

«EL RELOJ DE CARNE»

Una carrera desesperada contra la vejez donde el escoltado es la única llave para ganar, pero cada hora que pasa se convierte en una persona diferente

Nivel 5

4 jugadores

Duración 4-5h

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».

****Actualización de Botín: El Cofre de Hierro**** Para resolver la contradicción del incentivo: el Cofre de Hierro de la Biblioteca de San Judas no es un lugar aparte, sino que se encuentra físicamente en el Sótano de los Ecos (Escena 1.4), oculto bajo una pila de muebles viejos. El DM debe indicar que, mientras exploran el sótano buscando al niño, encuentran el cofre cerrado con un candado rúnico. Esto vincula la recompensa directamente con la primera zona de juego.

PARA LOS JUGADORES

Lleváis a Leo, un niño marcado por una maldición temporal, hacia el altar ancestral del Valle del Olvido. El chico no deja de envejecer: sus ropas le quedan pequeñas y su voz cambia cada pocas horas mientras el tiempo lo devora. Tras vuestros pasos viene el Inquisidor Automata, una máquina implacable que no busca matar al niño, sino reclamarlo como una pieza de recambio para su maquinaria. Tenéis que llegar al altar antes de que Leo se convierta en un anciano y se desvanezca en la nada.

✂ 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

protector con un código de honor rígido.

Gancho con la trama: Era el antiguo guardaespaldas del Guardián de San Jude. Abandonó el puesto hace años por un conflicto personal, pero el Guardián le dejó una carta póstuma encomendándole la seguridad del niño como última voluntad. Siente que rescatar al chico es la única forma de limpiar su honor.

Requisitos obligatorios:

- Debe tener una alta capacidad de desplazamiento o control de zona para proteger al niño

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

mercenario cínico y pragmático.

Gancho con la trama: El Inquisidor Autómata posee la "Llave de Memoria" de un antiguo socio del PJ2, quien murió dejando un secreto que podría limpiar el nombre (o la fortuna) del mercenario. No busca oro, sino ese dispositivo. Ha aceptado escoltar al niño porque es el único cebo capaz de obligar al Inquisidor a salir de su núcleo y negociar.

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

erudito obsesivo y curioso.

Gancho con la trama: Ha estudiado los textos prohibidos sobre el "Tiempo Líquido" y el Sello del Instante durante una década. Para él, el niño es el espécimen más fascinante del mundo. Quiere llegar al altar no solo para salvar al chico, sino para documentar el proceso de reversión temporal antes de que el Sello se agote.

Requisitos obligatorios:

- Debe dominar el idioma Infracomún o tener competencia en Historia/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.

SLOT PJ4 · CONTROL · NV 5

místico vulnerable con un secreto.

Gancho con la trama: Sufre una "Desincronización Temporal": pequeños lapsos de memoria o visiones del futuro inmediato que le permiten sentir la proximidad del Inquisidor. Cree que si el niño es salvado, el altar ancestral podría estabilizar su propia existencia y evitar que se desvanezca de la realidad.

Requisitos obligatorios:

- Debe empezar la partida con un "Eco Temporal": una marca física visible (como una sombra que se mueve con retraso respecto a su cuerpo o un rastro de ceniza blanca que deja al caminar) que indica su inestabilidad

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 COLAPSO DE SAN JUDE

ACTO I



Establecer el vínculo con el niño y la urgencia inmediata. Los PJs no llegan al orfanato; ya están allí cuando el Inquisidor lanza el asalto.

ESCENA 1.1 · EL SILENCIO ROTO

El aire en el Salón de los Retratos es denso y huele a cera vieja y polvo. Las paredes están cubiertas de cuadros de antepasados cuya mirada parece seguir vuestros movimientos. Lo más inquietante no son los ojos, sino el polvo: en lugar de asentarse en el suelo, las motas flotan hacia arriba, ascendiendo lentamente hacia el techo como si la gravedad estuviera invertida para las partículas pequeñas.

