



«EL ECO DEL SILENCIO: LA PRISIÓN DE CRISTAL»

En un pueblo donde el agua sabe a hierro y la piel de los habitantes se vuelve traslúcida como el vidrio, los PJs deben descubrir quién envenena el pozo antes de que el pueblo entero se fragmente. El culpable es un padre desesperado que usa un parásito abisal para "limpiar" el terreno y cumplir el chantaje de una secta que tiene a su hija

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».

El villano es el Carcelero, una entidad sónica controlada indirectamente por Silas, quien utiliza el Diapasón para mantener su propia existencia física y dirigir la recolección de energía. La Prisión es un organismo vivo que consume frecuencias, y el Carcelero actúa como su sistema inmunológico. El objetivo de Silas es mantener la Saturación en niveles críticos para que el Núcleo procese el sonido en materia física, prolongando así su vida. La Saturación es un medidor individual que representa el agotamiento sensorial provocado por las frecuencias de la prisión. Cada personaje comienza con una Saturación de 0. Al alcanzar el Umbral de Alerta (3-5 puntos), el ruido y la magia acumulada atraen patrullas de 1d4 Guardias del Vacío en la siguiente estancia o escena, aumentando la dificultad para moverse con sigilo. Al llegar al Umbral Crítico (10 puntos), la Saturación es insoportable. El personaje sufre un colapso nervioso (queda Incapacitado por un turno) y el Carcelero se manifiesta inmediatamente en su ubicación, atraído por el pico de ruido mental. El medidor de Saturación se incrementa al finalizar cada encuentro. Para efectos de este módulo, se considera "encuentro" cualquier escena de acción (combates, persecuciones), la resolución de puzzles complejos o cualquier uso activo de la Llave. Un combate corto, aquellos que se resuelven en 3 turnos o menos, suma +1 punto. Un combate ruidoso, donde se utilicen hechizos de trueno, armas de fuego o ataques que provoquen derrumbes, suma +2 puntos. El uso de la Llave Armónica suma +3 puntos y la alarma disparada +5 puntos. Para reducir la Saturación, los personajes deben dedicar una hora completa a realizar ejercicios de respiración y centramiento durante un Descanso Corto. Al finalizar la hora, el personaje reduce su Saturación en 2 puntos. Si el descanso se realiza en una Zona Segura (habitaciones con luz blanca y silencio absoluto), el personaje recupera además un bono adicional de 1d6 puntos de Saturación. No es posible reducirla en intervalos menores de 10 minutos, ya que el sistema nervioso requiere el tiempo estándar de recuperación de D&D 5e para estabilizarse. También pueden encontrar y usar Filtros de Cuarzo, objetos consumibles que, al romperse contra el suelo, crean una zona de calma de 3 metros durante 1 minuto. Quien esté dentro reduce su Saturación en 2 puntos inmediatamente. Es crucial que los jugadores busquen estancias seguras para sus descansos. Solo podrán recuperar puntos de golpe si la puerta está cerrada y asegurada físicamente (con un cerrojo o barricada) y no hay fuentes de ruido activo, como tuberías vibrantes o centinelas cercanos. Si descansan en una zona que no cumple estas condiciones, no recuperarán puntos de golpe y sufrirán un penalizador de -2 en sus próximas tiradas de Iniciativa debido a la falta de sueño reparador. El secreto clave es que la Llave Armónica no es solo una herramienta de apertura, sino un pararrayos sónico: quien la porte atrae los ataques del Carcelero, pero puede redirigir el daño hacia el entorno. Silas, el antagonista, no es un humano vivo en sentido estricto, sino una cáscara vibratoria inestable. Su cuerpo físico se ha desintegrado parcialmente debido a sus experimentos; ahora es una frecuencia mantenida por pura voluntad. Por eso, al final del módulo, se está desvaneciendo: su coherencia física depende del Diapasón para no disolverse en ruido blanco. El conflicto final se resuelve en la Escena 6.2, donde el grupo deberá decidir si utilizan la energía del Diapasón para ejecutar al villano o si la emplean para estabilizar la esencia de Silas y salvar su vida. Final de éxito: Los PJs escapan y estabilizan la frecuencia del Núcleo, colapsando la prisión y liberando a los prisioneros restantes. Final parcial: Escapan vivos, pero dejan la prisión activa y a Silas en manos del Carcelero; la amenaza sónica persiste en el mundo. Final de fallo: La Saturación llega al límite antes de abrir la puerta final; el Carcelero ejecuta un "Acorde Final" que desintegra físicamente a los personajes, convirtiéndolos en ecos permanentes de la cárcel.

