📜 Bienvenidos a Arleneth

## 

## **📜 Bienvenidos a Arleneth**

*“Hay quienes cruzan los mares por gloria. Otros por oro.  
 Pero aquí, en Arleneth, hasta las rocas tienen memoria…  
 y no olvidan a los que despiertan lo que duerme bajo ellas.”*

### **📜 \*“No todo lo enterrado está muerto.**

Hay cosas que esperan bajo tierra.  
 Calladas. Hambrientas. Olvidadas solo por quienes quieren vivir.”\*

Arleneth es un mundo donde la magia es memoria viva, grabada en cada piedra y en cada susurro del viento.

**Aldoria**, la Cuna del Legado, alberga reinos y fortalezas construidos sobre civilizaciones olvidadas.  
 **Nythral**, el Manto del Olvido, es un territorio salvaje de ruinas selladas y colosos dormidos.

La única moneda es el **Oro (“Oros”)**, y desde el pan hasta los pactos se miden en él.

## **🌎 El mundo de Arleneth**

Arleneth es un mundo de **tierras vastas, montañas sagradas, ciudades-estado en guerra fría, y ruinas prohibidas** donde el eco de los dioses antiguos aún retumba en los muros de piedra.

En este mundo, la magia no es solo poder: es memoria.  
 Y quienes desentierran lo olvidado... suelen pagar el precio.

Arleneth se divide en dos continentes:

### **🏛️ Aldoria — *La Cuna del Legado***

* Donde florecieron los grandes reinos.
* Lleno de fortalezas, ciudades-estado, y castillos en guerra por herencias antiguas.
* En sus tierras se escribieron las primeras leyes arcanas.
* Sus templos están construidos sobre capas de civilizaciones anteriores.

### **🌄 Nythral — *El Manto del Olvido***

* Una tierra salvaje, fragmentada, donde las culturas tribales, enclaves élficos y refugios dracónidos conviven entre cicatrices del pasado.
* Cuevas selladas, templos derrumbados, y **colosos enterrados** que nadie se atreve a desenterrar.
* Los sabios creen que **Nythral fue el corazón de un imperio olvidado**… destruido por algo que no debía haber sido encontrado.

## 

## 

## 

## **💰 Moneda**

En Arleneth solo existe una moneda aceptada por todos: el **Oro**, conocido como **“Oros”**.

* No hay cobre, ni plata.
* Todo —desde el pan hasta una fortaleza— se negocia en Oros.
* Las monedas están acuñadas con símbolos de cada ciudad, pero el valor es siempre el mismo.
* **El oro es más que riqueza: es legado.**

## **🧬 Razas jugables (oficiales 5e)**

Todas las razas jugables provienen del material oficial de *D&D 5e*.  
 Las más comunes en Arleneth son:

| **Raza** | **Rol en el mundo** |
| --- | --- |
| **Humanos** | Presentes en todos los niveles y culturas. |
| **Elfos** | Guardianes del conocimiento antiguo; en Nythral cuidan lo que no debe ser desenterrado. |
| **Enanos** | Forjadores de sellos mágicos y constructores de fortalezas subterráneas. |
| **Dracónidos** | Herederos de imperios caídos; muchos buscan redención o dominio. |
| **Medianos** | Viven en valles protegidos, suelen ser exploradores de ruinas o cartógrafos. |
| **Semielfos y Semiorcos** | Mezcla de linajes, versátiles, a menudo vistos como puente entre culturas. |
| **Otras razas oficiales** | Aceptadas con trasfondo justificado (tieflings, aasimar, genasi, etc.). |

DM TRUCOS

Usar inspiración como token para una segunda tirada

integracion de ecos de laberinto

## **📚 Guía de Integración para "Ecos del Laberinto" en Arleneth**

### **NPC Aliado: Emrys**

* **Rol inicial:** Emrys acompaña al grupo desde el principio, actuando como un aventurero más.  
   Los jugadores ven en él a un personaje misterioso pero valioso, hábil en sigilo, manipulación y combate rápido.
* **Personalidad y actitud:**
  + Carismático, pragmático, y dispuesto a ayudar al grupo.
  + Da pistas sobre lugares, enemigos y posibles trampas (aprovecha su trasfondo del gremio de ladrones).
  + No revela su verdadero propósito desde el inicio, pero menciona en ocasiones su decepción con el mundo actual.
* **Motivación secreta (solo para el DM):**
  + Emrys sigue buscando pistas sobre las **Grietas del Velo**, convencido de que Arleneth tiene una relación directa con lo que descubrió en Braelon.
  + A medida que avanza la campaña, sus motivaciones y decisiones serán ambiguas, siempre con un matiz de misterio.
* **Conexión con la campaña futura:**
  + Los eventos en Marjal Oscuro y Arleneth son en realidad previos a su plan final visto en "Ecos del Laberinto".
  + El grupo será crucial para el desarrollo de Emrys, lo que explicará su posterior deseo de reescribir el mundo.

### 

### 

### 

### **Jefe final de la campaña actual: Sothrax**

* **Origen e identidad:**
  + **Sothrax**, conocido como el **Devorador de Almas**, es una criatura antigua de pesadilla encerrada en una prisión arcana, bajo una gran ruina en Arleneth.
  + Ha sido debilitado por siglos de cautiverio, pero ha comenzado a despertar lentamente.
* **Relación con Emrys:**
  + Sothrax conoce el potencial de Emrys. Intentará manipularlo desde las sombras, ofreciendo poder y conocimiento sobre las Grietas del Velo.
  + Al final, Emrys rechaza a Sothrax, considerando que su método es demasiado destructivo.
* **Combate final (nivel bajo/intermedio):**
  + Sothrax será el primer gran desafío del grupo en Arleneth.
  + Aunque será derrotado, la criatura no muere por completo, sino que regresa debilitada al Laberinto de realidades, preparando así su aparición en la campaña posterior.

### 

### 

### 

### 

### 

### 

### 

### 

### 

### **🗺️ Cronología clara para el DM**

1. **Campaña Actual en Arleneth (la que jugarás primero):**
   * Emrys como aliado en Marjal Oscuro.
   * Sothrax como primer gran antagonista.
   * Final abierto con Emrys revelando sutilmente su obsesión por cambiar el mundo.
2. **Campaña “Ecos del Laberinto” (que ya creaste y compartiste en Word):**
   * Emrys toma el control completo como antagonista principal.
   * Sothrax vuelve de forma más poderosa, ayudando indirectamente al plan de Emrys.
   * El grupo enfrenta la traición definitiva de Emrys y finalmente debe detenerlo.

### **⚔️ Cómo narrarlo a tus jugadores:**

* Introduce a Emrys de manera orgánica, como un aventurero más con un pasado complicado.
* Planta semillas de sus motivaciones futuras a través de diálogos sutiles.
* Enfatiza que Sothrax es solo el principio de algo mayor, dando así continuidad hacia la siguiente campaña ("Ecos del Laberinto").

### **📜 Resumen rápido (para el DM)**

* **Primera campaña:**
  + Ciudad: Marjal Oscuro
  + NPC aliado: Emrys
  + Jefe final: Sothrax, derrotado pero no destruido.
* **Segunda campaña (Ecos del Laberinto):**
  + Ciudad: Braelon
  + NPC antagonista: Emrys (ahora enemigo)
  + Enemigo recurrente: Sothrax reaparece con poder renovado.

Primera aventura

Guia DM

# **📘 GUÍA DEL DM – *El Legado del Abismo***

**Niveles 1 a 3** • 5 capítulos • Campaña para 6–8 jugadores  
 Ambientación: misterio, exploración y magia olvidada

## **🌍 I. El Mundo: Arleneth**

**Continentes:**

* **Aldoria:** desarrollado, centros mágicos, reinos humanos.
* **Nythral:** tierras olvidadas, ruinas de civilizaciones antiguas, zonas inexploradas.

