

«EL PESO DE LA CORONA: EL LEGADO DEL REY OLVIDADO»

Los aventureros son contratados para recuperar una reliquia antigua, pero descubren que el objeto es una corona que consume la identidad de quien la porta, vinculándolo a un linaje de tiranos olvidados.

Nivel 5

✂ 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 desertor con una deuda de sangre.

Gancho con la trama: Fue el capitán de la guardia del Rey Tirano. No huyó por moralidad, sino porque el Rey empezó a usar la Corona para "vaciar" a sus oficiales y rellenarlos con lealtad ciega. Sabe exactamente qué pasa cuando la Corona empieza a alimentarse y busca recuperar un objeto personal que el Rey le robó antes de caer, el cual sigue en el Mausoleo.

Requisitos obligatorios:

- Debe tener competencia en Atletismo e Intimidación

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 coleccionista de secretos.

Gancho con la trama: No busca el oro, sino el conocimiento prohibido. Sabe que la Corona almacena los recuerdos de quienes la han llevado. Su objetivo es "descargar" la memoria del Rey Tirano para vender esos secretos al mejor postor o usarlos para chantajear a la nueva aristocracia. Es el que instigará al grupo a que el portador use la Corona para "ver" cosas.

Requisitos obligatorios:

- Debe tener competencia en Engaño

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 redentor caído.

Gancho con la trama: Pertenece a una familia que fue diezmada por el régimen del Rey Tirano. No es ingenuo, sino que cree que la única forma de evitar que el ciclo de tiranía se repita es destruir la Corona en el Altar de la Unidad. Su conflicto nace de la tensión entre su deseo de destrucción y la necesidad del grupo de conservar el objeto para avanzar.

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 herético académico.

Gancho con la trama: Ha estudiado el parásito psíquico de la Corona desde la distancia y está fascinado por la erosión de la identidad. Ha venido para documentar el proceso de "vaciado" en tiempo real. Es el único capaz de notar que el portador está perdiendo trozos de sí mismo, pero su curiosidad científica puede hacer que tarde en advertirlo.

Requisitos obligatorios:

- Debe tener competencia en Historia y Arcanismo

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 PESO DEL ORO NEGRO

Recuperar la Corona. Introducir la mecánica del parásito y la necesidad de llevarla a la capital.

ESCENA 1.1 · EL UMBRAL DE LA HUMILLACIÓN

Frente a vosotros se alza una puerta de obsidiana sin picaporte ni cerradura. En el centro, un glifo circular de color violeta late con un ritmo lento, como un corazón. Al acercaros, el glifo emite un zumbido grave que hace vibrar los dientes y proyecta una barrera de energía translúcida que impide el paso.

El glifo no es una cerradura, sino un filtro. Para abrir la puerta, el grupo debe interactuar con él de una de estas tres formas: 1. Sumisión: Arrodillarse y ofrecer un objeto de valor sentimental o una gota de sangre (Tributo). 2. Análisis: Estudiar el flujo de la energía violeta para encontrar el punto de ruptura (Tirada de Arcana). 3. Fuerza: Intentar sobrecargar el glifo con un impacto coordinado de magia o fuerza bruta (Tirada de Atletismo/Ataque).

Si el grupo falla o elige una vía agresiva sin éxito, el glifo libera una descarga de energía eléctrica (1d6 daño relámpago) que empuja a los personajes hacia atrás dos metros.

ESCENA 1.2 · EL PASILLO DE LOS ECOS

El pasillo es estrecho y las paredes están flanqueadas por estatuas de piedra de figuras humanas sin rostro; sus manos están extendidas hacia el centro del camino. El suelo está cubierto por una capa de polvo gris ceniza, tan fina que cualquier paso brusco levanta nubes que nublan la vista.

El DM debe pedir tiradas de Percepción (CD 15) para detectar que el polvo no es natural: son sensores de presión. Si alguien corre o falla una prueba de Sigilo (CD 13), el polvo se agita y dispara chorros de gas verduoso desde las cuencas vacías de las estatuas (daño por veneno y condición envenenado).

Mientras avanzáis, el PJ1 notará que una de las estatuas sostiene un objeto que reconoce: es su [Objeto Personal]. El objeto está incrustado en la piedra, como si la estatua lo hubiera arrebatado en el momento de convertirse en roca. Recuperarlo requiere una prueba de Fuerza o un hechizo de manipulación, pero hacerlo activará inmediatamente la alerta de gas de la zona.