PARA LOS JUGADORES

Despertáis en una celda de cristal que vibra contra vuestra piel, en una prisión vertical donde el silencio es la única forma de no morir. Aquí, el ruido no es solo un aviso, es una moneda de cambio: necesitáis generar sonidos para abrir puertas, pero cada grito atrae al Carcelero, un depredador que rastrea vuestras vibraciones. Tenéis que ascender hacia la superficie antes de que el ruido acumulado os consuma o el Carcelero os encuentre. No os fiéis de los ecos, y sobre todo, no hagáis ruido a menos que sea estrictamente necesario.

✂ 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 protector caído.

Gancho con la trama: No busca pruebas ni diarios, busca a alguien. Su antiguo protegido (un hijo, un alumno o un noble) está en una de las celdas inferiores. PJ1 sabe que el tiempo en la prisión es volátil y teme que, si tarda demasiado, encontrará a alguien que ya ha muerto de viejo o que ha olvidado quién es. Su motor es la urgencia afectiva.

Requisitos obligatorios:

- Fuerza física considerable (necesaria para mover escombros y bloquear puertas en el Cap
- 5)

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 pragmático.

Gancho con la trama: Ha sido contratado por una organización externa para extraer la "Llave Armónica" (una secuencia de frecuencias). No le importa la prisión ni los prisioneros; tiene un contrato con una fecha de entrega y una recompensa que borraría todas sus deudas. Si falla, no solo no cobra, sino que sus acreedores saben dónde encontrarlo.

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 experto en supervivencia sónica.

Gancho con la trama: Es el único que entiende la regla de la "Saturación". Sabe que el ruido no es solo un aviso para los monstruos, sino que el sonido excesivo acelera el metabolismo celular (envejecimiento instantáneo). Su objetivo es llegar al núcleo para estabilizar la frecuencia y detener el desgaste físico de sus compañeros.

Requisitos obligatorios:

- Alta inteligencia o competencia en Arcanos/ Historia
- Debe ser quien explique la mecánica de Saturación a la mesa

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 sensor humano.

Gancho con la trama: Fue modificado quirúrgicamente para servir de antena. Siente la prisión como un mapa vibratorio en su cabeza. Sabe que el Carcelero necesita "afinar" su voz para lanzar el Acorde Final. Su motivación es el odio: quiere usar su conexión con el núcleo para sobrecargarlo y destruir la prisión desde dentro, aunque eso signifique no salir.

Requisitos obligatorios:

- Capacidad de comunicación no verbal o sensorial

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 · EL DESPERTAR EN EL VACÍO

ACTO I



Escapar de las celdas y comprender la mecánica "Ruido = Acción / Silencio = Seguridad".

ESCENA 1.1 · EL COLAPSO DE CRISTAL

El pasillo es un tubo de hormigón húmedo donde el agua gotea rítmicamente desde las juntas del techo. El aire pesa, cargado de un olor metálico a hierro oxidado y el aroma agrio de la piel sin lavar. Frente a vosotros, la celda de cristal vibra con una frecuencia casi imperceptible que hace que los dientes castañeen.

Para liberar al prisionero, debéis golpear el cristal en el punto exacto de tensión. Si el golpe es preciso, el cristal se fragmentará en mil pedazos con un chasquido seco, como el de una rama rota, permitiendo que el sigilo se mantenga. Si falláis, la estructura colapsará con un estruendo sordo que resonará por todo el sector, alertando a cualquier guardia en el área.

Dentro de la celda, el prisionero os mira con los ojos desorbitados, apretando los puños contra el suelo. No puede hablar, pero su desesperación es palpable en la forma en que golpea el cristal con los nudillos sangrantes.

ESCENA 1.2 · EL PASILLO DEL ECO

El Rastreador emerge de las sombras del techo, descendiendo con movimientos espasmódicos. Es una criatura de huesos amarillentos y extremidades demasiado largas, cuya cabeza es un diapasón de metal negro que vibra constantemente. No tiene ojos; se orienta mediante la reverberación del sonido.

En cuanto detecta vuestra posición, el diapasón de su cabeza emite un pulso sónico. Una onda de choque invisible golpea el aire, desplazando el polvo y las piedras del suelo.

(Mecánica: Los PJs deben realizar una Tirada de Salvación de Destreza CD 13. En caso de fallo, reciben 1d6 de daño sonoro y quedan Empujados 3 metros hacia atrás por la fuerza de la vibración).