**Moneda universal:** Oros (monedas de oro puro)  
 **Idioma común:** Común. El élfico, dracónico e infernal son frecuentes en regiones antiguas.

## **🏙️ II. Ciudad inicial: Marjal Oscuro**

**Descripción:** Construida sobre un cráter seco cubierto de raíces titánicas. Ciudad portuaria, fronteriza entre lo civilizado y lo ancestral. Huele a incienso, humedad y madera vieja. Las noches son frías y silenciosas.

**Gobierno:** Consejo de Brumas (líder local: Vestra la Brumosa)  
 **Facciones presentes:** mercaderes, marineros, cazadores de reliquias, clérigos itinerantes.  
 **Comercio:** hay herrería, alquimista, curandero, biblioteca deteriorada, mercados flotantes.

**Rumor base de campaña:** caravanas y personas están desapareciendo sin explicación.  
 La ciudad teme una crisis económica, pero **nadie sospecha aún la causa real**.

## 

## 

## **🎭 III. Personajes clave**

### **🎲 Emrys**

* **Raza/clase:** Tiefling pícaro, nivel 1
* **Rol:** aliado del grupo, útil en combate, sigilo y exploración.
* **Actitud:** reservado, atento. No muestra conocimiento de las Grietas.
* **Destino:** se sacrifica al final del capítulo 5 para cerrar temporalmente la grieta dimensional.

### **💀 Sothrax**

* **Título:** El Devorador del Abismo
* **Rol:** antagonista final, hechicero profanador
* **Objetivo:** abrir permanentemente las Grietas del Velo usando las almas de las personas desaparecidas.
* **Estado:** oculto en las profundidades, invocando lentamente el portal mediante los pilares.

## **⚠️ VI. Reglas del misterio**

* **Capítulos 1–3:** No se debe mencionar el ritual, las Grietas, ni revelar que las desapariciones están conectadas. Todo debe parecer desconectado y extraño.
* **Capítulo 4:** Se revela que las desapariciones alimentaban un ritual, pero no su escala total.
* **Capítulo 5:** Se revela el plan completo de Sothrax y el sacrificio de Emrys.

## 

## 

## **💥 VII. Progresión y recompensas**

* **Nivel 1 → 3 en 5 sesiones**, con subidas tras cada capítulo.
* **Recompensas principales:**
  + Capítulo 1: 1,200 Oros + Anillo de la Vela Eterna
  + Capítulo 2: Daga silente + 400 Oros
  + Capítulo 3: Amuleto de concentración + 250 Oros
  + Capítulo 4: Pergamino de bendición sellada + 300 Oros
  + Capítulo 5: Fragmento de Grieta (reliquia narrativa)

## **🧠 VIII. Consejo de dirección**

* Usa la **tensión narrativa lenta**: niebla, distorsiones, NPC que sueñan con los desaparecidos.
* Emrys nunca debe parecer sospechoso.
* El combate debe ser ágil y narrativo, pero con consecuencias.
* Las criaturas deben parecer “alteradas” por algo que ni ellas comprenden.

# **📖 IX. Narrativa completa de la campaña**

### **🕳️ Capítulo 1 – Sombras en Marjal Oscuro**

Los aventureros llegan a una ciudad cargada de susurros y madera húmeda. Cuatro caravanas han desaparecido. Tras una breve investigación, hallan una mina abandonada con criaturas alteradas y un pedestal antiguo. Nadie comprende aún lo que ocurre. Un fragmento roto y un sobreviviente confundido son todo lo que queda. El grupo sube a nivel 2.

### **🏛️ Capítulo 2 – Las Ruinas del Susurro**

Exploran un templo olvidado devorado por la hiedra. Estatuas vivientes y ecos mágicos los enfrentan. Una cámara secreta contiene símbolos extraños y un nuevo pedestal fracturado. Emrys comienza a mostrarse inquieto. Se refieren a este como un “ancla” de magia, pero no hay explicación clara. Aumenta el misterio.

### **🌲 Capítulo 3 – El Fulgor del Bosque Hundido**

En un templo boscoso, un culto primitivo intenta activar un artefacto similar al anterior. Al detenerlos, los jugadores encuentran cuerpos desaparecidos… con sus almas “difusas” entre los árboles. Nada está confirmado, pero la sensación de algo mayor es inevitable. La magia reacciona con violencia, y el culto menciona sin comprender: “Él está cerca”.

### **☠️ Capítulo 4 – La Cripta Bajo la Ciudad**

Marjal Oscuro es atacada por criaturas deformes. En la defensa descubren una cripta sellada, y dentro, el último pilar. Aquí se revela que **todas las desapariciones** estaban conectadas con un **ritual para usar sus almas** como combustible arcano. El ritual está en curso y nadie sabe cómo detenerlo… aún.

### **🌀 Capítulo 5 – El Sacrificio de Emrys**

En el Laberinto de Thalas’Zuur, el grupo encuentra los restos del ritual: cientos de rostros atrapados en piedra. **Sothrax** los espera, transformado por el abismo. El combate final es brutal. Cuando el ritual colapsa, el portal comienza a expandirse. Emrys, sin decir palabra, ofrece su amuleto, se funde en luz y **sella la Grieta** con su vida.  
 El mundo no se salva del todo… pero gana tiempo.

## **🧾 X. Epílogo**

Emrys es recordado como mártir. Nadie fuera del grupo conoce el peligro que enfrentaron. El Consejo erige una capilla pequeña en su honor. El amuleto roto es entregado al grupo. El verdadero conocimiento sobre las Grietas aún duerme, pero el eco de lo vivido abrirá paso a futuras campañas.

# **📖 Narrativa completa – *El Legado del Abismo***

### **🕯️ Prólogo: Marjal Oscuro**

El viento olía a agua estancada y madera vieja cuando llegaron a **Marjal Oscuro**, una ciudad construida sobre un cráter seco, donde raíces milenarias asomaban del suelo como dedos de un gigante enterrado. Nadie sabía con certeza qué había originado ese cráter, pero todos sabían que el pasado dormía bajo la ciudad... y que algo lo estaba despertando.

Las desapariciones habían comenzado como simples rumores: una caravana que nunca volvió, un comerciante que no llegó al muelle, un joven mensajero que no regresó de su recado. Cuatro desapariciones, luego ocho. La ciudad comenzó a murmurar con miedo. El **Consejo de Brumas**, que rara vez se preocupaba por asuntos del pueblo, ofreció una recompensa: **1,200 oros** por cualquier información concreta.

Y fue allí, en la **Plaza del Cráter Seco**, entre antorchas y tablones húmedos, donde se encontraron los aventureros. Y también conocieron a **Emrys**: un tiefling silencioso, de sonrisa ladeada y mirada antigua, que les ofreció su ayuda sin pedir nada a cambio. “He visto cosas así antes”, dijo simplemente. Nadie preguntó qué quiso decir con eso.

### **⛏️ Capítulo I: Ecos en la Mina**

Las pistas los llevaron a una mina abandonada, apenas oculta tras tablones rotos y raíces podridas. Al adentrarse, fueron atacados por kobolds extrañamente callados, con los ojos en blanco y las manos cubiertas de símbolos trazados con tierra. Luego encontraron un joven atrapado entre vigas, delirando sobre “voces en la piedra” y “luces que lo llamaban”.

