



«EL ECO DE LA MANSIÓN DE CRISTAL»

En una mansión flotante que se desmorona y se reconfigura, un grupo de mercenarios debe escapar de una trampa mortal donde la única forma de sobrevivir es usar los objetos malditos que fueron contratados para custodiar

Nivel 5

4 jugadores

Duración 5-6h

Mesa: Iris Vela, Damián Tachón, Rubén Veinte, Marga Veto, Sebas Tilde, Pablo Folio (gemma4:31b), Lucía Trazo (Flux schnell)

PARA EL DUNGEON MASTER

Spoilers. Si vas a jugar este módulo, salta a la sección «Para los jugadores».

Premisa Los PJ son contratados como **seguridad privada** para la *Subasta de los Pecados*, un evento clandestino de objetos malditos en una **mansión flotante** propiedad del magnate Lux. Cuando el anfitrión aparece muerto en su despacho, la casa activa un protocolo de **bloqueo letal**: las paredes se desplazan, las puertas se sellan y el edificio se reconfigura en tiempo real. El grupo debe encontrar la forma de anular el sistema antes de quedar atrapado para siempre en el inventario. **Tono**: thriller de supervivencia táctica con sabor a *escape room*. Escenario único, reloj agresivo, decisiones binarias y objetos con *high risk / high reward*. Duración estimada: 4-6 horas.

Verdad oculta y antagonista El villano es **Kaelen**, el arquitecto del sistema de seguridad. Su motivo real no es el dinero, sino la **purga**: ha diseñado la reconfiguración de la mansión para eliminar a invitados y a la propia seguridad, borrando así las pruebas de los experimentos ilegales que Lux financió en el núcleo. El **Cristal de Reconfiguración** es un *motor de sacrificio* que se alimenta de la identidad de quienes mueren en la casa; por eso el edificio cambia de forma. A menos de 10 pies del cristal, los PJ oyen un murmullo constante de frases superpuestas y ecos de llantos: son los empleados "borrados" del sistema cuyo registro físico está en la **Lista de Bajas** (en la oficina del capataz). El **Golem de Protocolo** es la última barrera física. Solo se desactiva si el portador del Monóculo emite la orden de "Cese de Hostilidades", o si el Cristal es destruido.

Estructura por capítulos

Capítulo 1 — La Inspección de Entrada **Lugar**: Vestíbulo de Cristal y Sala de Registro. **Tipo**: Social / Tensión psicológica. **Objetivo**: Establecer la jerarquía y el vínculo personal. Los PJs no vienen por dinero, vienen por una necesidad urgente (una deuda de sangre con Lux, un familiar "optimizado" que desapareció o la recuperación de un objeto vital). **Dinámica clave**: El Registro de Acceso. El Golem de Protocolo ofrece dos vías: 1. **Sometimiento Total**: Pruebas de etiqueta y sumisión. Seguro, pero empiezan con Estatus Bajo (son "personal de servicio"), lo que activa más trampas físicas pero los hace menos visibles para el Golem. 2. **Suplantación/Engaño...**

Capítulo 2 — El Error de Sistema **Lugar**: Pasillos de Transición y Galería de Arte. **Tipo**: Acción / Decisión urgente. **Objetivo**: El detonante. El sabotaje de la resistencia provoca un fallo en los protocolos de seguridad. El caos es la oportunidad para moverse, pero también una trampa. **Dinámica clave**: Decisiones Binarias. No hay paseos.

Capítulo 3 — El Coste de la Eficiencia **Lugar**: Ala Residencial / Habitaciones Espejo. **Tipo**: Puzzle táctico / Gestión de recursos. **Objetivo**: Introducir la gestión del Estatus como recurso de supervivencia. **Dinámica clave**: Los Objetos de Optimización. Artefactos que dan buffs inmediatos (ej. *Botas de Desplazamiento Instantáneo* o *Guantelete de Fuerza Hidráulica*).

Capítulo 4 — El Sindicato de los Olvidados **Lugar**: El Comedor y la Cocina Industrial. **Tipo**: Social / Combate. **Objetivo**: Alianza forzada. Los rebeldes son empleados que han sido "borrados" del sistema. **Dinámica clave**: El Trueque de Información. Los rebeldes no confían en los PJs hasta que estos demuestran su Estatus (o su falta de él).