La criatura no emite gruñidos ni gritos; solo el zumbido constante de su cabeza, que aumenta de volumen a medida que se prepara para cargar contra el miembro del grupo que haya hecho más ruido.

ESCENA 1.3 · EL DILEMA DEL PRISIONERO

El prisionero está tendido en el suelo, temblando. Al ver que la celda ha desaparecido, inhala aire profundamente y expande el pecho; tiene la garganta hinchada y los ojos inyectados en sangre. Está a punto de soltar un grito que despertaría a todo el complejo.

Tenéis una fracción de segundo para reaccionar. Podéis intentar taponarle la boca con la mano, usar un hechizo de silencio o persuadirlo con un gesto rápido para que guarde silencio.

Si no hacéis nada o falláis en el intento de callarlo, el prisionero soltará un alarido desgarrador que romperá la calma del pasillo y atraerá inmediatamente a la patrulla de guardias que se encuentra en la zona adyacente.

ESCENA 1.4 · LA PUERTA DEL UMBRAL

Al final del pasillo, Vespera os espera apoyada en la pared, jugando con un pequeño dispositivo de cobre. Su mirada es fría y analítica; os observa como quien evalúa la calidad de una herramienta que acaba de encontrar en el suelo.

—Habéis sobrevivido al Rastreador —dice con una sonrisa ladeada—. No cualquiera sale ileso de un encuentro con un diapasón vivo. Pero el ruido que habéis hecho ha dejado la zona saturada; tenemos poco tiempo antes de que el sistema de seguridad se recalibre.

Vespera señala la consola de la puerta blindada. Para abrirla, debéis manipular el dial de frecuencias hasta que el tono coincida con un Do grave.

(Mecánica: El jugador debe realizar una tirada de Performance o Investigación CD 12. Un éxito ajusta la frecuencia correctamente y la puerta se desliza sin ruido; un fallo provoca un pitido estridente que alerta a los guardias cercanos).

CAPÍTULO 2 · EL ASCENSOR DE VIBRACIONES

ACTO I



Activar el ascensor para subir de nivel. Descubrir el sistema de alerta del Carcelero.

ESCENA 2.1 · EL UMBRAL DEL POZO

El pasillo es un tubo de metal oxidado que vibra bajo los pies. El aire huele a ozono y a metal quemado. Al fondo, una puerta blindada con un escáner sónico bloquea el paso: emite un pitido constante que se acelera si alguien se acerca. Para cruzar, los jugadores deben generar un ruido que camufle su firma acústica.

Si deciden avanzar en silencio absoluto, el riesgo es mínimo pero el proceso es lento; el Medidor de Saturación no varía. Si optan por un ruido moderado, como golpear las paredes con ritmo, el avance es más rápido pero el Medidor de Saturación sube +1. Si deciden provocar un estruendo fuerte, como romper una tubería de vapor, cruzan la puerta al instante pero el Medidor de Saturación sube +3. Existe una opción intermedia: usar un hechizo de sonido controlado, que permite el paso con un coste de +1 o +2 de Saturación según el nivel del conjuro.

Una vez que el ruido enmascara su presencia, la puerta se desliza con un chirrido metálico, dejando paso a la siguiente sección.

ESCENA 2.2 · EL PASILLO DE LOS ECOS

La sala es un espacio circular revestido de placas de cobre que amplifican cualquier sonido. En el centro, un Rastreador Ciego patrulla la zona. La criatura no tiene ojos; en su lugar, posee una membrana vibratoria en el pecho que se expande y contrae. Se mueve con espasmos, deteniéndose en seco ante el menor roce de una bota contra el suelo.

El Rastreador es vulnerable al sonido: cualquier ruido fuerte lo atrae inmediatamente, pero también lo aturde. Si los jugadores generan un sonido fuerte en un punto concreto, la criatura se lanzará hacia allí, quedando expuesta a un ataque sorpresa. Sin embargo, el Rastreador puede emitir un Pulso Sónico (un grito sónico en área que empuja a los personajes y provoca daño sonoro) si detecta que hay varios objetivos cerca.

El DM debe enfatizar que el suelo es de metal hueco; caminar rápido o correr provocará que el Rastreador localice la posición exacta de los PJs mediante ecolocalización.