Más abajo, dos cadáveres caminaban sin alma. No olían mal, como si hubiesen muerto recientemente. Uno llevaba el chaleco de una de las caravanas perdidas. En el fondo, una cámara circular contenía un pedestal roto, y del aire mismo emergió una sombra que susurraba: *“Demasiado pronto...”*

Al regresar a la superficie, llevaban consigo un fragmento de piedra, el recuerdo de una voz que no comprendían, y la certeza de que las desapariciones no eran obra de simples bandidos.

### 

### 

### **🏛️ Capítulo II: Las Ruinas del Susurro**

Guiados por grabados ocultos en el fragmento, viajaron hasta un templo semienterrado cubierto de hiedra, donde las estatuas cobraban vida y los muros contaban historias con voz propia. En la cámara principal, tras resolver un rompecabezas ancestral, hallaron otro pedestal agrietado. Esta vez, los ecos eran más fuertes: frases en una lengua olvidada, imágenes fugaces de personas que no estaban allí.

Emrys observaba en silencio, tocando los bordes del pedestal con una expresión que mezclaba miedo y reconocimiento. Nadie dijo nada, pero todos notaron cómo la oscuridad parecía afilarse en los rincones del templo.

### **🌲 Capítulo III: El Templo del Bosque Hundido**

En lo profundo del bosque de Nythral, siguiendo un sendero de árboles partidos y musgo rojo, encontraron un círculo de piedra donde un culto encapuchado —la **Hermandad del Fondo**— realizaba un rito rudimentario. Al irrumpir en medio del cántico, los aventureros descubrieron que los encapuchados hablaban de “la Voz Bajo la Tierra”, de “una abertura”, de “la cosecha de rostros”.

Durante el combate, algunas máscaras cayeron. Los rostros eran conocidos: personas dadas por desaparecidas, sus ojos apagados. Nadie sabía cómo llegaron allí, ni qué se les había hecho. El grupo derrotó al culto, pero la inquietud quedó en sus huesos.

Emrys, por primera vez, no pudo dormir esa noche.

### **🧟 Capítulo IV: La Cripta y la Revelación**

Marjal Oscuro ardía.

Criaturas deformes —mitad ceniza, mitad hambre— salieron de las cloacas y asaltaron las calles. La ciudad clamó por ayuda, y los héroes respondieron. En la **Vieja Torre**, bajo piedras olvidadas, encontraron una cripta sellada con símbolos rotos. Y dentro de ella… el último pedestal.

Pero esta vez no estaba vacío.

Cincuenta nombres tallados. Cincuenta símbolos. Cincuenta almas.

Allí se reveló todo: los pedestales no eran reliquias, sino **anclas rituales**. Cada desaparecido, cada rostro olvidado, cada figura soñada… eran parte de un sacrificio mayor. Alguien estaba usando sus almas. No para matar. No para revivir. **Para abrir algo.**

### 

### 

### **🌀 Capítulo V: El Sacrificio**

La última pista los llevó a una gruta bajo el cráter. Pero no era una cueva, sino un **laberinto vivo**, donde los muros latían y la piedra sudaba sangre antigua. Allí, en una sala más allá de toda lógica, encontraron al responsable:

**Sothrax**, el Devorador del Abismo.

Una figura sin forma definida, cubierta de cadenas que contenían las voces de todos los que habían desaparecido. El ritual había comenzado. Las grietas entre los planos se abrían. El velo se desgarraba. Y Sothrax reía, mientras las paredes se disolvían.

El combate fue brutal. Magia, acero y alma contra una voluntad hambrienta.

Al final, el cuerpo de Sothrax colapsó… pero el portal **siguió expandiéndose**.

Fue entonces cuando **Emrys** se adelantó. Abrió su capa. Extrajo un amuleto que nunca se había quitado. Lo colocó en el pedestal.

“Yo lo cerraré. No dejéis que esto vuelva a pasar.”

Y sin esperar respuesta, **saltó dentro del vórtice**.

La grieta rugió como una bestia herida. El mundo se partió un instante… y luego, todo quedó en silencio.

Donde antes hubo luz, solo quedó una capa gris ondeando sobre piedra antigua.

### **🕯️ Epílogo: El Eco del Héroe**

En los días siguientes, Marjal Oscuro reconstruyó sus calles, pero no su memoria. Nadie más habló del ritual. Nadie más soñó con rostros perdidos.

Solo el grupo supo lo que ocurrió.

Solo ellos supieron que **Emrys murió para salvarlos**, y que su sacrificio **no fue el final**, sino **el preludio de algo mayor**.

Porque las Grietas del Velo no están cerradas del todo.

Solo **selladas**.

Y lo sellado… siempre puede volver a abrirse.

Emrys

# **🗡️ Ficha Técnica: Emrys, el Pícaro de las Sombras (Nivel 1)**

**Nombre:** Emrys  
 **Raza:** Tiefling  
 **Clase:** Pícaro (Nivel 1)  
 **Arquetipo (futuro):** Bribón (a partir de nivel 3)  
 **Alineamiento:** Caótico Neutral

## **🎲 Estadísticas Generales**

* **Clase de Armadura (CA):** 14 (armadura de cuero)
* **Puntos de Golpe (PG):** 10 (1d8 + 2)
* **Velocidad:** 30 pies

| **Atributo** | **Valor** | **Modificador** |
| --- | --- | --- |
| Fuerza | 10 | +0 |
| Destreza | 15 | +2 |
| Constitución | 14 | +2 |
| Inteligencia | 13 | +1 |
| Sabiduría | 12 | +1 |
| Carisma | 14 | +2 |

* **Competencias:** Sigilo (+6), Engaño (+4), Percepción (+3), Juego de manos (+4), Herramientas de ladrón (+4)
* **Sentidos:** Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13
* **Idiomas:** Común, Infernal

## **⚔️ Habilidades Especiales (nivel 1)**

* **Ataque Furtivo (1/turno):** Inflige +1d6 daño adicional si tiene ventaja o si un aliado está adyacente al enemigo.
* **Experto en habilidades:** Dominio en herramientas de ladrón y habilidad de Sigilo.

## **🔥 Rasgos Raciales (Tiefling)**

* **Resistencia al fuego:** Reduce a la mitad cualquier daño por fuego.
* **Legado Infernal:** Conoce el truco *Taumaturgia* (a voluntad); al nivel 3 podrá usar *Reprensión Infernal*.

## **⚔️ Acciones (nivel 1)**

* **Estoque:** +4 para golpear, alcance 5 pies, daño 1d8 +2 perforante.
* **Daga arrojadiza:** +4 para golpear, alcance 20/60 pies, daño 1d4 +2 perforante.
* **Arco corto:** +4 para golpear, alcance 80/320 pies, daño 1d6 +2 perforante.

## **🎒 Equipo Inicial**

* Armadura de cuero (CA 14)
* Un estoque de hoja fina
* Dos dagas arrojadizas
* Arco corto y carcaj (20 flechas)
* Kit de ladrón (Ganzúas, alambres, espejos, etc.)
* Capa gris oscura con capucha
* Bolsa pequeña con 20 Oros

## **🎭 Personalidad y Rol narrativo**

* **Personalidad:** Carismático, reservado, precavido.
* **Motivación secreta:** Sospecha que las desapariciones en Marjal Oscuro esconden una amenaza mucho más profunda.
* **Relación con jugadores:** Se ofrece como guía inicial, ayuda en exploración y combate, mantiene en secreto su verdadera intención hasta etapas más avanzadas.

## **📖 Trasfondo para DM**

Emrys desertó de un gremio oscuro al descubrir indicios de algo llamado "las Grietas del Velo". Todavía no conoce la magnitud exacta del peligro, pero cree que las desapariciones están relacionadas. Su objetivo inmediato es obtener información sin revelar su propia misión.