Para entrar sin alertar a los guardias, tenéis que trepar por la grieta del muro exterior. El muro es de piedra caliza erosionada y resbaladiza.

(DM: Pide una tirada de Atletismo o Acrobacias CD 15. Si fallan, el personaje resbala y queda colgando de un saliente, provocando un ruido seco que podría atraer atención).

Una vez dentro, el salón es un vacío gélido. En el centro, sobre una mesa de caoba, hay un libro encuadernado en cuero viejo y gastado, con las esquinas deshilachadas. Al acercaros, veis que las páginas pasan solas, moviéndose rápidamente hacia atrás, desde el final del libro hacia el principio, como si el tiempo en este objeto corriera en sentido inverso.

ESCENA 1.2 · EL REFUGIO DEL NIÑO

Subís las escaleras de caracol hacia la Biblioteca. El silencio es absoluto, roto solo por el eco de vuestras propias botas. Al abrir la puerta, el olor a pergamino y humedad os golpea. La habitación es un caos de estanterías que llegan hasta el techo, pero en el rincón más alejado, encogido tras un escritorio de roble, está Leo.

El niño de seis años abraza sus rodillas y tiembla. Viste un pijama de franela blanca que ahora tiene manchas de hollín. Sus ojos están muy abiertos y no parpadea. Cuando os ve, no grita; se limita a señalar con un dedo tembloroso hacia el techo, donde una mancha de humedad se expande y contrae rítmicamente, como si el techo estuviera respirando.

Leo no habla al principio. Solo emite un sonido gutural, un sollozo ahogado. Si alguien se acerca y le habla con calma, el niño susurra que "el hombre de las agujas" lo ha traído aquí para que aprenda a contar los segundos que quedan. Leo tiene miedo de moverse porque dice que el suelo "se siente blando", como si la piedra se estuviera convirtiendo en arena.

ESCENA 1.3 · EL DILEMA DEL GUARDIÁN

Mientras intentáis sacar a Leo de la biblioteca, el suelo vibra con un zumbido grave que sentís en los dientes. De repente, el centro de la estancia colapsa. No hay un ruido de rotura, sino un sonido de succión, como si el aire fuera absorbido por un vacío.

El suelo desaparece bajo vuestros pies. Caéis en una caída libre que dura más de lo normal; mientras descendéis, veis que los escombros de la biblioteca no caen con vosotros, sino que flotan a vuestro lado o ascienden, girando en espirales lentas.

El impacto es seco pero amortiguado por una capa de ceniza gris que cubre el suelo del sótano. Al levantaros, el aire es más frío y vuestro aliento forma nubes espesas de vaho. Habéis caído en la base de la torre, pero la salida está bloqueada por una reja de hierro oxidado que vibra con una energía violácea.

ESCENA 1.4 · EL PASILLO DE LOS ECOS

Para salir del sótano, debéis atravesar el Pasillo de los Ecos. Es un corredor estrecho flanqueado por cuatro estatuas de cristal que representan figuras encapuchadas. El cristal es translúcido y, en su interior, se ven pequeñas burbujas de aire que se mueven hacia arriba y abajo en un ciclo infinito.

(DM: Si los jugadores investigan las estatuas con una tirada de Percepción o Investigación CD 12, notan que el cristal no es piedra, sino tiempo congelado. Dentro de cada estatua hay una escena: una pelea, un grito, una caída. Son fragmentos de lo que ocurrirá o ha ocurrido en este pasillo).

Si alguien toca el cristal, siente una descarga eléctrica fría que le provoca un flash mental: la imagen del villano moviendo sus dedos como si tocara un piano invisible. Este es el aviso táctico: el enemigo no ataca físicamente, sino que manipula el flujo del tiempo.

Al final del pasillo, una puerta de madera reforzada con bandas de acero empieza a temblar. Desde el otro lado, se oyen pasos lentos y el sonido metálico de algo que arrastra una cadena por el suelo. El combate es inevitable.