ESCENA 2.3 · LA FRECUENCIA DEL MIEDO

Mientras el ascensor comienza a subir, la figura de Vespera aparece. No es un cuerpo físico, sino una interferencia visual, un glitch que parpadea y se desplaza violentamente entre las paredes de la cabina. Su voz suena como una grabación reproducida a distintas velocidades, solapándose sobre sí misma.

Vespera no ataca físicamente, sino que intenta desestabilizar la mente de los jugadores mediante frecuencias disruptivas. Si los PJs fallan la tirada de salvación contra sus susurros, no sufren daño físico, sino que quedan desorientados. El efecto mecánico es una desventaja en la tirada de iniciativa para el siguiente encuentro, ya que sus reflejos quedan ralentizados por la interferencia sónica.

La conversación con Vespera ocurre mientras el ascensor asciende. Ella no se mueve del espacio del glitch, sino que parece fundirse con la estructura del elevador, apareciendo y desapareciendo en los puntos ciegos de la vista de los jugadores.

ESCENA 2.4 · EL FILTRO ACÚSTICO

El ascensor se detiene en seco con un golpe metálico que sacude la cabina. Las puertas no se abren. Al mirar por la rendija, los jugadores ven que el mecanismo de ascenso se ha bloqueado debido a una interferencia sónica en los raíles: una masa de energía vibratoria impide que la cabina suba más.

Para avanzar, los personajes deben salir de la cabina y desviar esa firma sónica hacia el conducto de ventilación adyacente, despejando así la vía. El DM debe indicar que el camino hacia el núcleo es visible, pero está bloqueado por este muro de sonido.

Si los jugadores realizan una tirada de Investigación o Perspicacia CD 12, notarán que hay un panel de control manual que puede forzar el desvío de la energía. Una vez que logran crear este señuelo sónico, la interferencia se desplaza hacia el conducto y el ascensor se desbloquea, permitiéndoles subir finalmente hasta el núcleo.

CAPÍTULO 3 · LA GALERÍA DE LOS SUSURROS

ACTO II



Recuperar la "Llave Armónica" (un diapasón masivo de cristal) para abrir la puerta del Núcleo.

ESCENA 3.1 · EL ATRIO DE LOS ECOS

Los personajes entran en el Archivo de Frecuencias. Es una sala circular revestida de placas de cobre que anulan cualquier eco. En el centro, sobre un pedestal de obsidiana, descansa la Llave: un diapasón de cristal blanco del tamaño de un antebrazo. Al tocarlo, el objeto no emite sonido, sino que vibra con una intensidad que hace hormiguitar los dientes.

Si un personaje intenta usar la Llave para abrir la puerta blindada que conduce al ala este, el diapasón emite un pulso sónico único que desplaza el aire en una onda visible. La puerta se desliza sin ruido, pero la Llave queda repentinamente fría y opaca, como si se hubiera quedado sin energía. El objeto es ahora un peso muerto en la mano del PJ, pero sigue siendo la única pieza capaz de interactuar con el núcleo del Depósito.

ESCENA 3.2 · EL PASILLO DE LAS FRECUENCIAS

El pasillo que conduce a la cámara de Silas es un túnel de cristal facetado. No hay silencio aquí; las paredes amplifican el roce de las botas contra el suelo hasta convertirlo en un estruendo rítmico. El aire está saturado de un polvo blanco y fino, restos de cristales pulverizados que flotan en suspensión y se pegan a la piel como escarcha.

A medida que avanzan, el polvo empieza a vibrar coordinadamente, formando patrones geométricos en el aire que reaccionan a la voz de los personajes. Si alguien habla alto, las figuras geométricas se rompen bruscamente, provocando un pitido agudo que deja el oído zumbando durante unos segundos.

ESCENA 3.3 · LOS ARCHIVOS DE CRISTAL

Silas espera en la intersección, apoyado en una consola de mando. Su rostro está demacrado y sus dedos tiemblan ligeramente. Al ver que los PJs tienen la Llave, no intenta atacarlos, sino que les advierte que el diapasón está "vacío" y que solo el resonador del Depósito puede reactivarlo para detener la catástrofe.

Aquí el DM debe presentar el dilema: Silas conoce el camino más rápido y seguro, pero su lenguaje corporal es errático. Los jugadores pueden: 1. Confiar en Silas y seguir sus instrucciones hacia el Depósito. 2. Interrogarlo agresivamente para descubrir si planea traicionarlos una vez que la Llave esté activa. 3. Ignorarlo e investigar los registros de la consola cercana (Tirada de Historia CD 15). Un éxito revela que Silas fue el arquitecto del sistema y que el Depósito tiene una falla de seguridad que permite entrar sin escolta, pero el camino es más peligroso y lleno de trampas sónicas.