Capítulo 5 — El Protocolo Final **Lugar**: El Engranaje Central / Sala de Control. **Tipo**: Combate dinámico. **Objetivo**: Enfrentamiento final contra el Golem de Protocolo. **Dinámica clave**: Protocolos Visibles y Análisis. El Golem cambia de modo cada 2 turnos.

Mecánicas especiales

Estatus El Estatus es la moneda de cambio del módulo: refleja cómo te ve el sistema de la mansión. - **Estatus Alto**: las puertas se abren, las zonas restringidas son accesibles, pero el Golem y los drones te localizan al instante. - **Estatus Bajo**: eres un "error" y los sensores te ignoran, pero las trampas ambientales (láseres, gas, suelo electrificado) se activan al pisar zonas sin permiso. El Estatus inicial depende de la decisión del Capítulo 1 (sometimiento vs. suplantación). Aumenta con misiones del Golem y baja al ser detectado

faltando el respeto al protocolo. ### Objetos clave - **Insignia Dorada**: acceso a zonas restringidas. Mientras es visible, Desventaja en Sigilo (Destreza). Ocultarla cuesta una acción; si hay enemigos o es zona de alta seguridad, tirada de Juego de Manos CD 10 para evitar que el ruido del metal te delate. El portador es **rastreado por drones**. - **Monóculo de Estatus**: herramienta de diagnóstico con dos modos. **Modo Acceso** abre puertas o desactiva alarmas locales con Inteligencia CD 15. **Modo Anulación Total** es exclusivo del núcleo central (clímax). - **Objetos de Optimización**: artefactos que consumen Estatus. Si el PJ cae por debajo del coste, el objeto se apaga. - **Botas de Impulso** (2 Estatus): +10 pies de velocidad. - **Guantelete de Presión** (3 Estatus): +2 Atletismo, +1 daño desarmado. - **Visor Táctico** (2 Estatus): ventaja en Percepción visual. - **Placa de Refuerzo** (4 Estatus): +1 CA. ## Clímax y resolución El Capítulo 5 (**El Protocolo Final**) introduce un **reloj de 10 turnos** antes del colapso de la mansión. Cada turno de combate o de interacción cuenta como **1 turno**. **Vías de desactivación del núcleo**: - **Anulación con Monóculo** (vía limpia): requiere el Monóculo de Estatus y el **Código de Anulación** (documento físico que posee Silas o está en la caja fuerte del capataz). El PJ realiza una prueba de **Inteligencia (Arcana) CD 15**. - **Éxito**: detiene la autodestrucción y abre las puertas de emergencia. El grupo dispone de **5 turnos adicionales** para evacuar. - **Fallo**: el núcleo emite una descarga de **2d10 daño relámpago** en área y exige nueva tirada al turno siguiente. - **Arrancar el Cristal** (vía bruta): detiene la masacre al instante pero provoca el **desplome inmediato** de la mansión. Solo viable si el grupo ya tiene la ruta de escape preparada. **Golem de Protocolo**: se desactiva permanentemente si el portador del Monóculo tiene éxito en **Inteligencia (Arcana) CD 15** para inyectar la orden de "Cese de Hostilidades". También puede quedar **Aturdido** durante un asalto si recibe un crítico, o si un PJ identifica un punto débil con **Inteligencia (Arcanos) CD 15**. ## Finales posibles - **Éxito total**: escapan con la **Lista de Bajas** y el **Cristal intacto**. Los empleados borrados recuperan identidad legal; el ciclo de purgas termina. - **Éxito parcial**: escapan vivos, pero sin la Lista o sin el Cristal. El ciclo de purgas continuará en otro edificio de Lux. - **Fracaso**: muerte por aplastamiento durante el colapso o asimilación en el núcleo (los PJ pasan a ser nuevos murmullos del Cristal en la siguiente subasta).

PARA LOS JUGADORES

Habéis sido contratados como seguridad privada para la "Subasta de los Pecados", un evento exclusivo en una mansión que flota sobre el vacío. Vuestro trabajo era sencillo: custodiar objetos malditos y mantener el orden entre la élite. Pero el anfitrión ha aparecido muerto en su despacho y la mansión ha activado un protocolo de bloqueo letal. Las paredes se desplazan, las salidas desaparecen y el edificio ha empezado a reconfigurarse. Si no encontráis la forma de anular el sistema, dejaréis de ser guardias para convertirlos en parte del inventario permanente de la casa.