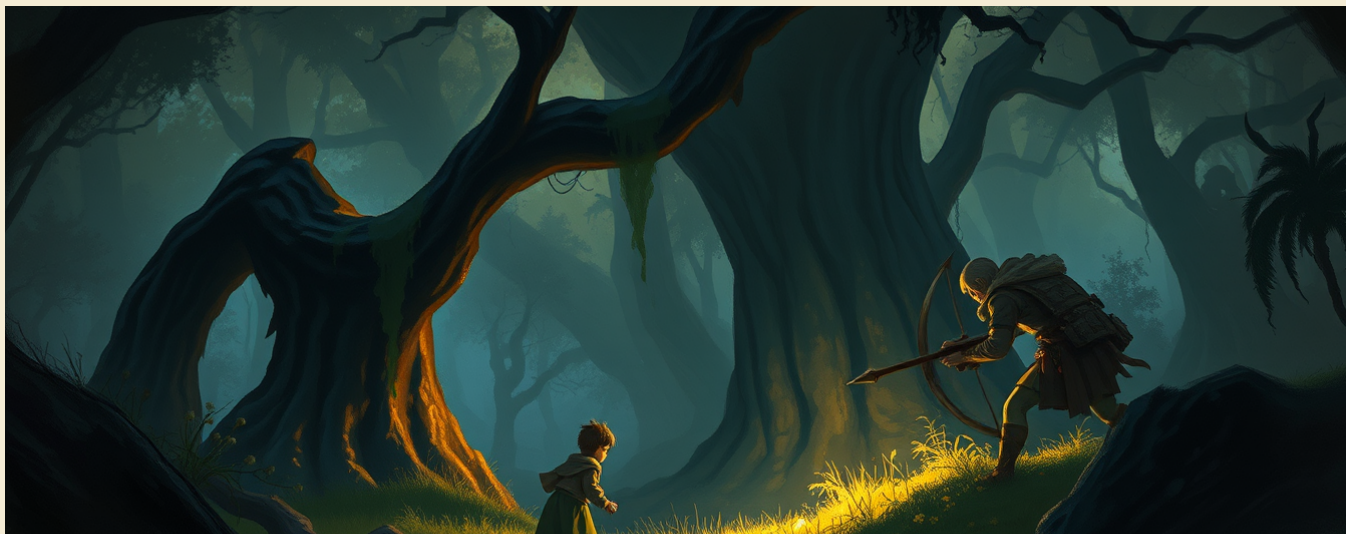
ESCENA 1.5 · PRIMERA SANGRE DE LATÓN

Desde las sombras del pasillo emergen los Rastreadores. Son constructos de latón pulido, con extremidades largas y angulosas que terminan en pinzas afiladas. En lugar de rostros, poseen una única lente de cristal ámbar que gira y hace clic mientras escanea la zona. Sus pasos producen un sonido metálico, seco y rítmico sobre la piedra.

Los autómatas no emiten sonidos orgánicos; solo un siseo de vapor que escapa de sus articulaciones cada vez que mueven un brazo. Se desplazan con una precisión mecánica, coordinando sus ataques para rodear al grupo. El brillo de sus lentes se vuelve rojo intenso justo antes de lanzar un zarpazo, indicando que han fijado su objetivo y que el modo de ataque está activo.

CAPÍTULO 2 · EL BOSQUE DE LOS ECOS

ACTO I



Mostrar la fragilidad del niño y la persistencia del cazador.

ESCENA 2.1 · EL UMBRAL DEL CRECIMIENTO

El sendero desaparece bajo una alfombra de musgo blanco que brilla con una luz fría. Al pisarlo, el musgo se contrae y cambia a un tono violeta oscuro, dejando una huella luminosa que marca la posición exacta de quien lo pisa. Esta reacción es la firma temporal: el musgo detecta la edad biológica del intruso y deja un rastro que cualquier rastreador puede seguir.