ESCENA 3.4 · LA CACERÍA DEL NÚCLEO

El Depósito es una cúpula de cristal donde el núcleo flota en el centro, rodeado por el Rastreador, una masa de fragmentos afilados que orbitan el núcleo como un enjambre. El núcleo es una esfera de luz blanca que late con un ritmo cardíaco.

El objetivo es extraer el núcleo usando la Llave. Sin embargo, el Rastreador protege la esfera: cada vez que el monstruo golpea el núcleo con sus fragmentos, la esfera pierde brillo. El DM debe llevar un contador de 4 impactos. Al cuarto impacto, el núcleo se fractura y explota, provocando un daño de 4d10 sónico en área y dejando la misión fallida.

Para extraerlo, un personaje debe usar la Llave como puente. Esto requiere una acción completa y que el personaje esté adyacente al núcleo. Si el Rastreador es distraído o aturdido, la extracción es inmediata; si no, el PJ debe resistir el ataque del monstruo mientras el diapasón absorbe la energía del núcleo.

ESCENA 3.5 · EL RITUAL DE SINTONIZACIÓN

Una vez extraído el núcleo, la energía residual provoca que el cuerpo del portador se sature de vibraciones. El núcleo es inestable y emite descargas eléctricas que pueden dañar la estructura del Depósito.

Para estabilizar el objeto y transportarlo sin riesgo, un personaje con competencia en Medicina o Atletismo (a elección del jugador) debe realizar una prueba de CD 12 para sujetar el núcleo en la posición correcta y amortiguar la frecuencia. Si falla, el personaje recibe 1d6 de daño eléctrico por turno hasta que el núcleo sea colocado en el receptáculo final o alguien más lo estabilice.

CAPÍTULO 4 · LA CÁMARA DE SATURACIÓN

ACTO II



Sobrecargar el sistema de sonido de la prisión para anular la armadura sónica del Carcelero.

ESCENA 4.1 · EL UMBRAL DEL NÚCLEO

El grupo llega al borde del Núcleo. Frente a vosotros se extiende una pasarela de cristal translúcido que cruza un abismo circular de cien metros de profundidad. En el fondo del foso, una masa de energía violeta vibra con un zumbido constante que hace vibrar los dientes y los huesos. El aire huele a ozono y a metal quemado.

A ambos lados de la pasarela, suspendidos sobre el vacío, flotan cuatro pilares de cuarzo ahumado. Cada pilar emite un pulso rítmico de luz blanca que se sincroniza con el zumbido del abismo. Para avanzar hacia la plataforma central, es necesario saturar estos cristales con energía sonora hasta que se rompan.

(DM: Pide una tirada de Percepción a los jugadores. Si la mayoría tiene éxito con una CD 14, notan que los pilares reaccionan a las frecuencias altas y a los impactos fuertes; si fallan, el primer intento de activar un pilar puede provocar una descarga eléctrica de 1d6 rayos que empuja al personaje un paso hacia atrás).

ESCENA 4.2 · LOS PILARES DE RESONANCIA

La pasarela de cristal vibra bajo vuestros pies mientras os acercáis al primer pilar. El cuarzo ahumado absorbe el sonido del entorno, creando un vacío acústico inquietante. Para romper el pilar, el grupo debe generar un volumen crítico de ruido.

Cada pilar tiene una "Barra de Carga" de 5 puntos. Los jugadores pueden sumar puntos de la siguiente manera: - Actuación (CD 15): Un grito potente o un acorde ensordecedor suma 1 punto. - Intimidación (CD 17): Un rugido de rabia pura que sacuda el aire suma 1 punto. - Atletismo (CD 15): Un golpe seco y violento contra el cristal suma 1 punto.

Cuando un pilar alcanza los 5 puntos, estalla en mil pedazos con un sonido similar al de un cristal rompiéndose en una catedral, liberando una onda de choque que empuja a los PJs hacia atrás 3 metros. Debéis repetir este proceso con los cuatro pilares para abrir el camino al centro. Si tardáis más de tres turnos en total, el zumbido del abismo aumenta y el Carcelero detecta vuestra posición.

ESCENA 4.3 · EL ASEDIO VIBRATORIO

El suelo de la cámara comienza a inclinarse violentamente hacia el centro. El zumbido de los pilares ha pasado de ser un murmullo a un rugido físico que empuja el aire hacia fuera. Los Rastreadores restantes se lanzan en un último ataque desesperado antes de que la frecuencia los expulse de la sala.