ESCENA 1.3 · EL VACÍO SONORO

Entráis en el Vacío Sonoro. Es una cámara circular donde el sonido muere al instante: vuestras voces suenan apagadas, como si habláis bajo el agua, y vuestros pasos no producen eco. El silencio es un aura mágica que impide cualquier hechizo con componente verbal que tenga un alcance superior a 9 metros.

El espacio no está vacío. Tres pilares de humo negro y denso ascienden desde el suelo hasta el techo, dividiendo la sala. Estos pilares son físicamente sólidos al tacto y proporcionan cobertura total contra los ataques.

Los enemigos emergen desde el suelo, moviéndose entre los pilares. El combate se define por el posicionamiento: los jugadores pueden usar los pilares para evitar ser flanqueados o para emboscar a los enemigos, pero deberán coordinarse mediante señas o gestos, ya que el aura de silencio anula la comunicación verbal clara.

ESCENA 1.4 · EL ALTAR DEL TIRANO

En el centro del altar descansa la Corona. Al tocarla, el portador siente un "Tirón": una sacudida eléctrica que recorre la columna vertebral y deja un sabor metálico en la boca. A partir de este momento, el portador adquiere una manía física: siente un asco visceral y repentino hacia cualquier prenda de tela basta o harapos, intentando apartarlos de sí con gestos de desprecio.

La Corona no es solo un trofeo, es la llave física y mágica necesaria para abrir las puertas de la Capital; sin ella, cualquier intento de entrada activará las defensas de la ciudad.

Mientras el grupo intenta salir, dos Golems bloquean la salida. Para evitar que más enemigos entren en la sala, un personaje puede intentar bloquear la reja de hierro del pasillo. La CD de Atletismo es ahora 15. Alternativamente, cualquier hechizo que altere el terreno o cree una barrera física (como *Muro de Arena* o *Manos Pegajosas*) se considera un bloqueo exitoso de la entrada.

CAPÍTULO 2 · EL CAMINO DE LOS OLVIDADOS

Mostrar la degradación del portador y la presión del entorno.

ESCENA 2.1 · EL BOSQUE DE LOS SUSURROS

El camino se estrecha hasta convertirse en un sendero de tierra batida, flanqueado por sauces llorones cuyas ramas rozan el suelo como dedos pálidos. De entre la maleza emergen Los Olvidados: zombis con la piel grisácea y pegajosa, vestidos con harapos de una época olvidada. No atacan de inmediato. Se quedan quietos, bloqueando el paso, con la mirada vacía y la mandíbula caída.

El DM debe informar a los jugadores que los zombis reaccionan a la actitud del portador de la Corona. Si el portador camina con arrogancia, dando órdenes o ignorándolos, Los Olvidados emitirán un gruñido gutural y atacarán en masa. Si, por el contrario, el portador muestra sumisión —bajando la cabeza, pidiendo paso con humildad o arrodillándose—, los zombis se apartarán lentamente, abriendo un pasillo en el sendero.

Mientras el grupo decide cómo proceder, el portador de la Corona siente un tirón psíquico. No es una voz, sino una imagen grabada a fuego en su mente: una llave de hierro oxidado que brilla con una luz mortecina, situada más adelante, en el fondo de un barranco. La Corona no quiere que el portador se detenga; la llave es la siguiente pieza del puzzle y el objeto empuja al personaje hacia adelante, independientemente de si los zombis han sido superados por la fuerza o por la humildad.

ESCENA 2.2 · EL PRECIO DE LA LEALTAD

Al cruzar el puente de piedra que lleva hacia el acueducto, el aire se vuelve denso y vibra con una energía estática que eriza el vello de los brazos. De repente, el espacio se distorsiona. No es un efecto visual claro, sino una ondulación en el aire, como el vaho que surge sobre un lago caliente en pleno agosto.

De esas distorsiones emergen las Sombras de Identidad. Son figuras etéreas, siluetas negras que imitan la postura y el equipo de los propios jugadores, pero sin rostro. Las Sombras no buscan matar rápidamente, sino confundir: atacan coordinadas, usando los mismos patrones de combate que los PJs.