✂ SLOTS DE PERSONAJES JUGADORES

Los PJs concretos los crea el lab de personajes tras la mesa del oneshot. Aquí solo aparecen los slots narrativos que la historia exige; las fichas completas se publican en murrayslab.com/dndlabs/pjs/.

SLOT PJ1 · TANQUE · NV 5

el veterano desencantado.

Gancho con la trama: Fue el jefe de seguridad de la mansión hace diez años. Conoce los puntos ciegos originales del edificio, pero sabe que el sistema ha sido actualizado. Ha vuelto para recuperar un objeto personal (un diario o una reliquia familiar) que dejó en una taquilla de empleados que ya no existe oficialmente en los planos.

Requisitos obligatorios:

- Debe tener competencia en Intuición

El nombre, raza, clase, stats y trasfondo los crea el lab de personajes (Lía Brocha / Niko Tinta) tras la mesa, con su memoria anti-repetición.

SLOT PJ2 · DAÑO · NV 5

el oportunista ambicioso.

Gancho con la trama: Le debe una suma astronómica de oro a un prestamista vinculado a Lux. Su contrato de seguridad incluye un bono masivo si recupera el "Corazón de Ámbar" de la subasta antes de que la casa colapse. El dinero no es para pagar la deuda, sino para comprarse su propia libertad y desplazar al prestamista.

Requisitos obligatorios:

- Ninguno

El nombre, raza, clase, stats y trasfondo los crea el lab de personajes (Lía Brocha / Niko Tinta) tras la mesa, con su memoria anti-repetición.

SLOT PJ3 · APOYO · NV 5

el idealista infiltrado.

Gancho con la trama: Agente del Sindicato de los Olvidados. Su misión es extraer la "Lista de Bajas" (los registros de identidad de los empleados borrados) para darles un futuro legal. Se siente incómodo con la violencia, pero está dispuesto a sabotear la mansión desde dentro para salvar a sus compañeros.

Requisitos obligatorios:

- Debe hablar un idioma adicional (a elección del lab) para comunicarse con los rebeldes

El nombre, raza, clase, stats y trasfondo los crea el lab de personajes (Lía Brocha / Niko Tinta) tras la mesa, con su memoria anti-repetición.

SLOT PJ4 · CONTROL · NV 5

el erudito cleptómano.

Gancho con la trama: Quiere arrancar físicamente el Cristal de Reconfiguración del núcleo de la casa para añadirlo a su colección privada. Sabe que si lo hace, el edificio dejará de cambiar de forma, pero probablemente se desplome más rápido. Ignora que el Cristal no es solo hardware, sino que contiene la conciencia fragmentada y el sufrimiento del antiguo mayordomo de Lux.

Requisitos obligatorios:

- Debe tener competencia en Historia o Arcana

El nombre, raza, clase, stats y trasfondo los crea el lab de personajes (Lía Brocha / Niko Tinta) tras la mesa, con su memoria anti-repetición.

 **AVENTURA**

CAPÍTULO 1 · LA INSPECCIÓN DE ENTRADA

ACTO I



Establecer la jerarquía y el vínculo personal. Los PJs no vienen por dinero, vienen por una necesidad urgente (una deuda de sangre con Lux, un familiar "optimizado" que desapareció o la recuperación de un objeto vital).

ESCENA 1.1 · EL UMBRAL DE PORCELANA

El grupo se encuentra frente al Centinela de Latón, un golem de tres metros con placas de metal pulido y un único visor óptico que emite una luz blanca constante. El aire en el vestíbulo es gélido; los jugadores notarán que sus manos se entumecen y el aliento se vuelve visible en el aire. Un zumbido eléctrico constante emana del núcleo del golem, vibrando en el pecho de quien esté a menos de dos metros.

El golem no habla. Escanea a cada integrante con el rayo del visor, analizando sus firmas mágicas y el pulso.

[SI EL PLAN FALLA / RESULTADO: ETIQUETA CARMESÍ] El visor del golem cambia a color rojo sangre. Un sello holográfico carmesí aparece flotando sobre la cabeza del personaje marcado: «SUJETO INESTABLE». El golem emite un pitido seco y se aparta bruscamente, abriendo las puertas laterales hacia la zona de procesamiento, pero manteniendo el visor fijo en el objetivo.