Para evitar que el rastro sea evidente, un jugador puede intentar cubrir las huellas físicamente. El DM debe pedir una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 12 para esparcir el musgo circundante sobre las marcas o usar una acción de Ayuda para que otro PJ pase pisando exactamente donde el anterior, solapando las firmas.

El aire aquí huele a ozono y a tierra mojada. A medida que avanzan, el silencio se rompe por un zumbido constante, un ruido metálico y agudo que vibra en los dientes y provoca que los jugadores sientan un hormigueo en las yemas de los dedos. No es el viento, es la frecuencia de los autómatas que patrullan la zona.

ESCENA 2.2 · EL PUZZLE DE LA FLORA EFÍMERA

El camino se interrumpe bruscamente en un barranco profundo. El aire que sube desde el fondo huele a tierra húmeda y a descomposición vegetal. No hay un puente, sino una serie de semillas gigantes, del tamaño de barcas, que cuelgan de lianas gruesas y oscilan sobre el vacío.

Para cruzar, los jugadores deben saltar de semilla en semilla. Estas plantas son inestables y se inclinan peligrosamente bajo el peso de una armadura o un equipo pesado. Cada salto requiere una tirada de Atletismo CD 13.

Aquí es donde Leo es fundamental. El niño puede tocar la superficie de la semilla antes de que el grupo salte; al hacerlo, su energía vital estabiliza la planta, haciendo que las fibras vegetales se tensen y se vuelvan rígidas como madera seca. Si Leo ayuda, la CD de la tirada de Atletismo baja a 8.

Si alguien falla la tirada, queda colgando de la liana. El grupo deberá decidir si gasta tiempo en rescatarlo o si Leo intenta estabilizar la liana misma para evitar que el compañero caiga al fondo del barranco, donde el ruido de agua corriendo indica que el descenso es mortal.

ESCENA 2.3 · EMBOSCADA DE LOS RASTREADORES

Tres Rastreadores de Tiempo emergen de la maleza. Son constructos de bronce y cuarzo, con extremidades alargadas que terminan en garras afiladas. En el centro de su pecho, protegido por una rejilla de metal, late un corazón de cristal que emite pulsos de luz ámbar. Este núcleo es su único punto débil: un golpe crítico o un ataque coordinado que rompa la rejilla (CA 15) inflige el doble de daño al autómata.

Leo no puede luchar, pero su presencia es la clave. El niño sostiene un prisma de cristal que reacciona a los núcleos de los Rastreadores. Sin embargo, el prisma está apagado. Para que Leo pueda lanzar un disparo de energía capaz de anular a los constructos, los jugadores deben crear la oportunidad: necesitan atraer a los Rastreadores hacia los tres pilares de cuarzo que rodean el claro y romper el sello de piedra de cada pilar (CA 12, 10 PG).

Una vez rotos los sellos, la energía fluye hacia el prisma de Leo. El niño, concentrado, comienza a canalizar la luz. El DM debe indicar que Leo está cargando el disparo y que los jugadores deben protegerlo durante un turno completo antes de que el rayo impacte en el núcleo de un enemigo, dejándolo aturdido por un asalto.

ESCENA 2.4 · EL DILEMA DE SILAS EL ESTÁTICO

Al final del camino, el cuerpo de Silas yace tendido sobre un lecho de hojas secas y escarcha. Viste ropas de explorador, desgastadas y cubiertas de una fina capa de hielo que no se derrite. Sus ojos están abiertos y congelados, mirando hacia un punto inexistente en el cielo.

Flotando a unos diez centímetros de su pecho, un reloj de bolsillo de oro gira lentamente sobre su propio eje. El reloj no tiene agujas; en su lugar, una esfera de arena plateada fluye hacia arriba, desafiando la gravedad. El objeto emite un chasquido rítmico, como el de un metrónomo, que marca el tiempo restante de la zona.