En este momento, el portador de la Corona sentirá que el artefacto late contra su sien. La Corona ofrece un camino corto: si el portador acepta canalizar el poder del objeto, podrá lanzar un ataque psíquico en área que aturda a las Sombras (daño psíquico, alcance 3 metros, condición: aturdido hasta el final de su siguiente turno). Sin embargo, usar la Corona en combate acelera el proceso de erosión mental, acercando al personaje al punto de ruptura descrito en la siguiente escena.

ESCENA 2.3 · EL COLAPSO DEL YO

Tras el combate, el silencio regresa, pero es un silencio agresivo. El portador de la Corona se detiene en seco. Sus pupilas se dilatan hasta borrar el iris y un hilo de sangre oscura comienza a bajar por su nariz. La Corona ha empezado el "Tirón".

El artefacto ya no se conforma con el control; necesita espacio mental para anclarse. El portador siente cómo su identidad es arrancada violentamente. No es una pérdida gradual, es un desgarró: el concepto de "yo" desaparece, sustituido por un vacío gélido que succiona la voluntad del personaje.

El DM debe pedir una Tirada de Salvación de Sabiduría (CD 14). Si el personaje falla, queda incapacitado por el shock psíquico y comienza a actuar como una marioneta de la Corona, caminando hacia el acueducto sin responder a estímulos externos. Para detener esto, otro jugador debe intervenir físicamente: agarrar al portador, sacudirlo o usar una acción para intentar "relevarlo". Si alguien toca la Corona con la intención de ayudar, puede intentar un chequeo de Persuasión o Intimidación para obligar al artefacto a soltar al portador, trasladando la carga psíquica a sí mismo o repartiéndola entre el grupo si hay un vínculo fuerte.

ESCENA 2.4 · EL ENCUENTRO CON "TUERCAS"

El grupo llega al Acueducto Colapsado. Es una estructura colosal de piedra caliza, ahora partida en dos. Un arco inmenso se ha desplomado, dejando un barranco de diez metros de profundidad donde el agua corre turbia y fría. En el fondo, entre los escombros y el lodo, brilla la llave de hierro que el portador vio en su visión.

Allí, sentado sobre una viga de piedra que cruza el vacío, se encuentra Tuercas. Es un gnomo con el rostro manchado de grasa y un visor de cuero con múltiples lentes sobre los ojos. Viste un delantal lleno de herramientas que tintinean con cada movimiento. Tuercas no tiene la llave; la llave está abajo, en el lodo, pero él es el único que sabe cómo bajar sin provocar un derrumbe total de la estructura.

Tuercas observa a los aventureros con curiosidad técnica. No le interesan las joyas ni el oro, sino la mecánica de la Corona. Si los PJs le preguntan por la llave, señalará el fondo del barranco con un dedo huesudo y les advertirá que el terreno es inestable. Para recuperar la llave, los jugadores deberán negociar con el gnomo para que baje un sistema de poleas o escalar el muro de piedra, arriesgándose a que el ruido atraiga a más Sombras.

CAPÍTULO 3 · EL PEAJE DE SANGRE

El punto de no retorno y la revelación del antagonista.

ESCENA 3.1 · EL MURO DE CRISTAL

El grupo se detiene frente al Puente Fortificado. Ante vosotros se extiende una pasarela de piedra blanca que cruza un abismo de niebla gris, y al final, la ciudad está envuelta en una cúpula de energía. Es una membrana translúcida que ondula como la superficie de un lago cuando cae una piedra; un muro de luz ámbar que vibra con un zumbido constante que sentís en los dientes.

Al acercaros, el aire se vuelve denso y pesado, cargado de una electricidad que hace que el vello de los brazos se erice y que el metal de vuestras armaduras desprenda pequeñas chispas azules. No hay puertas físicas, solo este límite mágico que separa el mundo exterior del núcleo del poder. Para cruzar, tendréis que encontrar la forma de sintonizar vuestra energía con la de la cúpula o forzar la entrada, sabiendo que cualquier intrusión brusca alertará a toda la guardia urbana.

ESCENA 3.2 · EL ACTO DE FE

El guardia de la cúpula no os mira a los ojos; mantiene la vista fija en el horizonte, con los nudillos blancos de tanto apretar la lanza. Su respiración es errática, corta. Para avanzar, el DM debe solicitar una Tirada de Salvación de Carisma (CD 15).

Si el jugador no rolea su manía característica en este momento de tensión, no recibirá una penalización numérica, sino que el guardia reaccionará con desconfianza: se pondrá en guardia y exigirá una prueba de Persuasión con desventaja para dejarlos pasar sin dar la alarma.