[SI EL PLAN TIENE ÉXITO / RESULTADO: ACCESO LIBRE] El visor permanece en blanco. El golem hace un gesto mecánico con el brazo, señalando la entrada principal hacia el Gran Salón. Las puertas se deslizan sin ruido, permitiendo el paso sin marcas ni advertencias.

ESCENA 1.2 · EL FILTRO DE IDENTIDAD

El grupo avanza por el pasillo de tránsito. El techo es una cúpula de cristal oscuro que deja pasar una luz cenicienta. A ambos lados, drones esféricos de latón flotan en silencio, vigilando el camino.

[SI EL GRUPO ES "INESTABLE"] Los drones se posicionan agresivamente. Dos de ellos se acercan al "Sujeto Inestable", flotando a pocos centímetros de su cara y emitiendo ráfagas de aire comprimido que empujan al personaje hacia adelante, obligándolo a mantener el paso. El resto del grupo es ignorado, pero los drones emiten un pitido de advertencia si alguien intenta tocar al marcado.

[SI EL GRUPO TIENE "ACCESO LIBRE"] Los drones se limitan a escoltar el grupo manteniendo una distancia de tres metros. No hay contacto físico ni ruidos molestos; simplemente orbitan alrededor de los jugadores mientras avanzan hacia la recepción.

Al final del pasillo, Kaelen espera con una tableta de cristal en la mano. Su mirada es gélida y no se molesta en saludar. —La puntualidad es la primera capa de la cortesía —dice Kaelen—. Cualquier rastro de inestabilidad empañará la velada, y no toleraré que el protocolo se rompa por un descuido de vuestro lado.

ESCENA 1.3 · EL DILEMA DEL ESTATUS

Kaelen observa la marca carmesí sobre la cabeza del personaje inestable. No parece sorprendido, sino más bien irritado. Con un movimiento rápido, extrae una insignia de oro macizo de su cinturón y se la entrega.

—Toma. La Insignia Dorada —dice Kaelen con tono cortante—. No os confundáis. Para un sujeto inestable, esto no es un privilegio, es un grillete. Esta insignia permite que los drones de seguridad rastreen vuestra posición exacta en cada centímetro del palacio. Si cometéis un solo error, el sistema de contención actuará antes de que podáis parpadear.

Para demostrarlo, Kaelen señala a un guardia cercano. El guardia dispara un dardo de contención a un maniquí de entrenamiento. El dardo impacta con un siseo metálico. El veneno paralizante del dardo no deja al objetivo inconsciente, pero provoca espasmos musculares inmediatos.

El personaje afectado por el dardo quedaría Envenenado: tendría desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de habilidad que requieran Destreza.

—Ahora id —concluye Kaelen—. Intentad parecer invitados y no errores del sistema.

CAPÍTULO 2 · EL ERROR DE SISTEMA

ACTO I



El detonante. El sabotaje de la resistencia provoca un fallo en los protocolos de seguridad. El caos es la oportunidad para moverse, pero también una trampa.

ESCENA 2.1 · EL COLAPSO DEL PROTOCOLO

El estruendo del metal contra el metal resuena en todo el pasillo. Al fondo, una pesada compuerta de acero comienza a descender lentamente, cerrando la única salida hacia la zona de seguridad. No es una caída brusca, pero el mecanismo chirría con una lentitud deliberada que corta cualquier intento de deslizarse debajo sin riesgo de quedar aplastado.

A la derecha, a la altura de la vista, destaca un panel de control empotrado en la pared. La pantalla parpadea en rojo y un teclado mecánico, con teclas desgastadas y grasientas, espera una secuencia de mando. El cierre de la puerta avanza centímetro a centímetro; si los jugadores no logran sabotear el panel o forzar el mecanismo ahora, quedarán atrapados en este sector mientras el sistema de seguridad se activa por completo.

ESCENA 2.2 · EL DILEMA DE LA PUERTA HIDRÁULICA

Un siseo agudo precede a una nube de gas color amarillo pálido que brota de las rejillas del techo. El gas tiene un olor penetrante a azufre y amoníaco que irrita la garganta al instante. Quien respire estas emanaciones sentirá un ardor punzante en los pulmones y una pesadez en las extremidades que dificultará cualquier movimiento coordinado.

Este efecto venenoso persistirá en el organismo de los personajes hasta que logren salir de la estancia y alcancen aire limpio al final de la escena. Mientras permanezcan aquí, la toxicidad del aire reducirá su capacidad de reacción, convirtiendo cada paso en una lucha contra la náusea y la asfixia.