## **💡 Notas de Interpretación**

* Habla en tono calmado y seguro, pero cauteloso.
* Durante encuentros iniciales, actúa defensivamente, apoya con ataques furtivos y habilidades especiales (sigilo y cerraduras).
* Evita mencionar directamente su pasado, las Grietas o su objetivo verdadero en las primeras sesiones.

Motivaciones

## **🔥 Motivaciones de los personajes**

1. **La deuda pendiente**
   * Un familiar o mentor del personaje desapareció en la misma mina años atrás. Ahora, al verse rumores de “sombras” bajo tierra, quiere saldar esa deuda y recuperar el honor de su apellido.
2. **La búsqueda del saber**
   * El personaje es un erudito o aprendiz de magia que desea estudiar las runas antiguas y los sellos de Thalas’Zuur. Esta expedición le ofrece pruebas reales para su tesis o grimorio.
3. **Venganza personal**
   * Kobolds corrompidos atacaron el poblado natal del personaje hace tiempo. Busca enfrentarlos y evitar que vuelvan a hacer daño, sabiendo que algo más poderoso los controla.
4. **El contrato mercenario**
   * Fue contratado por un comerciante rico para recuperar un objeto suyo que se perdió en la mina. La promesa de oro es fuerte, pero pronto descubrirá que la recompensa real podría ser otro tipo de tesoro.
5. **La llamada del destino**
   * Desde pequeño, el personaje ha soñado con un símbolo (el que aparece en la mina) y siente que su destino está ligado a descubrir su significado y salvar a la ciudad de un peligro inminente.
6. **Redención del pícaro**
   * El personaje tiene un pasado oscuro (ladrones, estafas). Quiere demostrar que puede hacer el bien y limpiar su nombre, ayudando a resolver el misterio antes de que más gente sufra.

Ciudad Marjal Oscuro

## **🏙️ Barrios y zonas de Marjal Oscuro**

1. **Plaza del Cráter Seco**
   * Corazón de la ciudad.
   * Rodeada de edificios oficiales: el Salón del Consejo, la capilla de la Luz Antigua y comedores públicos.
   * Aquí encontrarás el tablón de anuncios con contratos de encargos (incluidas las misiones del Consejo de Brumas).
2. **Distrito de la Mina**
   * Sector más humilde, donde viven los obreros y sus familias.
   * Calles angostas, pasarelas de madera.
   * Tiendas modestas de herramientas y ropa resistente.
3. **Canales y Plataformas Comerciales**
   * Red de pasarelas sobre canales someros.
   * Pequeños muelles privados donde atracan barcas de carga.
   * Tiendas especializadas en bienes exóticos: especias de la selva, resinas perfumadas, pociones negras.
4. **Ruinas Internas**
   * Zona amurallada donde se excavaron templos antiguos.
   * Pocas casas; en cambio, cuevas y galerías abiertas para arqueólogos.
   * No hay tiendas permanentes, pero se montan puestos itinerantes durante el día.
5. **Muralla Exterior y Camino al Mercado**
   * Puerta principal con guardias del Consejo.
   * Camino de tierra hacia el **Gran Mercado**, fuera de la muralla.

## **🛍️ Tiendas y Comercios Destacados**

| **Nombre** | **Dueño(a)** | **Ubicación** | **Especialidad** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Herrería “El Martillo Seco”** | Rogar Martillohierro | Distrito de la Mina | Armas de acero endurecido, herraduras mágicas básicas. |
| **Alquimia de la Bruma** | Syllara Velaoscura | Canales Comerciales | Pociones curativas, antídotos de veneno, brebajes de visión. |
| **Telas de Ébano** | Miren Telaraña | Callejón del Sur | Capas resistentes al desgaste y ropajes de viaje. |
| **El Caldero Errante** | Barik Calderón | Pequeño muelle central | Comida en conserva, raciones de marcha, especias exóticas. |
| **Pergaminos y Reliquias** | Estalia PlumaLarga | Ruinas Internas (puesto) | Pergaminos de hechizo comunes, mapas antiguos (BD por pieza). |
| **Mercado Exterior** | Varios | Camino al Mercado | Todo tipo de bienes: herramientas, cerámica, joyería local. |
| **Tienda de Runas** | Haldor PiedraViva | Cerca de la Plaza | Runas grabadas, amuletos de protección, componentes arcanos. |

## **🏙️ Barrios y zonas de Marjal Oscuro**

1. **Plaza del Cráter Seco**
   * Corazón de la ciudad.
   * Rodeada de edificios oficiales: el Salón del Consejo, la capilla de la Luz Antigua y comedores públicos.
   * Aquí encontrarás el tablón de anuncios con contratos de encargos (incluidas las misiones del Consejo de Brumas).
2. **Distrito de la Mina**
   * Sector más humilde, donde viven los obreros y sus familias.
   * Calles angostas, pasarelas de madera.
   * Tiendas modestas de herramientas y ropa resistente.
3. **Canales y Plataformas Comerciales**
   * Red de pasarelas sobre canales someros.
   * Pequeños muelles privados donde atracan barcas de carga.
   * Tiendas especializadas en bienes exóticos: especias de la selva, resinas perfumadas, pociones negras.
4. **Ruinas Internas**
   * Zona amurallada donde se excavaron templos antiguos.
   * Pocas casas; en cambio, cuevas y galerías abiertas para arqueólogos.
   * No hay tiendas permanentes, pero se montan puestos itinerantes durante el día.
5. **Muralla Exterior y Camino al Mercado**
   * Puerta principal con guardias del Consejo.
   * Camino de tierra hacia el **Gran Mercado**, fuera de la muralla.

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## **🛍️ Tiendas y Comercios Destacados**

| **Nombre** | **Dueño(a)** | **Ubicación** | **Especialidad** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Herrería “El Martillo Seco”** | Rogar Martillohierro | Distrito de la Mina | Armas de acero endurecido, herraduras mágicas básicas. |
| **Alquimia de la Bruma** | Syllara Velaoscura | Canales Comerciales | Pociones curativas, antídotos de veneno, brebajes de visión. |
| **Telas de Ébano** | Miren Telaraña | Callejón del Sur | Capas resistentes al desgaste y ropajes de viaje. |
| **El Caldero Errante** | Barik Calderón | Pequeño muelle central | Comida en conserva, raciones de marcha, especias exóticas. |
| **Pergaminos y Reliquias** | Estalia PlumaLarga | Ruinas Internas (puesto) | Pergaminos de hechizo comunes, mapas antiguos (BD por pieza). |
| **Mercado Exterior** | Varios | Camino al Mercado | Todo tipo de bienes: herramientas, cerámica, joyería local. |
| **Tienda de Runas** | Haldor PiedraViva | Cerca de la Plaza | Runas grabadas, amuletos de protección, componentes arcanos. |

🧾 Capitulo 1

# **📖 Capítulo 1 – Sombras en Marjal Oscuro**

**Nivel:** 1 → 2  
 **Duración estimada:** 2–4 horas  
 **Ambientación:** Misterio, investigación, tensión oculta

## **🧭 Resumen general (solo para el DM)**

Los jugadores llegan a Marjal Oscuro, ciudad levantada sobre un cráter seco en el continente de Nythral. Una serie de desapariciones (caravanas enteras, trabajadores y comerciantes) ha puesto nerviosa a la población. El Consejo de Brumas ofrece una **recompensa de 1,200 Oros** por cualquier pista que conduzca a los desaparecidos. Emrys, un pícaro reservado pero colaborador, se ofrece a guiarlos.

Este capítulo es introductorio, con énfasis en el ambiente y el misterio. Las pistas llevan a una mina abandonada al oeste de la ciudad. Allí, el grupo enfrentará criaturas alteradas, un sobreviviente confuso, y una cámara extraña, sin aún comprender lo que está en juego.