En el momento en que el cuarto pilar alcanza su carga máxima, se produce un "Asedio Vibratorio". No es una explosión de fuego, sino un pulso sónico invisible que barre la estancia. Los PJs sienten una presión súbita en los oídos y un sabor metálico en la lengua.

Este pulso viaja por las paredes hasta el núcleo del complejo. El efecto es inmediato: la armadura sónica del Carcelero, que hasta ahora era impenetrable, se fragmenta. Se escucha un sonido similar al de un cristal rompiéndose a kilómetros de distancia. El villano ahora es vulnerable; su protección ha sido anulada y el camino hacia el enfrentamiento final está despejado.

ESCENA 4.4 · EL DILEMA DE SILAS

Justo cuando el último pilar estalla, Silas se interpone en el camino hacia el centro. Su rostro está desencajado y sus manos tiemblan. El hombre no mira a los aventureros, sino que observa la fuente de energía violeta del abismo con una codicia febril.

—Solo un poco más —susurra Silas, extendiendo los brazos—. Con esta energía, el tiempo dejará de ser una condena. Volveré a ser el hombre que era antes de que el mundo se olvidara de mí.

Silas intenta absorber la energía del Núcleo para rejuvenecerse, provocando que la pasarela de cristal empiece a agrietarse bajo vuestros pies. El aire se vuelve denso y pesado. Antes de que podáis intervenir, el suelo vibra con un impacto seco.

Desde el centro del abismo emerge el Carcelero. Es una figura imponente de tres metros, con una armadura de hierro oxidado fundida directamente en su piel grisácea. No tiene ojos; en su lugar, dos hendiduras verticales emiten un brillo violeta constante que ilumina el metal de su pecho. Arrastra una cadena de eslabones gruesos que chirrían contra el cristal, produciendo un sonido metálico que anula cualquier otra frecuencia. Su voz suena como el choque de dos placas tectónicas:

—El silencio es la única ley en este lugar. Y vosotros habéis gritado demasiado.

CAPÍTULO 5 · EL ASCENSO FINAL

ACTO III



Carrera contra el reloj hacia la salida mientras la estructura colapsa.

ESCENA 5.1 · EL DERRUMBE DE LA ESPIRAL

El puente de piedra se ha desplomado, dejando un hueco de seis metros sobre un abismo donde solo se oye el viento silbar. Para cruzar, el grupo debe apoyarse en el Tanque: este debe anclarse a una saliente de roca y sujetar la plataforma metálica que ha quedado colgando, estabilizándola para que los demás pasen por encima de él.

El Tanque debe realizar una tirada de Atletismo (CD 14). Si tiene éxito, logra bloquear la plataforma contra la pared, creando un puente humano firme. Si falla, la plataforma oscila violentamente y el Tanque recibe 2d6 daños por impacto contra la piedra. Además, el estrépito del metal chocando contra la roca resuena por todo el pasillo, alertando a los centinelas de la escena 5.2; los PJs pierden el factor sorpresa y los enemigos ya estarán posicionados para la emboscada.

ESCENA 5.2 · EL EMBUDO DE ESCOMBROS

El camino se estrecha hasta convertirse en un pasillo donde el techo se ha desplomado. Un montón de rocas grises y fragmentos de cristal bloquea el paso por completo. El aire está lleno de polvo que pica en la garganta y el suelo está cubierto de esquirlas que crujen bajo las botas. Solo se oye el goteo de un líquido viscoso que cae desde lo alto.

Sobre sus cabezas, tres Rastreadores de Frecuencia se aferran al techo. Sus patas son púas de cristal que vibran con un zumbido agudo, similar al de un mosquito gigante, que aumenta de volumen cada vez que alguien se mueve. Silas retrocede hasta pegar la espalda a la pared y señala hacia arriba con un gesto nervioso.

—Si hacéis ruido, bajarán sobre nosotros en un segundo —susurra Silas—. Para abrir el camino, alguien tendrá que mover esas rocas, y eso va a sonar como un trueno para ellos.

El grupo está atrapado en un cuello de botella donde solo dos personajes pueden combatir en primera línea. Para avanzar, el PJ1 deberá empujar los escombros (Sugerencia DM: Tirada de Atletismo CD 14). En cuanto la primera piedra se mueva, el ruido atraerá a los Rastreadores, que caerán del techo para atacar.