Cuando Leo toca el reloj, la arena plateada se detiene en seco. El niño cierra los ojos y su piel se vuelve pálida, mientras el reloj comienza a absorber la energía temporal de Silas para transferirla al grupo. El DM debe describir cómo el frío que rodea el cuerpo de Silas se desplaza hacia Leo, dejando que el niño tirité y exhale un vaho espeso, mientras los jugadores recuperan la movilidad normal en el entorno.

CAPÍTULO 3 · LA CARRERA POR EL NÚCLEO

ACTO II



Cruzar la ciudad oxidada antes de que el Inquisidor cierre la brecha.

ESCENA 3.1 · EL UMBRAL DE LATÓN

El puente de metal que conduce al Gran Engranaje vibra bajo vuestras botas. Abajo, en el abismo, miles de piñones de acero giran sin descanso con un ruido sordo y constante. El aire huele a aceite quemado.

Leo ya no es el niño del principio. Su voz se ha vuelto ronca y el vello asoma en su labio superior. La túnica le aprieta en los hombros y las mangas le quedan cortas, dejando sus muñecas al aire.

Kaelen se detiene frente a las puertas de acero y señala las patrullas mecánicas que custodian el acceso.

—El Inquisidor ha sellado la entrada —dice Kaelen en voz baja—. Podemos intentar forzar la puerta o colarnos por los conductos de ventilación superiores. Están llenos de grasa, pero son más seguros.

El DM debe pedir al grupo que elija una ruta: 1. ****Conductos de ventilación****: Tirada de Sigilo (CD 15). 2. ****Entrada principal****: Tirada de Atletismo o Arcana (CD 16) para anular el cierre electrónico.

Si Leo intenta ayudar en cualquiera de las dos tareas, el Sello del Instante de su brazo emitirá un pulso de luz blanca. Este destello es una señal mágica que activa los sensores térmicos del núcleo: los centinelas detectarán la posición exacta del grupo y el elemento sorpresa se pierde inmediatamente.

Una vez superada la barrera, el grupo entra en el núcleo. El Inquisidor ya sabe que están dentro y la caza final comienza.

ESCENA 3.2 · EL CINTURÓN DE HIERRO

El grupo pisa una cinta transportadora de metal oxidado que zumba con un traqueteo constante. La cinta se mueve hacia el vacío, arrastrando a los personajes cinco metros hacia adelante al final de cada uno de sus turnos. El metal está caliente al tacto y desprende un olor a aceite quemado.

Desde los laterales, pequeños autómatas de mantenimiento saltan a la cinta para bloquear el paso. Leo puede intervenir aquí con su "Empuje Potente": el jugador debe realizar una tirada de Fuerza (Atletismo) contra la CD de Fuerza del objetivo. Si tiene éxito, el objetivo es empujado 3 metros en la dirección que Leo elija. Leo puede usar esto para lanzar a un enemigo al vacío o para impulsar a un compañero que esté luchando contra la corriente de la cinta y necesite ganar terreno rápido.

El objetivo es llegar a la palanca de frenado situada al final del tramo antes de que la cinta los deposite en el foso de desguace. Quien logre alcanzar la palanca y realice una acción de fuerza, detendrá la maquinaria para todo el grupo, estabilizando la plataforma.

ESCENA 3.3 · LA TRAMPA DE MAGNETISMO

Al cruzar el umbral de la zona de seguridad, el suelo emite un destello azul eléctrico. Cualquier personaje que pise la línea de luz recibe un calambre que recorre sus piernas; debe superar una Tirada de Salvación de Constitución (CD 13) o quedar Incapacitado hasta el inicio de su siguiente turno. Mientras están así, no pueden realizar acciones ni reacciones, pero no sufren los críticos automáticos de la parálisis total.

