre. Detras de el, una grieta oscura palpita como una pupila humeda.

- Primero habla. Pide que lo desaten solo si alguien acepta completar el canto, o que lo maten solo si antes se vuelve a cerrar el sello con sal y un ojo de obsidiana.
- Si los PJ atacan sin escuchar, la grieta escupe 1 Rejeton de l'Œil Enfoui en la ronda siguiente.
- Cerrar el sello exige 3 gestos: volver a colocar el ojo de obsidiana en la grieta, verter sal negra sobre el circulo roto y luego superar una tirada DC 13 INT o WIS para retomar una estrofa legible en el scriptorium.

- Tesoro visible: baston nudoso, cofrecillo de cobre con 33 po y el Anneau de la Pupille Close en el dedo desecado del mago.

Criaturas y PNJ de Shadowdark

- Chantre de Glaise: AC 12, HP 9, MV near, STR 13, DEX 8, CON 12, INT 4, WIS 9, CHA 3, ATK garras de arcilla +2 (1d6), Morale 7. Canto gutural: con un impacto, el objetivo debe superar una tirada DC 11 CON o no podra hablar con claridad ni lanzar conjuros verbales hasta el final de su siguiente turno.
- Guetteur sans Paupière: AC 13, HP 6, MV near fly, STR 4, DEX 15, CON 10, INT 6, WIS 12, CHA 5, ATK aguijon de obsidiana +3 (1d4), Morale 8. Atraido por la luz: tiene ventaja contra la primera criatura que alce una antorcha o linterna en la sala.
- Rejeton de l'Œil Enfoui: AC 14, HP 15, MV near, STR 14, DEX 12, CON 14, INT 5, WIS 11, CHA 2, ATK latigo de nervios +4 (1d8), Morale 10. Pupila desmesurada: con un 18+ natural, el objetivo debe superar una tirada DC 12 WIS o retroceder a distancia near, abrumado por una vision extraña.
- Avérion el Mago Ciego: AC 14, HP 24, MV near, STR 9, DEX 12, CON 15, INT 18, WIS 16, CHA 11, ATK baston sellado +3 (1d6) o rayo cegador +5 (1d8), Morale 10. Canto de enterramiento: en vez de atacar, Avérion obliga a una criatura cercana a superar una tirada DC 13 WIS o permanecer vacilante hasta el final de su siguiente turno, incapaz de avanzar hacia la grieta. Gran obra inacabada: si el circulo se repara, Avérion deja de combatir y ayuda a los PJ; si el circulo esta roto, gana +2 al dano pero pierde 3 HP al inicio de cada ronda.

Objetos magicos

- Bandoeau du Dernier Regard: banda de lino gris cosida con minusculas esquivas de obsidiana. Una vez al dia, su portador puede vendarse los ojos durante 3 rondas para percibir puertas secretas, criaturas invisibles y trampas a distancia near. Mientras la lleve asi, actua con normalidad en melé, pero sufre desventaja en los ataques a distancia. Maldicion leve: tras usarla, tirada DC 11 WIS o suenos turbios, sin recuperar 1 HP en el siguiente descanso.
- Anneau de la Pupille Close: anillo de cobre ennegrecido. Una vez al dia, el portador puede ignorar un efecto de encanto, ilusion visual o ceguera que lo tenga como objetivo. A cambio, su iris se ennegrece hasta el amanecer y los PNJ supersticiosos reaccionan un grado peor al principio.

Tablas, finales posibles y ayuda para el DJ

Tabla 1d6 - Lo que murmuran los cantos

- 1. "Dejame ver por ti."
- 2. "El mago miente, pero el sello tambien."
- 3. "Un solo ojo basta para abrir."
- 4. "La aldea te olvidara antes del amanecer."
- 5. "Mata al guardian, no a la puerta."
- 6. "Canta bien y nadie tendra que sangrar."

Tabla 1d6 - Complicaciones a la salida

- 1. Corin quiere guardar un ojo de obsidiana "para estudiarlo".
- 2. Un niño de la aldea sigue repitiendo en sueños un fragmento del canto.
- 3. La colina se ha hundido y revela una segunda grieta mas profunda.
- 4. El portador del anillo ve a veces pupilas en el agua negra.
- 5. Ysolde exige que se tabique la cripta con o sin verdad.
- 6. Una lechuza blanca sin ojos se posa en el tejado de la casa de los PJ.

Finales posibles

- Sello reparado: los PJ ayudan a Avérion a terminar el canto y a cerrar la grieta. Los cantos cesan. El mago muere por fin o cae en un sueño inmovil, a elección del DJ. Brumeterre queda a salvo, pero las notas del scriptorium dejan entrever que existen otras "Pupilas Profundas".
- Misericordia prudente: los PJ cierran primero la grieta y luego conceden a Avérion una muerte verdadera. Su cuerpo se disuelve en ceniza gris. Se marchan con el anillo o con la venda, y con una verdad demasiado pesada para la aldea.
- Ruptura ciega: los PJ matan al mago sin estabilizar el sello o saquean apresuradamente la sala final. El vástago escapa, los cantos callan solo por una noche y luego la colina empieza a "mirar" a la aldea.
- Herencia terrible: un PJ acepta retomar parte del canto o llevar el ojo de obsidiana en una venda improvisada. Gana de inmediato 1 luck token, pero desde ese momento sus sueños hablan con la voz de Avérion.

Ayuda para el DJ

- Interpreta a Avérion como un hombre agotado, no como un necromante triunfante. Puede mentir por vergüenza, nunca por puro sadismo.
- Da la verdad en tres tiempos: inscripciones del pozo, notas del scriptorium y luego la confesión de Avérion.
- Si el grupo es prudente o novato, usa solo un Chantre de Glaise y retrasa en una ronda la llegada del Rejton de l'Éil Enfoui.
- Si el grupo solo quiere "limpiar la mazmorra", déjalo hacerlo, pero muestra con claridad que matar al mago demasiado pronto no borra el problema real.
- Recompensa cualquier solución que combine observación, materiales hallados in situ y riesgo moral.

Compatibilidad y licencia ORC

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

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.