ESCENA 2.3 · LOS SUSURROS DEL SISTEMA

La estancia es un laberinto de cables gruesos que cuelgan del techo como lianas negras. En el centro, una terminal de mando con una pantalla cóncava emite una luz azulada y fría. Al acercarse, se percibe un zumbido eléctrico constante y pequeños arcos de electricidad estática que saltan entre los conectores expuestos del teclado.

Para avanzar, el grupo debe hackear la terminal. El proceso requiere tres éxitos en las tiradas, pero el sistema está inestable: cualquier fallo crítico o error en la secuencia provocará una descarga eléctrica directa que infligirá daño por rayo al operador. Si logran vulnerar el sistema, la pantalla desplegará un mapa esquemático que revela la ubicación exacta del Núcleo de Control y una pista crucial sobre la debilidad de sus defensas.

ESCENA 2.4 · EL PRIMER ENCUENTRO CON EL PROTOCOLO

El espacio se abre en una cámara circular dominada por el Núcleo de Control, una esfera de cristal y metal que flota sobre un pedestal electromagnético. El aire vibra con una frecuencia baja que hace castañear los dientes. De repente, cuatro drones de seguridad, esferas metálicas con un único ojo rojo y cañones de plasma integrados, descienden del techo en formación de ataque.

Sobre el Núcleo, se materializa el holograma de Kaelen. Su imagen es nítida, aunque parpadea ligeramente. No busca dialogar; su voz suena metálica y distante mientras ordena la eliminación de los intrusos. Los drones se posicionan para flanquear a los jugadores, disparando ráfagas de energía que dejan marcas de quemaduras negras en el suelo. Para desactivar la seguridad, el grupo deberá combatir a los drones mientras uno de ellos intenta interactuar con los nodos de energía del Núcleo para apagar el sistema.

CAPÍTULO 3 · EL COSTE DE LA EFICIENCIA

ACTO II



Introducir la gestión del Estatus como recurso de supervivencia.

ESCENA 3.1 · EL PASILLO DE LAS IDENTIDADES

El pasillo se abre a un vestíbulo circular revestido de mármol blanco y vetas metálicas. En el centro, sobre un pedestal de cristal, descansa el Monóculo de Estatus. El aire aquí es gélido, pero no es un frío natural; se oye el zumbido forzado de las rejillas de ventilación que escupen ráfagas de aire helado, secando la garganta y entumeciendo los dedos.

Al tomar el Monóculo, el objeto se fusiona con el ojo del portador mediante un filamento de luz azul. El PJ adquiere inmediatamente el Estatus Alto, permitiéndole interactuar con los sistemas de la casa. Sin embargo, el portador debe realizar una tirada de salvación de Constitución.

Si falla, el proceso de integración es brusco. El personaje siente un pinchazo eléctrico en la sien y su imagen comienza a fallar: su piel y ropa presentan pequeños cuadrados de ruido visual, como un cuadro mal renderizado. Este "pixelado" es una secuela física visible que denota la inestabilidad de su nueva identidad administrativa, aunque el Estatus Alto se mantiene activo.

ESCENA 3.2 · LA HABITACIÓN ESPEJO

La puerta al Ala Administrativa es un bloque de acero cepillado sin pomos ni cerraduras. Un escáner láser recorre la superficie buscando la firma del Estatus Alto. Para los personajes que poseen este rango, la puerta se desliza sin ruido.

Para aquellos con Estatus Bajo, la puerta permanece cerrada y el escáner brilla en un rojo intermitente. El panel de control ofrece una alternativa: un receptáculo donde el usuario puede depositar un "recuerdo valioso".

Si un PJ decide hacer esto, debe describir un momento concreto de su pasado que esté dispuesto a borrar. Al hacerlo, el recuerdo se extrae físicamente como una pequeña esfera de luz que el sistema consume para validar el acceso. Como consecuencia, el personaje sufre desventaja en todas las tiradas de Inteligencia debido a ese hueco mental, pero la puerta se abre inmediatamente, permitiendo que todo el grupo avance.

ESCENA 3.3 · EL VESTIDOR DE LOS PECADOS

La estancia es un laboratorio de transmutación. El suelo es una rejilla metálica suspendida sobre un foso donde burbujea un gas ácido de color amarillo verdoso; el olor a azufre y metal quemado es penetrante. Tres pedestales de piedra flotan sobre el gas, cada uno con un objeto: una pluma de cristal, un engranaje de oro y un ojo de obsidiana.