## **🏙️ I. Introducción – Llegada a Marjal Oscuro**

**Descripción breve:** Una ciudad de madera oscura y plataformas suspendidas entre raíces gruesas. El viento huele a río estancado y a incienso viejo. Estatuas de piedra sin rostro están semienterradas en varias esquinas. En el centro, la **Plaza del Cráter Seco** hierve de rumores.

### **Escena pública:**

* **Vestra la Brumosa**, miembro del consejo, lanza un llamado:  
    
    
   “Cuatro caravanas han desaparecido en las últimas lunas. No hubo rastros. Quien descubra su paradero recibirá 1,200 Oros.”
* En ese momento, se presenta **Emrys**, un tiefling vestido con capa gris:  
    
    
   “No me importan los oros. He visto cosas similares antes. Si vais tras esto… quiero ir con vosotros.”

🎭 *DM: Emrys se muestra como un aliado útil pero reservado. No revela intenciones ocultas. Ayuda con sigilo, trampas y exploración.*

## **🔍 II. Investigación urbana – Pistas iniciales**

Los personajes pueden dividirse o ir en grupo a tres zonas clave:

### **1. Taberna del Cráter Seco**

* **Brullo**, un carretero borracho, relata:  
    
    
   “La última caravana no tardaba tanto. Esa ruta es segura… o lo era.”
* *(Percepción CD 10)*: Manchas de barro seco en las ruedas y marcas pequeñas que se alejan hacia el suroeste.

### **2. Mercado flotante**

* Una anciana vende figuras talladas de comerciantes desaparecidos, talladas “tras soñar con ellos”.
* *(Arcana o Historia CD 12)*: Las figuras tienen proporciones precisas, como si se hubiesen visto en visiones reales.

### **3. Distrito derrumbado (cerca de la vieja mina)**

* Ruinas con tablones levantados. Sienten una brisa húmeda que sale del subsuelo.
* *(Supervivencia CD 12)*: Huellas recientes, algunas humanoides, otras más pequeñas y deformes.

## 

## **🕳️ III. La mina abandonada – Exploración y encuentros**

La entrada a la mina es de piedra negra, rodeada de raíces que se retuercen. Escaleras de madera bajan al nivel subterráneo.

### **Encuentro 1: Kobolds extraños**

* **3 Kobolds** con ojos vidriosos, portan huesos afilados como armas.
* No hablan. Luchan con desesperación.
* *(Al registrarlos)*: Uno sostiene una pluma y un mapa manchado de sangre.

→ **Recompensa:** 50 XP

### **Encuentro 2: El sobreviviente enloquecido**

* En una sala lateral, un joven comerciante atrapado bajo madera. Delira.  
    
    
   “Luces… en la roca… me llamaban por mi nombre…”
* *(Medicina o Fuerza CD 10)* para liberarlo.
* No puede dar detalles claros, pero menciona haber oído “un canto” proveniente de abajo.

→ **Recompensa:** 10 XP

### **Encuentro 3: Muertos sin sepultura**

* Dos **Zombis** vagan entre los raíles. No huelen mal, como si fueran recientes.
* Uno viste un chaleco con el emblema de una caravana desaparecida.

→ **Recompensa:** 100 XP

## 

## 

## **🌀 IV. La cámara antigua**

Al fondo, una cámara circular semihundida. Piedras con inscripciones rotas rodean un pedestal vacío. En las paredes, hay grabados de figuras humanas con manos alzadas… pero los rostros han sido raspados.

### **Guardián espectral**

Una sombra emerge del pedestal. Tiene voz apagada, como si viniera de otra sala:

“Demasiado pronto… la llama aún no ha despertado…”

* **Estadísticas:** *Sombra (CR 1/2)*
* Ataca con sigilo e intenta drenar la fuerza vital del personaje más vulnerable.

→ **Recompensa:** 200 XP

## **🎁 V. Recompensas y cierre**

### **Recompensas:**

* **1,200 Oros** entregados por el Consejo.
* **Anillo de la Vela Eterna:** luz tenue (6 m), permanente, sin necesidad de sostenerlo.
* **Nivel 2 alcanzado:** XP total 360

### **Epílogo narrativo:**

Emrys observa en silencio el pedestal vacío. Luego murmura:  
 “Esto no fue un robo. Fue… algo más. No sé qué es todavía… pero no me gusta cómo se siente.”  
Mientras exploran la cámara tras la batalla, uno de los personajes halla en una grieta del pedestal una piedra irregular, cubierta de musgo seco.  
 Su superficie está grabada con runas que se estremecen brevemente al contacto, como si reaccionaran al tacto humano.

Emrys se inclina, la examina sin tocarla, y dice en voz baja:

## “Esto... no fue traído aquí. Fue enterrado para no ser encontrado.”

## Aunque nadie comprende su propósito, la piedra queda en su posesión —por ahora.

## De regreso en Marjal Oscuro, Vestra reconoce la referencia como las 'Ruinas del Susurro', un templo olvidado al este del pantano. Emrys, tenso, agrega: “Ese lugar… no me gusta. Pero si está relacionado con lo que vimos, no podemos ignorarlo.”

## 

## **🧠 Notas para el DM**

* No reveles nada sobre rituales ni Grietas.
* Haz que las desapariciones parezcan **misteriosas y desconectadas**.
* El sobreviviente solo tiene recuerdos fragmentarios. No menciona rituales.
* La sombra no da respuestas claras: habla en acertijos o frases sueltas.
* Deja que los jugadores conecten los puntos más adelante.
* Emrys actúa útil pero sin protagonizar.

🧾 Capitulo 2

# **📖 Capítulo 2 – *Las Ruinas del Susurro***

**Nivel:** 1 (suben a nivel 2 al final)  
 **Duración:** 3–4 horas  
 **Temas:** Exploración, acertijos, guardianes olvidados, símbolos prohibidos

## **🧭 Resumen para el DM**

Tras los eventos en la mina, el grupo lleva consigo una **piedra rúnica** que reaccionó con ecos y sombras. Vestra, al reconocer los símbolos en el fragmento, los envía hacia unas ruinas sumergidas donde podrían obtener respuestas.  
 Este capítulo mezcla misterio, horror y simbología ancestral. Aún no se revela nada sobre las grietas ni el ritual, pero se siembran semillas visuales y auditivas que evocan una **presencia mayor**.

## **🏞 I. Introducción – *El susurro de lo olvidado***

**Narración sugerida para el DM:**

La lluvia martillea los techos de Marjal Oscuro. El grupo descansa en la sala comunal cuando Vestra entra empapada, con el rostro pálido y un mapa antiguo entre las manos.

“Ese fragmento que trajeron... tiene símbolos idénticos a los del *Templo del Susurro*. Nadie ha vuelto de allí desde hace generaciones.”

Emrys se acerca, muy serio, sin mirarla.  
 “Ese nombre no me dice nada... pero lo he visto en sueños. Ese lugar... *me recuerda algo*.”

Vestra coloca 3,500 Oros sobre la mesa. “No les pediría esto si no fuera urgente. Algo... se está despertando.”

## 

## **🌫 II. Camino a las Ruinas**

### **Descripción:**

La selva se vuelve más húmeda y asfixiante. Raíces retorcidas cuelgan como tendones petrificados.  
 El lodo se aferra a las botas como si intentara retenerlos. A veces... hay silencio absoluto. No pájaros. No viento.

### **📌 Encuentro opcional – *El Altar del Olvido***

Encuentran un claro con un altar de piedra partido y ennegrecido. Un cuervo herido revolotea, como si intentara advertirles.