En ese instante, el silencio se rompe con un chirrido metálico, como si alguien arrastrara un ancla gigante sobre el suelo de acero. El Inquisidor aparece al final del pasillo. Es una figura esquelética envuelta en cuero negro, con una máscara de hierro que no tiene boca y un brazo sustituido por una hoja de ejecución oxidada.

El Inquisidor no habla. Solo emite un siseo constante mientras avanza con pasos lentos y pesados. Si encuentra a un personaje Incapacitado por la trampa, se detendrá frente a él y levantará la hoja para ejecutar un golpe descendente, obligando al resto del grupo a intervenir inmediatamente para salvar a su compañero.

ESCENA 3.4 · EL DILEMA DEL SUPERVIVIENTE

El Operario cuelga de una viga transversal, sujeto solo por una mano. En la otra sostiene la tarjeta de acceso, el único objeto que permite abrir la puerta del núcleo. El hombre jadea, su rostro está pálido y el sudor le empapa la camisa.

Los jugadores tienen un dilema de tiempo. El Operario puede intentar entregar la tarjeta voluntariamente, pero sus dedos están entumecidos y el proceso es lento (requiere una acción completa). Si los jugadores deciden arrebatársela por la fuerza mediante una prueba de Destreza (Juego de Manos) o Fuerza, recuperan el objeto al instante, pero el tirón brusco hará que el Operario pierda el equilibrio y caiga al vacío.

Si el grupo decide rescatarlo primero, deberán dedicar un turno entero a asegurar el cuerpo del hombre antes de recuperar la tarjeta. El riesgo es que, mientras deciden si salvarlo o robarle, el Inquisidor sigue acercándose por el pasillo, reduciendo el tiempo disponible para huir hacia la salida.

CAPÍTULO 4 · EL VALLE DEL OLVIDO

ACTO II



Obtener la Llave de Éter y descubrir la debilidad del villano.

ESCENA 4.1 · EL UMBRAL DEL OLVIDO

El centro de la cámara es un caos de corrientes temporales. Dos remolinos de energía pura giran en sentido contrario, creando una zona de turbulencia donde el tiempo no fluye de forma lineal.

El remolino blanco es un vórtice de Aceleración. Cualquier personaje que termine su turno dentro del área o sea empujado hacia ella gana los beneficios del hechizo *Acelerar* hasta el inicio de su siguiente turno, pero el esfuerzo físico es agotador: al salir del remolino, el personaje sufre un nivel de agotamiento.

El remolino dorado es un flujo de Restauración. Si un personaje utiliza su acción para tocar la energía dorada, recupera un espacio de conjuro de nivel 1. Sin embargo, el choque temporal es violento: el personaje debe superar una tirada de salvación de Constitución (CD 13) o quedar Incapacitado hasta el final de su siguiente turno mientras su cuerpo se recalibra.

El terreno entre ambos remolinos es inestable. El DM debe advertir que moverse por el centro requiere pruebas de Atletismo o Acrobacias (CD 12) para no ser succionado por uno de los dos flujos.

ESCENA 4.2 · EL ECO DEL GUARDIÁN

Frente a vosotros se alza la Consola del Tiempo, un mecanismo de bronce y cristal con un dial facial que marca horas inexistentes. El dial está bloqueado y emite un zumbido constante. Para desbloquearlo, los jugadores deben interactuar con tres pedestales sonoros situados alrededor de la consola.

Cada pedestal emite una nota discordante. El puzzle no consiste en imitar los tonos, sino en sintonizarlos. Los jugadores deben realizar pruebas de Percepción o Interpretación (CD 12) para identificar la frecuencia exacta que falta en cada uno. Una vez que los tres pedestales suenan en armonía, el dial facial del centro comienza a girar violentamente.

El dial es el núcleo físico del mecanismo y el punto débil de la seguridad de la sala. Si un personaje utiliza una acción para forzar el dial con una herramienta de ladrón o un ataque directo (CA 15, 10 PG), el mecanismo se rompe, liberando la energía acumulada y abriendo la puerta a la siguiente sección. El éxito aquí no es emocional, es un sabotaje técnico al corazón del reloj.