Para avanzar, el grupo debe recuperar los tres objetos. Cada vez que un PJ intenta alcanzar uno, el gas ácido se eleva en un chorro brusco. El PJ debe hacer una tirada de salvación de Destreza.

Si falla, el gas quema la piel y el personaje sufre daño ácido. Además, la exposición al gas altera su frecuencia vibratoria: el personaje adquiere desventaja en todas las tiradas de Persuasión y Engaño, ya que su voz suena distorsionada y metálica, irritando a quien lo escuche. Esta penalización persiste hasta que el personaje realice un descanso largo o use un kit de primeros auxilios especializado.

ESCENA 3.4 · LA TRAMPA DEL PRIVILEGIO

El camino continúa por un puente de cristal suspendido sobre el vacío del núcleo de la mansión. El cristal es translúcido y vibra con un zumbido constante. A mitad del camino, dos Drones de Seguridad —esferas de metal con un único ojo rojo y brazos mecánicos plegables— emergen de las paredes laterales.

El combate comienza mientras los jugadores están aún sobre el puente. Los Drones no buscan solo atacar, sino empujar a los PJs hacia el vacío. El puente es estrecho, lo que obliga a los jugadores a coordinarse: quien esté en la vanguardia deberá decidir si se detiene para luchar y proteger a sus compañeros o si intenta avanzar rápidamente para desactivar la consola del otro lado.

Si un personaje cae o es empujado, debe realizar una tirada de Destreza para sujetarse al borde del puente, quedando vulnerable a los ataques de los Drones mientras el resto del grupo intenta rescatarlo o terminar la pelea.

CAPÍTULO 4 · EL SINDICATO DE LOS OLVIDADOS

ACTO II



Alianza forzada. Los rebeldes son empleados que han sido "borrados" del sistema.

ESCENA 4.1 · EL BANQUETE DE LAS SOMBRAS

El comedor es un espacio amplio y frío. En el centro preside una mesa de mármol negro pulido, tan brillante que refleja las luces del techo como un espejo oscuro. Sobre ella, varias lámparas de cristal suspendidas por cables finos vibran con un zumbido eléctrico constante, proyectando una luz blanca y aséptica que hace que la piel de los personajes parezca pálida, casi grisácea.

Silas espera sentado en un extremo. No se mueve, excepto por los dedos de su mano derecha, que tamborilean un ritmo irregular sobre el mármol. Cuando los jugadores entran, Silas no levanta la vista inmediatamente; mantiene la mirada fija en un pequeño dispositivo de datos que proyecta hologramas azules sobre la superficie de la mesa.

—Llegáis tarde —dice Silas con una voz seca, sin dejar de mirar el dispositivo—. Pero habéis sobrevivido al pasillo, lo cual es un dato estadísticamente irrelevante pero agradable.

Silas cierra el dispositivo de un golpe seco y clava sus ojos en los personajes. Se recuesta en la silla, cruzando los brazos, y espera a que hablen. No hay comida ni bebida sobre la mesa, solo el vacío del mármol negro y la vibración molesta de los cristales superiores.

ESCENA 4.2 · LAS TRIPAS DE LA MANSIÓN

El Espejo Maldito es un marco de plata oxidada que contiene una superficie de mercurio líquido. Al acercarse, la imagen no refleja la habitación, sino que muestra un puente de piedra suspendido sobre un abismo de nubes púrpuras.

El espejo funciona como una ventana táctil y una guía visual: el puente que se ve en el cristal es exactamente el mismo que existe en el mundo físico, pero es invisible e intangible para cualquiera que no esté bajo el efecto del Reloj de Arena.

Si un jugador intenta tocar el espejo, sentirá que el mercurio está helado, provocando un hormigueo que sube por el brazo. El espejo no permite el paso físico; es una herramienta de navegación. El DM debe dejar claro que, para cruzar ese puente en la realidad, los jugadores necesitan activar el Reloj de Arena, que revelará la estructura de piedra en el pasillo real, permitiéndoles caminar sobre ella sin caer al vacío.