* **Tirada de Religión CD 12 o Arcana CD 14**

**Éxito (descríbelo así):**

*Uno de ustedes toca la piedra y siente un zumbido agudo en la nuca. El símbolo grabado en la base... parece una mano cerrada sobre un ojo. Es el sello de Thalas’Zuur, el dios de los secretos que deben ser olvidados. Una presencia vieja, olvidada incluso por los dioses mayores.*

**Fallo:**

*Al posar la mano sobre la piedra, un eco mental los sacude. Por un instante, sienten un recuerdo que no les pertenece. Algo que implora ser recordado... y al mismo tiempo olvidado.* Reciben **1d4 de daño psíquico**.

## **🧩 II.5 – *El Eco Reversible***

### **Descripción:**

Un pasillo cubierto de moho verde se estrecha hacia una puerta circular.  
 Los pasos del grupo **resuenan con retardo inverso**: el eco llega antes que la pisada. Las paredes están llenas de runas apenas legibles.

* **Salvación de Sabiduría CD 12**

**Fallo:**

*Escuchas tu nombre... pero nadie lo dijo. La voz vino de tu izquierda. Tu corazón late con fuerza y una presión invisible te oprime el pecho.* → Tira **Carisma CD 11**. Si fallas también, **pierdes tu primera acción en el siguiente combate** por confusión y disociación momentánea.

**Si 3 o más jugadores superan la tirada inicial:**

*Del fondo del pasillo surge una figura translúcida: un explorador de épocas pasadas. Sus ojos son cuencas vacías. Repite en bucle:* *“No toques el centro… no lo gires…”*

🎁 Recompensa: 100 XP por jugador

## **🧱 III. Las Ruinas del Susurro**

El templo emerge de la tierra como un hueso expuesto.  
 Estatuas sin cabeza, todas arrodilladas, rodean un altar central. Cada una extiende sus manos vacías al centro... como si ofrecieran algo. O como si suplicaran que nadie más lo toque.

* **Inscripción en el muro:**

“Silencio es nombre. Olvido es trono.”

* **Percepción CD 13:**

Detectan **placas de presión** en el suelo entre las estatuas. Algunas emiten un leve crujido.

**Éxito:**

*Notas que una losa está más hundida que el resto. Al tocarla, no emite sonido... como si absorbiera el ruido. Una trampa silente. Pueden esquivarla o desactivarla con una tirada de Destreza CD 13.*

* **Historia CD 12:**

Reconocen que los grabados y el estilo escultórico son de la era pre-imperial.

**Éxito:**

*Estos sellos son anteriores incluso a las escrituras de Aldoria. Vinculados a los antiguos clérigos de Thalas’Zuur. Aquí no se adoraba... aquí se sellaba lo que no debía ser nombrado.*

## **🧩 IV. El Disco del Recuerdo (Puzzle)**

En la cámara central, cuatro estatuas sin rostro apuntan hacia un enorme disco dividido en anillos concéntricos. Las estrellas grabadas en ellos no se alinean... pero pueden ser rotadas.

* **Investigación o Inteligencia CD 13**

**Éxito:**

*Notas que los frescos laterales muestran fases lunares que coinciden con las posiciones actuales del disco. Usas eso como guía. El disco emite un chasquido profundo y se parte... revelando un pasaje oculto.*

**Fallo x3:**

*El disco vibra... y se libera una nube de gas verde. Cada jugador tira Constitución CD 11 → recibe 2d6 de daño por veneno y sufre desventaja en su próxima tirada de habilidad.*

## **⚔ V. Encuentros (con narración rica)**

### **🧟 *Zombis monásticos* – Sala 1**

Al pisar el centro del vestíbulo, dos grietas en la pared se abren y emergen **dos cuerpos monásticos**.  
 Sus ojos brillan con una luz verde apagada. Aunque sus huesos están expuestos, sus movimientos son decididos. No murmuran. No gruñen. Solo avanzan.

🎁 Recompensa: 100 XP  
 🗡 Usa el JSON: zombis\_monasticos.crea

### **🐍 *Serpientes de eco* – Sala 2**

Desde el altar roto, sombras serpentean por las grietas del suelo. No emiten sonido. Solo una sensación de “ser observado”.

🎁 Recompensa: 150 XP  
 🗡 Usa el JSON: serpientes\_de\_eco.crea

### **🪨 *Estatuas vivas* – Sala 3**

Si giran mal el disco, las estatuas arrodilladas se sacuden lentamente. Sus brazos crujen. El moho cae de sus cuerpos.  
 No tienen rostro. Pero parecen verlos.

🎁 Recompensa: 150 XP  
 🗡 Usa el JSON: estatuas\_vivas.crea

### **👻 *Guardián espectral* – Sala 4**

Cuando el disco se abre y la piedra que llevan se fusiona con los restos cristalizados… algo despierta.  
 Una silueta emana de la grieta. No tiene forma fija. Su voz suena desde detrás de ustedes aunque está enfrente.

🎁 Recompensa: 450 XP  
 🗡 Usa el JSON: guardian\_espectral.crea

## **📜 VI. Hallazgos y Revelaciones**

* Tras el combate final, una nueva inscripción se activa:

*“Donde el eco cae, la piedra responde.”*

* Un pergamino oculto bajo una losa dice en Común y Abisal:

*“Kaorth no habla… susurra. Y cuando susurra, el sello se agita. No quiere silencio. Quiere almas.”*

## **🎁 VII. Recompensas**

* Suben a **nivel 2**
* **XP total:** 950 por jugador (si hacen todo)
* Tesoros:  
  + Anillo de Respiración Subterránea (10 min/día)
  + Amuleto contra el Miedo (1 uso)
  + 120 Oros ocultos tras el altar
  + Piedra sensible a energías antiguas

## **🌀 VIII. Epílogo**

Emrys observa el fragmento fusionado. Se lo guarda sin decir palabra.  
 En Marjal Oscuro, el clima es más pesado.

Vestra informa:  
 “Otra caravana no regresó. Un cazador dijo haber visto... una columna de luz oscura, elevándose entre los árboles del norte.”

Emrys, sin levantar la mirada, murmura:  
 “Entonces no hemos llegado al final... sino apenas al borde.”

versión extendida para el DM

## **Las Ruinas del Susurro (versión extendida para el DM)**

**Ubicación:** al este de Marjal Oscuro, cruzando pantano y bosque espeso  
 **Acceso:** Una entrada semicubierta por raíces, en una colina de piedra negra tapizada de hiedra.

### **📜 Descripción narrativa:**

Tras abrirse paso entre maleza y humedad, los personajes descubren una **colina artificial** cubierta de **musgo espeso**, **raíces retorcidas** y **rocas lisas** ennegrecidas por el tiempo. En su costado, apenas visible, una serie de **escaleras de piedra** bajan hacia una abertura oscura, custodiada por **dos pilares rotos** cubiertos de líquenes.

El aire se enfría de inmediato. El sonido del bosque queda atrás. Solo el susurro de las hojas y el leve crujir de madera podrida acompaña sus pasos.

### **📍 Interior de la estructura:**

* Las paredes están formadas por **bloques de piedra negra**, tallados con líneas suaves pero carcomidos por el paso del tiempo.
* El suelo está agrietado. En algunos tramos, la humedad ha generado **charcos fangosos** y **raíces que atraviesan el techo**.
* **Estatuas decapitadas** en actitud de súplica están alineadas en las paredes laterales. Sus manos están extendidas hacia el pasillo, como si esperaran ser escuchadas.
* Las cabezas no están presentes en el lugar. Hay marcas de haber sido arrancadas con violencia ritual.