Cuidado con la magia: cualquier hechizo que genere sonido o un impacto fuerte contra las rocas provocará un nuevo desprendimiento. El objetivo recibirá 1d6 de daño contundente y el suelo se convertirá en terreno difícil debido a los cristales rotos.

Cuando el último Rastreador caiga o el camino quede abierto, un estruendo sordo recorrerá los cimientos de la prisión. El Carcelero ha detectado la vibración del combate y se dirige hacia su posición.

ESCENA 5.3 · LA TRAICIÓN DEL SILENCIO

El elevador hidráulico es una jaula de hierro oxidado que asciende mediante el bombeo de un fluido viscoso y oscuro. Silas sostiene la Llave Armónica, el único objeto capaz de activar el mecanismo. Mientras el elevador sube lentamente, el ruido del pistón llena el espacio, ocultando cualquier otro sonido.

Cuando la jaula llega a la plataforma superior, Silas no entrega la llave. En un movimiento rápido, la encaja en la ranura de bloqueo y gira el mecanismo hacia la derecha, bloqueando la jaula desde fuera y dejando a los PJs atrapados en el hueco del elevador. Silas retrocede hacia la puerta de salida, con una sonrisa gélida.

El traidor no se va solo. A su lado emerge el Guardián del Umbral. No es un espectro genérico: su cuerpo es una masa de tendones tensos que vibran constantemente, como cuerdas de piano a punto de romperse, produciendo un zumbido agudo que hace que los dientes de los PJs castañeen. El Guardián no habla; emite un acorde disonante que sacude las paredes de la jaula, preparando el terreno para el ataque final.

ESCENA 5.4 · EL IMPACTO DEL CARCELERO

El silencio es interrumpido por un estruendo metálico. El Carcelero irrumpe en la sala, pero antes de entrar del todo, golpea la puerta de hierro con su maza. El impacto genera una onda sónica expansiva (daño sónico 3d6, CD 13 de Salvación de Constitución o quedar Sordo durante un minuto).

Antes de que el Carcelero lance su primer ataque, hay una ventana de reacción. Si los PJs actúan rápido y usan el Diapasón contra el marco de la puerta, pueden invertir la frecuencia del impacto y crear una barrera sónica temporal que empuja al villano hacia atrás, otorgando al grupo una ronda de ventaja para posicionarse.

Si no usan el Diapasón o fallan la activación, el Carcelero entra en la sala con la inercia del golpe, lanzando un ataque inmediato contra el personaje más cercano mientras este aún intenta recuperar la audición y el equilibrio.

CAPÍTULO 6 · EL ACORDE FINAL

ACTO III



Enfrentamiento final con el Carcelero y decisión sobre el destino de la prisión.

ESCENA 6.1 · EL UMBRAL DE CRISTAL

Silas se adelanta, con los hombros caídos y la mirada fija en el mecanismo de la cerradura. Sus manos tiemblan ligeramente, un detalle que el DM debe enfatizar para transmitir vulnerabilidad. El aire aquí huele a ozono y a metal oxidado.

—Solo un empujón más —murmura Silas, sin mirar a los aventureros—. Si logro sintonizar la frecuencia del cierre, la puerta cederá. Pero necesito que me cubran. No dejéis que nada se acerque a mí mientras termino el cántico.

Silas comienza a recitar una letanía en un tono monocorde, una vibración que hace que los pequeños escombros del suelo empiecen a saltar. Mientras lo hace, el NPC no intenta atacar; en su lugar, se posiciona estratégicamente para que los PJs queden entre él y la salida. Su objetivo es gestionar la apertura para ser el primero en salir o, si los PJs se vuelven sospechosos, usar el mecanismo para bloquearlos dentro.

Si los jugadores preguntan por qué tarda tanto, Silas responde con voz tensa: «La cerradura está resistiendo. Si interrumpo el flujo ahora, el mecanismo se bloqueará permanentemente y nos quedaremos aquí para siempre».

ESCENA 6.2 · EL DUELO DE FRECUENCIAS

El Carcelero se alza en el centro de la cámara. Es una masa de armadura vacía y placas de hierro que chirrían con cada movimiento. A su alrededor, comienzan a brotar las Burbujas de Vacío: esferas de un gris ceniza que flotan en el aire. Cualquier personaje que entre en una burbuja queda inmediatamente Sordo y sufre desventaja en todas las tiradas de ataque, ya que el ruido blanco anula cualquier sentido de la orientación.