Si la TS de Carisma es superada, el guardia asiente con un gesto mecánico, casi hipnótico, y desplaza la lanza para abrir el paso. Si falla, el guardia se pone nervioso y empieza a gritar órdenes contradictorias a sus compañeros, obligando a los PJs a decidir si lo intimidan o lo noquean antes de que el resto del destacamento llegue al puente.

ESCENA 3.3 · EL FILTRO DE LOS GUARDIAS

El capitán de la guardia os corta el paso. Es un hombre delgado, con la armadura demasiado grande para su cuerpo y una mano que no deja de temblar, aunque intenta ocultarla detrás de la espalda. Su voz suena forzada, demasiado alta, como quien intenta convencerse a sí mismo de que sigue mandando.

—Identificaos ahora mismo o os juro que vuestros restos servirán de relleno para el pavimento —dice, pero sus ojos saltan de un lado a otro, buscando cualquier señal de que el palacio se esté derrumbando.

Si los PJs le preguntan por la situación actual, el capitán bajará la voz y admitirá que no ha recibido órdenes en tres horas y que el silencio que viene de la ciudad es más aterrador que cualquier ejército. Está desesperado por alguien que le diga qué hacer, aunque pretenda que él es quien tiene el control de la situación.

ESCENA 3.4 · LA AUDIENCIA DEL CASCARÓN

El Salón de los Espejos es una galería de cristal donde vuestras imágenes se multiplican infinitamente, pero cada reflejo parece moverse con un ligero retraso, como si vuestras sombras no os siguieran el ritmo. Al fondo, Valerius os espera. Está pálido y apoyado en un bastón de ébano, con la mirada perdida en el techo.

—Habéis llegado —dice Valerius, con un hilo de voz—. El camino está despejado, pero la última puerta no es un muro de piedra, sino una prueba de voluntad. La Cámara de Legitimación os espera justo detrás de la membrana del Peaje.

Valerius os indica la dirección y se ofrece a escoltaros. Os advierte que el Peaje de Sangre es inevitable para quien no sea el legítimo heredero, pero que aquel que porte la corona puede elegir cargar con el peso del sacrificio para salvar a sus compañeros.

ESCENA 3.5 · LA LLAVE HUMANA

Frente a vosotros se alza la membrana del Peaje: una cortina de luz carmesí que vibra con un ritmo cardíaco. Para entrar en la Cámara de Legitimación, el cuerpo debe pagar un tributo de vitalidad.

Al cruzar, cada personaje debe realizar una Tirada de Salvación de Constitución (CD 13). Quien falle, recibe 2d6 de daño necrótico mientras la membrana succiona una parte de su esencia vital, dejando la piel grisácea y fría al tacto.

Sin embargo, el personaje que lleve la corona en ese momento puede intervenir. Si lo hace, puede elegir absorber el daño de cualquier compañero que haya fallado la tirada. En ese caso, el portador de la corona no recibe daño físico, sino que sufre una penalización de -2 a sus tiradas de Sabiduría durante la siguiente hora, mientras fragmentos de recuerdos ajenos y susurros de antiguos reyes inundan su mente, nublando su propia identidad.

 NPCs

EL NOBLE EXILIADO (LORD VALERIUS)

Quiere: No solo el trono, sino la inmortalidad. Valerius es un "cascarón" vacío; la Corona consumió su voluntad hace años y ahora depende de la energía del objeto para no desintegrarse. Necesita un nuevo anfitrión que "engorde" la Corona antes de que él pueda absorberla y recuperar su esencia.

Sabe: Sabe que la Corona requiere un anfitrión vivo para abrir la Cámara de Legitimación y que el portador comienza a perder recuerdos personales a cambio de facultades imperiales.

EL INGENIERO (KAELEN "TUERCAS")

Quiere: Recuperar su Llave de Presión y cobrar la deuda pendiente.

Sabe: Conoce los puntos débiles estructurales del Acueducto y que el ruido del metal atrae a los ecos del Mausoleo.

ENEMIGOS

EL GUARDIÁN DEL SILENCIO

· CR

LOS OLVIDADOS

· CR

LUGARES

EL MAUSOLEO DEL REY TIRANO

Aire viciado que sabe a cobre y polvo.
Silencio sepulcral interrumpido por el goteo
constante de agua filtrada por el techo.

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