# **📖 Capítulo 2 – *Las Ruinas del Susurro***

**Nivel:** 1 (suben a 2 al final)  
 **Duración:** 3–4 horas  
 **Formato nuevo:** 4 cuartos — 3 desafíos + jefe final

## **🧱 Estructura de los Cuartos**

### **⚰️ Cuarto 1 – *El Eco del Silencio***

**Ambientación:** Un vestíbulo de piedra cubierto de raíces secas. Las paredes están decoradas con frescos borrosos de monjes arrodillados.  
 En el centro, un símbolo grabado en el suelo: una espiral doble, rota por grietas.

**Encuentro:**

* 2 **Zombis Monásticos** emergen lentamente de las paredes al pisar el símbolo.
* Se mueven torpemente, pero su resistencia es alta.
* Buscan acorralar al grupo contra las columnas.

🗡 Usa: zombis\_monasticos.crea  
 🎁 Recompensa: 100 XP

### 

### 

### 

### 

### 

### 

### 

### 

### **🐍 Cuarto 2 – *La Cámara de los Susurros***

**Ambientación:** Una sala con un altar roto en el centro. Las paredes están perforadas por grietas finas que emiten viento sibilante.  
 Cada palabra dicha se repite segundos después en un tono diferente. El eco no sigue la voz original.

**Encuentro y desafío mental:**

* 3 **Serpientes de eco** reptan desde las grietas.
* Se mueven en sigilo y atacan desde las sombras.
* Al iniciar el combate, los personajes deben hacer una **Salvación de Sabiduría CD 12** por el entorno:  
  + **Fallo:** tienen desventaja en su primera tirada de ataque, confundidos por los ecos alterados.

🗡 Usa: serpientes\_de\_eco.crea  
 🎁 Recompensa: 150 XP

### **🧩 Cuarto 3 – *La Cámara del Disco***

**Ambientación:** Cuatro estatuas sin cabeza rodean un disco de piedra dividido en anillos móviles.  
 Los pilares laterales muestran fragmentos de constelaciones antiguas.

**Puzzle – *El Disco del Recuerdo*:**

* El grupo debe alinear correctamente los anillos con los símbolos de los pilares.
* **Investigación o Inteligencia CD 13** para resolverlo.
* **Fallo 3 veces:** se activa un gas tóxico (Constitución CD 11 o 2d6 daño y desventaja en tirada de habilidad siguiente).

**Encuentro:**

* Al fallar o al abrir la cámara, se activan 2 **Estatuas Vivas**.
* Tienen apariencia ceremonial, sin rostro, y atacan con precisión brutal.

🗡 Usa: estatuas\_vivas.crea  
 🎁 Recompensa: 150 XP

### **👻 Cuarto 4 – *La Cámara Velada* (Jefe Final)**

**Ambientación:** Una cámara oscura. En el centro, un pedestal partido. Sobre él flotan cristales fracturados que vibran al acercarse la piedra encontrada en el Capítulo 1.

**Evento narrativo:**

* Al colocar la piedra, los cristales se fusionan.
* Una sombra se alza desde las grietas, formando el **Guardián Espectral**.

**Encuentro Final:**

* Ataques psíquicos y desplazamientos flotantes.
* Su toque deja desventaja en ataques.

🗡 Usa: guardian\_espectral.crea  
 🎁 Recompensa: 450 XP

## 

## 

## 

## 

## **🧩 Detalles de ambientación complementarios**

* **Tirada de Historia CD 12** en cualquier sala:  
  + *Estos lugares eran templos-sello de cultos olvidados. Las estatuas no representan dioses, sino guardianes silenciosos.*
* **Tirada de Percepción CD 13** en Cuarto 1 o 3:  
  + *Detectan placas de presión o símbolos casi borrados con advertencias como “El eco recuerda” o “Calla o despertarás”*.

## **📜 Hallazgos Finales**

* El fragmento de piedra del capítulo anterior **se fusiona** con los cristales en el pedestal.
* Nueva inscripción revelada:  
    
    
   *“Donde el eco cae, la grieta respira.”*
* Pergamino en Común y Abisal:  
    
    
   *“Kaorth no habla… susurra. Y cuando susurra, el velo se quiebra, quiere almas y quebrar su sello.”*

## **🎁 Recompensas**

* Nivel 2 alcanzado
* 450 XP (jefe) + 400 XP (resto)
* Tesoros:  
  + Anillo de Respiración Subterránea (10 min/día)
  + Amuleto contra el Miedo (1 uso)
  + 120 Oros ocultos tras el altar
  + Piedra sensitiva que vibra ante magia o presencia extraplanar

Ruinas Cuartos

# **🏛 Las Ruinas del Susurro – Cámaras y Cuartos**

### **📍 Sala 1 – El Eco del Silencio**

**Descripción narrativa:** Una bóveda alta invadida por raíces como venas petrificadas. Estatuas encapuchadas y mutiladas están alineadas contra las paredes, algunas en actitud de súplica.

El eco de sus pasos se repite… pero con retraso. Como si otra cosa los imitara desde abajo.

**Elementos clave:**

* Una estatua tiene el símbolo de *Thalas’Zuur* oculto bajo hiedra.
* Un altar colapsado guarda fragmentos de lo que parece haber sido un espejo negro.
* Inscripción oculta: *“Para oír, debes callar tu nombre.”*

**Encuentro:** 🧟 **Guardianes descompuestos** (2 zombis monásticos)  
 Emergen al pisar el centro. Ojos con luz verdosa.  
 🪙 Recompensa: 100 XP

### **📍 Sala 2 – Cámara de los Susurros**

**Descripción narrativa:** Un pasillo desemboca en una sala circular con muros cubiertos de escritura en espiral. Al centro, un podio vacío.

Al entrar, los personajes oyen sus propios pensamientos… pero dichos con otra voz. Fría. Sin alma.

**Efectos:**

* Si un personaje permanece solo más de 1 ronda, tira **Salvación de Sabiduría CD 13** o queda **aturdido 1 ronda**.
* La inscripción gira lentamente:  
   *“Lo que susurra no grita. Lo que no grita se escucha.”*

**Tesoro menor:** Medallón oxidado en compartimento bajo el podio. Vibra cerca del pedestal final.

**Encuentro:** 🐍 **Serpientes de eco** (3 sombras serpentinas)  
 Pueden aturdir al morder (Constitución CD 11).  
 🪙 Recompensa: 150 XP

### **📍 Sala 3 – Cámara del Disco**

**Descripción narrativa:** Una cámara circular a múltiples niveles. En el centro, un enorme disco de piedra dividido en anillos giratorios. Cuatro estatuas encapuchadas señalan el centro.

El silencio aquí es absoluto. Incluso los gritos quedan atrapados.

**Puzzle:**

* Girar los anillos alineando los símbolos astrales de los pilares.
* **Investigación o Inteligencia CD 13**.
* **Fallo x3**: gas venenoso (Constitución CD 11, 2d6 daño, desventaja en Percepción por 1 hora).

**Encuentro:** 🪨 **Estatuas vivas** (2 armaduras animadas)  
 Se activan al girar el disco incorrectamente.  
 🪙 Recompensa: 150 XP

### **📍 Sala 4 – Cámara Velada / Nexo oculto**

**Descripción narrativa:** Una grieta luminosa en el suelo emite pulsos verdosos. La atmósfera cambia. Las palabras rebotan como si fueran susurradas desde otro plano.