ESCENA 4.3 · EL FRAGMENTO DEL PASADO

En cuanto el dial se rompe, el aire se vuelve eléctrico y el suelo vibra. De las grietas del tiempo emergen los Rastreadores: figuras esqueléticas envueltas en jirones de túnicas grises que se mueven a saltos, como si fueran fotogramas perdidos de una película.

Estos seres no caminan, se teletransportan cortos tramos cada vez que atacan, buscando recuperar el primer fragmento del cronómetro que ha quedado atrapado en el centro de la estancia. El fragmento es una gema de cuarzo que late con una luz azulada y flota a un metro del suelo.

El combate es una carrera contra el reloj. Los Rastreadores intentarán apartar a los jugadores para llegar a la gema. Si un Rastreador toca el fragmento, intentará absorberlo, lo que aumentaría su daño en 1d6 por ataque. Los jugadores deben derrotar a los guardianes o arrebatarse la gema antes de que el flujo temporal colapse la habitación.

ESCENA 4.4 · EL DILEMA DEL TIEMPO

La puerta final está sellada por una membrana de energía plateada que requiere una carga masiva de vitalidad temporal para abrirse. No hay palancas ni llaves; solo un receptáculo que pide "tiempo de vida".

El grupo se enfrenta a un dilema concreto. Para abrir la puerta, alguien debe ceder energía vital. Hay dos opciones: 1. Un jugador puede sacrificarse: recibe 4d10 de daño necrótico. Este daño es real y no puede curarse mediante magia ni pociones hasta que el grupo complete un descanso largo. 2. Leo puede intervenir: el niño ofrece su propia esencia. Si Leo cede la energía, el portal se abre, pero Leo envejece instantáneamente veinte años. Sus rasgos infantiles desaparecen, su voz se vuelve ronca y sus manos adquieren las manchas y arrugas de un hombre adulto.

El sacrificio de Leo es la opción más rápida, pero altera permanentemente al personaje y elimina la inocencia que ha servido de motor emocional durante el módulo.

ESCENA 4.5 · EL FRAGMENTO DEL FUTURO

Al cruzar el umbral, llegáis al Nexo. El espacio es una plataforma de piedra flotando en un vacío negro donde estrellas mueren y nacen en segundos. En el centro, el Villano espera de pie, observando el cronómetro en su mano.

Cuando veis a los aventureros, no se sorprende. Se gira lentamente y su voz suena como el crujido de un pergamino viejo: —Habéis llegado justo a tiempo para ver cómo se cierra el círculo. Me habéis traído el fragmento que me faltaba. Gracias por hacer el trabajo sucio.

El Villano no ataca de inmediato. Extiende la mano, exigiendo la entrega del fragmento. Su intención es clara: completar el cronómetro para reiniciar la línea temporal a su antojo, borrando la existencia de cualquiera que se oponga. Si los jugadores se niegan, cierra el puño y el tiempo a su alrededor se comprime, iniciando el combate final.

 **NPCs****EL NIÑO (LEO)**

Quiere: Sentirse seguro y no olvidar quién es mientras su mente cambia con la edad.

Sabe: Sabe dónde está escondido el tesoro del Guardián y conoce los códigos de acceso básicos de la Metrópolis Mecánica.

EL INQUISIDOR AUTÓMATA

Quiere: Capturar al niño para extraer el Sello del Instante y usarlo para "congelar" la Metrópolis en un estado de perfección eterna, evitando así el caos del cambio y la muerte.

Sabe: Conoce la ubicación exacta del Altar Ancestral y los puntos débiles de las defensas de la ciudad. Era el antiguo compañero y mejor amigo del Guardián, pero su obsesión por la eficiencia lo llevó a traicionarlo.

KAELEN, EL INGENIERO OXIDADO

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

Fecha: 2026-05-19T08:49:07

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