Para derrotarlo, los PJs deben usar el Diapasón. El arma inflige su daño normal en cada golpe, pero se carga específicamente cuando el Carcelero falla una tirada de salvación contra un efecto sónico o cuando un jugador logra un impacto crítico.

Cuando el Diapasón alcanza su carga máxima, el metal emite un zumbido dorado que vibra en los dientes de los jugadores. En ese momento, el DM debe informar que el arma puede liberar una descarga sónica capaz de romper la armadura del Carcelero, provocando un daño masivo de trueno y eliminando todas las Burbujas de Vacío de la sala de un solo golpe.

ESCENA 6.3 · EL ACORDE FINAL

El aire se vuelve denso y pesado, dificultando cada respiración. El sonido del combate desaparece, sustituido por un zumbido constante que presiona los tímpanos. Frente a los aventureros, el Núcleo de la Prisión late con una luz violácea, ofreciendo dos caminos claros.

Opción A: Sobrecargar el Núcleo. Los PJs pueden forzar la apertura total. Esto provoca una explosión de energía que destruye los muros de la prisión, permitiendo una huida rápida pero dejando la estructura en ruinas y el área abierta a cualquier peligro exterior.

Opción B: Sintonizar el Silencio. Esta opción permite sellar la prisión desde fuera. El mecanismo cierra las compuertas con un golpe seco y definitivo. Los PJs salen a salvo, pero el DM debe dejar claro que la estructura queda herméticamente cerrada. Si hay algún superviviente, NPC o prisionero que hayan decidido dejar atrás, morirán asfixiados o atrapados en el vacío. No hay vuelta atrás una vez que el sello se activa.

Si eligen el Silencio, el ruido cesa bruscamente. El silencio que sigue es absoluto, interrumpido solo por el sonido de sus propios pasos alejándose de la tumba de metal que acaban de crear.

 NPCs**KAELEN EL MUDO**

Quiere: Que los PJs destruyan la cúpula final para que el silencio vuelva a ser absoluto y él pueda dejar de vibrar.

Sabe: Conoce los puntos ciegos del Carcelero y sabe que el silencio absoluto vuelve locos a los Rastreadores.

**VESPERA, LA ECO-SOMBRA**

Quiere: Alimentarse de la ansiedad que genera la aceleración temporal.

Sabe: Sabe dónde reside el núcleo vibratorio del Rastreador de Frecuencia en el Cap. 3.



SILAS (EL "ALIADO")

Quiere: Romper el bucle de envejecimiento en el que está atrapado. Para ello, necesita que los PJs activen el núcleo y luego absorber la energía del Acorde Final, lo que le devolverá la juventud pero dejará a los PJs en un estado de vejez terminal.

Sabe: Conoce los mecanismos de seguridad de la prisión y finge ayudar a los PJs a evitarlos.

ENEMIGOS



RASTREADORES DE FRECUENCIA

Constructo Mediano, neutral · CR 4

CA: 15 · **PG:** 60 · **Velocidad:** 30 ft

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14	16	16	6	12	4

Salvaciones: Constitución

Habilidades: Percepción, Sigilo

Sentidos: Ceguera, Detecta vibraciones 60 ft

Idiomas:

ACCIONES

- **Multiataque.** El Rastreador de Frecuencia realiza dos ataques: uno con sus garras y otro con su mordisco.
- **Garra.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 a golpe, alcance 5 ft., un objetivo. Golpe: 1d8+4 cortante.
- **Mordisco.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 a golpe, alcance 5 ft., un objetivo. Golpe: 1d6+4 perforante.
- **Detectar Vibraciones.** El Rastreador de Frecuencia puede detectar criaturas dentro de un radio de 60 pies mediante vibraciones. Tiene ventaja en las tiradas de Percepción para detectar criaturas ocultas.

Los Rastreadores de Frecuencia son constructos orgánico-cristalinos que parecen perros guardianes. No tienen ojos, pero pueden detectar vibraciones en el suelo y en el aire, lo que les permite localizar a sus presas con precisión. Su cuerpo está cubierto de cristales afilados que les permiten desgarrar a sus enemigos con facilidad.

LUGARES



CELDAS DE AISLAMIENTO

Cámaras de cristal donde el sonido es absorbido por las paredes, dejando al prisionero en un vacío sensorial absoluto.



EL PUENTE DE FRECUENCIAS

Un puente que solo se materializa cuando se emite una nota musical específica.

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

Fecha: 2026-05-22T06:33:50

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