Una inscripción se activa al acercar el fragmento de piedra:  
 *“Donde el eco cae, la piedra responde.”*

**Evento final:**

* Cristales flotan y reaccionan con el fragmento anterior.
* Se revela un pergamino escrito en Común y Abisal:  
   *“Kaorth no habla… susurra. Y cuando susurra, el sello se agita.”*
* *astrama astre me*

**Encuentro:** 👻 **Guardián espectral** (sombra aumentada)  
 Defiende la fusión de los fragmentos. Ataca con absorción de fuerza y efectos mentales.  
 🪙 Recompensa: 450 XP

Encuentros

## **⚔️ Nuevos Encuentros – Capítulo 2 (Versión sin trampas)**

### **🧟 Encuentro 1 – Guardianes descompuestos (Sala 1: El Eco del Silencio)**

**Criaturas:** 2 zombis antiguos vestidos como monjes

* Emergen desde grietas en la pared al pisar el centro del vestíbulo.
* Sus ojos brillan con luz verdosa débil (influencia de la grieta cercana).  
   **Táctica:** Lentos, pero absorben mucho daño. Intentan atrapar a los jugadores contra columnas.  
   **Recompensa:** 100 XP

### **🐍 Encuentro 2 – Serpientes de eco (Sala 2: Cámara de los Susurros)**

**Criaturas:** 3 serpientes espectrales (tipo sombra menor con apariencia de serpiente)

* Se arrastran desde el altar roto. Silenciosas.
* Se mueven entre grietas de piedra y atacan desde la oscuridad.  
   **Habilidad:** Cada mordida tiene 1 en 4 posibilidades de aturdir si falla Constitución CD 11.  
   **Recompensa:** 150 XP

### **🪨 Encuentro 3 – Estatuas vivas (Sala 3: Cámara del Disco)**

**Criaturas:** 2 Armaduras Animadas de piedra

* Activadas automáticamente al girar el disco, como guardianes del mecanismo.
* Luchan hasta ser destruidas o hasta que se alejen del pedestal.  
   **Recompensa:** 150 XP

### 

### **👻 Encuentro 4 – Guardián espectral (Sala 4: Cámara Velada)**

**Criatura:** Guardián Espectral

* Surge del centro de la grieta al fusionarse la piedra rúnica con los restos cristalizados.
* Ataca con absorción de fuerza y efectos ilusorios.  
   **Recompensa:** 450 XP

Capitulo 3

# **📖 Capítulo 3 – *El Fulgor del Bosque Hundido***

**Nivel recomendado: 2 (suben a nivel 3 al final)  
 Duración estimada: 4–5 horas  
 Temas: corrupción natural, manipulación, culto primitivo, engaño místico**

## **🧭 Resumen para el DM**

**Después de las Ruinas del Susurro, Vestra alerta al grupo de la desaparición de una caravana enviada hacia el norte. Su último rastro apunta al Bosque Hundido, donde una columna negra fue vista al amanecer. El grupo deberá adentrarse en este bosque alterado, donde enfrentará una celda de cultistas realizando un ritual antiguo.  
 El capítulo debe mantener la ilusión de que el grupo está evitando una catástrofe, cuando en realidad están contribuyendo a ella. No hay grietas visibles, solo fragmentos que “reaccionan”.**

## **🏞 I. Introducción – El encargo de Vestra**

Narracion:

**Vaalkar, una ciudad granjera que comparte camino con Marjal Oscuro, envían frutas para recibir carne enviada por los cazadores de aquella ciudad un trato que ha estado por años entre ambas ciudades y que ahora algo ha interferido en sus envios.**

**“Una caravana nunca regresó de su ruta a Vaalkar. Lo peor no es eso… sino lo que un niño juró ver: una columna de sombra estirándose hasta el cielo. Solo duró unos segundos. Y desapareció.”**

**Vestra entrega de un mapa antiguo.**

**“Pueden seguir el camino al norte de la ciudad, siento que algo malo esta por ocurrir, al norte está el bosque hundido, era un lugar seguro, una ruta común entre Marjal Oscuro y Vestra”**

**🎁 Pago prometido: 7000 Oros si traen prueba tangible del evento.**

## **🌲 II. Travesía por el Bosque Hundido**

**El aire está húmedo, más de lo normal. Hay hongos que laten como si tuvieran pulso. Algunas raíces tiemblan al pisarlas.**

**📌 Encuentro ambiental:**

* **Encuentran restos de una carreta destrozada entre ramas.**
* **Un cuervo negro con plumas blancas los observa y luego se va volando hacia el norte.**

**🎯 Tiradas sugeridas:**

* ***Supervivencia CD 12:* rastros de pasos descalzos en dirección opuesta al camino.**
* ***Sabiduría CD 12:* visión fugaz (opcional) de un rostro familiar atrapado entre las raíces.**

## **🛕 III. El Claro del Fondo**

**Un claro imposible, circular, donde los árboles se apartan. En el centro, un símbolo rudimentario tallado en piedra y rodeado de cuerpos momificados, secos pero sin sangre.**

**📌 Tirada de Arcana o Religión CD 13:  
 Éxito: no es un sitio de culto común. La inscripción primaria dice *“La Voz que Rueda Siempre Encuentra el Centro”*.  
 Fallo: quien lee la inscripción debe hacer una salvación de Sabiduría CD 12 o escuchar una voz que repite su nombre en un tono maternal.**

## 

## 

## 

## 

## **⚔ IV. Encuentro principal – *La Hermandad del Fondo***

**Tres figuras encapuchadas murmuran en torno al círculo. Una criatura deformada, mitad carne y mitad corteza, cuelga en el centro como si estuviera siendo absorbida por las raíces.**

### **📌 Encuentro:**

* **3 Cultistas del Fondo (enemigos humanoides, fanáticos – cultista\_fondo.crea)**
* **1 Convocador Aberrado (líder que canaliza el ritual – convocador\_aberrado.crea)**
* **Si el convocador sobrevive 3 turnos, invoca un Eco Rencoroso (eco\_rencoroso.crea)**

**🎭 *Interpretación recomendada:***

**“El eco ya llegó. Ustedes son los pasos que abren el camino.”  
 “¿No lo oyen? La piedra ya decidió.”**

**🎁 Recompensa total: 850 XP**

## **🧩 V. Descubrimientos**

**Tras el combate, pueden encontrar:**

* **La piedra que llevan se ilumina ligeramente al acercarse al círculo.**
* **Si tocan el símbolo del ritual con la piedra, una nueva fractura brillante aparece en su superficie, y su pulso se vuelve más rápido.**

**📜 Inscripciones en el lugar:**

**“Donde calla la vida, comienza el eco.”  
 “La Voz vendrá en cuatro partes.”**

**🎯 *Religión CD 12:* los rituales parecen diseñados para invocar comunicación con un “ente dormido”, no para cerrarlo.**

## **📜 VI. Pistas de la verdad (sutiles)**

* **Uno de los cultistas lleva una carta rota:  
    
    
   “…Ya tenemos dos. El tercero se moverá por voluntad del portador…”**
* **Si inspeccionan el círculo:**
  + **“Parece que este sitio es una especie de amplificador... pero ¿para qué tipo de mensaje?”**

## **🎁 VII. Recompensas**

* **Suben a Nivel 3**
* **300 Oros de objetos útiles rescatados de la caravana**
* **Fragmento endurecido: permite lanzar *Susurro disonante* una vez por día (CD 12)**
* **La piedra que portan reacciona al fragmento y ahora vibra suavemente cuando alguien miente cerca**

## **🌀 VIII. Epílogo – Rumores de Vaalkar**

**De regreso en Marjal Oscuro, Vestra los observa en silencio mientras la piedra parpadea en su mesa.  
 Emrys no ha dormido. No habla.**

**Esa noche, sueña con un ser encapuchado sentado en un trono de raíces, susurrando:**

***“Tres pasos. Uno más. El eco se oirá en todos los planos.”***

**Pero los jugadores no comprenden.  
 Y tú, como DM, ya sabes que solo falta un lugar más para completar el ritual.**