ESCENA 4.3 · EL ARCHIVO DE LOS OLVIDADOS

La sala de archivos es un espacio saturado de servidores verticales que emiten un calor seco y un olor a ozono. En el centro, una terminal de datos parpadea con una luz ámbar. Al interactuar con ella, la terminal lanza un pulso electromagnético defensivo: un estallido de energía azul que golpea en un radio de 10 pies. Todos los personajes en el área deben realizar una tirada de salvación de Destreza (CD 13) o quedar Aturdidos (Stunned) hasta el final de su siguiente turno.

Junto a la terminal, sobre un soporte de metal, descansa la Lista de Bajas. Es un registro encuadernado en cuero sintético gris, con hojas de papel plastificado que resisten la humedad. Al hojearlo, los jugadores encuentran los nombres de los empleados borrados y, más importante, una nota técnica escrita a mano en el margen: "El Cristal de Reconfiguración es inestable ante frecuencias vibratorias altas; un impacto sónico o un golpe seco en el eje Y podría colapsar la estructura".

Mientras revisan el archivo, un dron de seguridad desciende del techo. El dron no ataca con disparos simples, sino que despliega un emisor térmico. El dron lanza una descarga de fuego en un área de 15 pies de radio centrada en él, infligiendo 3d6 de daño de fuego. El dron permanece estático mientras recarga el ataque durante un turno completo.

ESCENA 4.4 · EL PRECIO DE LA LIBERTAD

Silas observa la reacción de los jugadores mientras el dron de seguridad se retira. Se pone en pie y camina alrededor de la mesa de mármol, manteniendo una distancia prudencial, como si no quisiera ensuciar sus botas.

—Ahora que habéis visto los registros, sabéis que el Sindicato no deja cabos sueltos —dice Silas. Se detiene y ladea la cabeza, observando el equipo de los aventureros—. Tenéis la información necesaria para sobrevivir al núcleo, o para morir con un propósito.

Silas saca un pequeño maletín de metal y lo desliza sobre el mármol negro hacia los jugadores. El sonido del metal raspando la piedra es agudo y chirriante.

—Aquí tenéis la llave de acceso al sector final. No la perdáis, porque no hay duplicados para los que no existen en la nómina.

Silas se queda quieto, esperando que recojan la llave, con la mirada fija en el objeto y los hombros tensos, atento a cualquier movimiento brusco.

CAPÍTULO 5 · EL PROTOCOLO FINAL

ACTO III



Enfrentamiento final contra el Golem de Protocolo.

ESCENA 5.1 · EL ASCENSO FORZOSO

El elevador llega al tope con un sacudón que hace castañear los dientes. Al abrir la escotilla superior, los aventureros emergen en la Sala de Control: una plataforma circular de metal y cristal suspendida sobre un vacío negro. En el centro, el Cristal de Energía late con una luz blanca cegadora que proyecta sombras alargadas contra las paredes.

Kaelen espera en la cornisa superior, con el núcleo en la mano y la mirada fija en el cristal. No está solo. A los pies del Cristal, bloqueando el camino, se alza el Golem de Protocolo. Es una mole de hierro y runas azules que emite un zumbido constante, como un enjambre de abejas metálicas. El Golem no ataca al instante; se mantiene firme, con los brazos cruzados, actuando como un muro físico infranqueable.

Kaelen grita desde arriba, su voz retumba en la cúpula: «¡Tarde! El flujo ya es irreversible. El Golem no os dejará tocar el Cristal, y yo me encargaré de que no salgáis vivos de esta plataforma». Acto seguido, Kaelen dispara una ráfaga de energía desde el núcleo que impacta en el suelo metálico, provocando una explosión de chispas y humo que obliga a los jugadores a cubrirse.

ESCENA 5.2 · EL CORAZÓN DE LA MÁQUINA

El combate es una lucha de posiciones. El Golem de Protocolo es el centro del conflicto: cada vez que un PJ intenta acercarse al Cristal, la máquina lanza un golpe demoledor o despliega un escudo de energía que repele a los atacantes. Mientras tanto, Kaelen bombardea la plataforma desde la cornisa, lanzando proyectiles de energía que dejan cráteres humeantes en el metal.

El Golem es casi invulnerable, pero el ruido del combate revela una debilidad. Al moverse, una placa de blindaje en su espalda vibra y deja ver el mecanismo interno. Si un jugador ha tenido éxito en la prueba de Análisis previa, sabe exactamente dónde golpear. En el momento en que el Golem lanza un ataque pesado y queda expuesto durante un instante, cualquier golpe dirigido a esa placa se considera un crítico, provocando un cortocircuito que aturde a la máquina y abre una ventana de oportunidad para llegar al Cristal.

El aire huele a ozono y metal quemado. El suelo vibra bajo los pies y el ruido del núcleo de Kaelen se vuelve un pitido agudo que presiona los tímpanos, avisando de que la estabilidad de la sala está llegando a su límite.

ESCENA 5.3 · EL DILEMA DEL CRISTAL

Con el Golem derrotado o apartado, los aventureros quedan frente al Cristal. La energía blanca es tan intensa que el vaho de su respiración se vuelve luminoso. Kaelen, viendo que ha perdido el control del guardia, baja de la cornisa con el núcleo temblando en su mano. Su rostro está desencajado, sudoroso.

«Haced lo que queráis», escupe Kaelen, «pero si lo extraéis, la ciudad caerá. Si lo destruí, borraréis la historia de este lugar. Si me dejáis terminar el proceso, podré estabilizar la energía para todos».

El DM debe detener la acción y obligar a los jugadores a elegir una de estas tres vías: 1. ****Extraer el Cristal****: Salvan la reliquia para un tercero, pero provocan el colapso inmediato de la estructura y la caída de la ciudad. 2. ****Destruir el Cristal****: Eliminan la fuente de poder y la amenaza, pero borran los archivos y la memoria del lugar para siempre. 3. ****Persuadir/Ayudar a Kaelen****: Intentan estabilizar la energía. Requiere una prueba de Persuasión o Arcanos alta; si fallan, Kaelen colapsa por la sobrecarga.

La decisión tomada dispara la reacción en cadena que lleva a la escena final.

ESCENA 5.4 · EL SALTO AL VACÍO

El suelo cede. Un estrépito de roca y metal colapsando llena la sala mientras la plataforma comienza a inclinarse hacia el vacío. El ruido es un golpe seco y constante que hace vibrar los dientes. El Cristal, ya sea extraído o roto, ha provocado que los soportes de la sala se desintegren. La única salida es un balcón de evacuación que ha quedado visible gracias a la caída del Golem y los escombros. Los personajes deben realizar un salto desesperado hacia la plataforma de piedra mientras el suelo bajo sus pies desaparece.

Cada jugador debe realizar una tirada de Atletismo o Acrobacias. - ****Éxito****: El personaje aterriza en el balcón, aunque rueda por el suelo con el impacto. - ****Fallo****: El personaje no alcanza la plataforma y queda colgando del borde por las manos, con el abismo a sus pies. En este estado, recibe 2d6 de daño por el impacto contra el muro y requiere que otro PJ use una acción para izarlo hacia arriba antes de que la sección final del techo colapse sobre él.

Mientras huyen, ven cómo la Sala de Control se hunde en la oscuridad del foso, tragándose los restos de la ambición de Kaelen y el silencio vuelve a reinar en las profundidades.

 NPCs

EL ADMINISTRADOR KAELEN (VILLANO PRINCIPAL)

Quiere: Ejecutar la "Limpieza Total" del edificio para borrar cualquier rastro del fracaso de Lux y presentarse ante los inversores como el salvador que optimizó el activo.

Sabe: El código de anulación del Golem; la ubicación exacta de la Lista de Bajas; la debilidad estructural del núcleo.



EL GOLEM DE PROTOCOLO (UNIDAD 01)

Quiere: Proteger la mansión y ejecutar las órdenes de Kaelen.

Sabe: La posición de todos los intrusos; la secuencia de cierre de puertas.



SILAS "EL BORRADO"

Quiere: Recuperar la Lista de Bajas y escapar con sus compañeros.

Sabe: Puntos ciegos de las cámaras; cómo bloquear los ascensores para frenar al Golem.

LUGARES



EL VESTÍBULO DE LOS ESPEJOS

Una sala circular llena de espejos que reflejan no solo la imagen, sino los miedos del observador.



EL NÚCLEO DE DATOS

Una cámara llena de cristales flotantes que almacenan la memoria de la mansión.

Creado por: Iris Vela, Damián Tachón, Rubén Veinte, Marga Veto, Sebas Tilde, Pablo Folio (gemma4:31b), Lucía Trazo (Flux schnell)

Fecha: 2026-05-21T06:29:49

COMPATIBLE CON D&D 5E SRD · MURRAY'S LAB