

A bard with long hair and a beard is shown in profile, playing a lute. He is positioned on the left side of the frame, looking towards the right. The background is a dramatic, dark landscape with a volcanic eruption. Lava flows and glowing embers are visible in the distance, creating a sense of danger and urgency. The overall color palette is dominated by dark blues, greys, and oranges from the lava.

«LA ÚLTIMA CANCIÓN DEL SILENCIO»

Un bardo ciego debe ejecutar la pieza musical que despertará a un dragón rojo para liberar a su pueblo de una hambruna eterna, sabiendo que el precio de la salvación es el fin de su propia vida y la de su arte.

Nivel 4

4 jugadores

Duración 5-6h

Mesa: Iris Vela, Damián Kovacs, Marga Rivas, Maquetador (gemma4:31b)

PARA EL DUNGEON MASTER

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

El pueblo de Crestapálida sufre una hambruna mística causada por el letargo de un dragón rojo que encarna el 'Silencio'. El bardo Elian es el único capaz de tocar la Canción del Despertar, un ritual que requiere una sintonía física y espiritual tan intensa que consume la vida del intérprete. El antagonista, Vurkan, es un antiguo monje que adora este silencio y busca evitar el despertar del dragón para mantener el mundo en un estado de quietud eterna, aunque eso signifique la muerte lenta de los habitantes de la superficie.

SECRETOS

- El ritual de despertar al dragón requiere que el bardo se desangre físicamente a través de las cuerdas del laúd.
- Vurkan miente sobre el dragón consumiendo la tierra; en realidad, el dragón es una fuerza natural cuya partida restaurará el equilibrio ecológico y acabará con la hambruna.
- Kaerwen sabe que Elian morirá al finalizar la canción, pero ha guardado el secreto para no desmoralizar al grupo.

RESOLUCIONES

Si Elian completa la canción, el dragón asciende y la hambruna termina, pero Elian muere. Si los jugadores interrumpen el ritual para salvar a Elian, el dragón permanece dormido y el pueblo de Crestapálida está condenado a la extinción.



PARA LOS JUGADORES

Habéis llegado a la Caverna del Estaño Roto, el último refugio de los supervivientes de Crestapálida, un pueblo devastado por una hambruna eterna. Allí os espera Elian, un bardo ciego que posee la única llave para vuestra salvación: una canción capaz de despertar a la bestia que duerme en el abismo. Vuestra misión es escoltarlo hasta el borde del precipicio y protegerlo mientras ejecuta la pieza, pues el sonido atraerá a aquello que prefiere que el mundo permanezca en silencio.

PERSONAJES JUGADORES



ELIAN VESPER

Humano · Bardo · Nivel 4 · Folk Hero

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8	14	12	12	14	18

PG: 27 · **CA:** 12 · **Velocidad:** 30 ft

Salvaciones: DEX +4, CHA +6

Habilidades: Performance +8, Persuasion +6, Insight +4

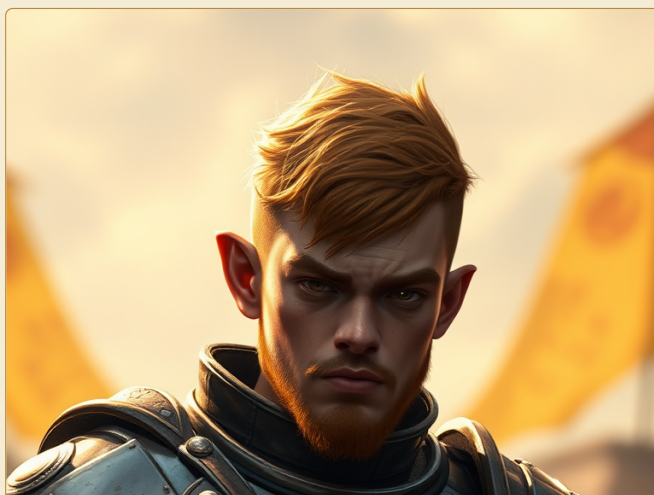
Equipo: Laúd de fresno con cuerdas de acero negro, Capa parda raída

Rasgos: Bardic Inspiration (d8) · Jack of All Trades · Song of Rest

Conjuros: Healing Word, Dissonant Whispers, Hypnotic Pattern, Silence

Bardo ciego de Crestapálida, entrenado por el Maestro Mestrul en la música prohibida del despertar.

Gancho: Su vida es el precio para salvar a su pueblo de la hambruna.



KAERWEN MORROVAR

Mediano · Paladín · Nivel 4 · Soldier

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16	10	14	8	10	14

PG: 36 · **CA:** 18 · **Velocidad:** 25 ft

Salvaciones: WIS +2, CHA +4

Habilidades: Athletics +5, Intimidation +4

Equipo: Armadura de placas, Escudo con sol naciente, Espada larga

Rasgos: Divine Smite · Lay on Hands (20 HP) · Divine Health

Conjuros: Cure Wounds, Bless

Excomandante de la guardia de Crestapálida. Le debe la vida de su hermana a Elian.

Gancho: Sabe que el ritual matará a Elian y se siente desgarrado entre su deber y su amistad.



VASILA 'RASTRO' YEN

Semielfa · Pícaro · Nivel 4 · Outlander

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10	18	12	14	12	10

PG: 27 · **CA:** 15 · **Velocidad:** 30 ft

Salvaciones: DEX +6, INT +4

Habilidades: Stealth +8, Acrobatics +6, Perception +4

Equipo: Cuero negro encerado, Dos dagas curvas, Capucha de pelo de lobo

Rasgos: Sneak Attack (2d6) · Cunning Actions · Assassinate

Exploradora de subterráneos que encontró el camino al Abismo.

Gancho: Busca obtener el legendario laúd de Mestrul como pago.



BRIGAN VOTH

Enano de Colinas · Clérigo · Nivel 4 · Acolyte

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14	8	16	10	16	10

PG: 31 · **CA:** 16 · **Velocidad:** 25 ft

Salvaciones: WIS +5, CHA +2

Habilidades: Medicine +5, Religion +2

Equipo: Túnica color trigo, Símbolo sagrado de espigas, Maza de piel de cabra

Rasgos: Disciple of Life · Channel Divinity: Preserve Life

Conjuros: Guidance, Healing Word, Lesser Restoration, Spiritual Weapon

Sacerdote de Berronar que investiga la hambruna como un fenómeno no divino.

Gancho: Su fe se vindica si el ritual de Elian funciona.

 **AVENTURA**

CAPÍTULO 1 · EL FRÍO DE LA PIEDRA Y EL LATIDO

ACTO I



Llegada a la caverna de refugiados y encuentro con Elian y Brenya.

El mundo de Elian se componía de tres capas: el frío húmedo de la piedra caliza que le manchaba la espalda, el olor a ozono y a miedo rancio que colgaba espeso en la caverna, y el latido. Siempre el latido.

Contaba los corazones. No por crueldad, sino por necesidad. En la oscuridad absoluta, el ritmo cardíaco de los refugiados era su brújula, su mapa y su tortura. Treinta y dos pulsos acelerados en la izquierda, dieciocho más erráticos en la derecha. Un coro de terror disonante que le erizaba el vello de los antebrazos. No los veía, pero los sentía vibrar contra el suelo, pequeñas tormentas contenidas bajo la tierra.

Se llevó el borde de la cuerda de acero a la boca. Sus dientes, afilados por años de tensión, mordieron la fibra. El sonido fue un chirrido seco, agudo, que cortó el zumbido grave del abismo. Afilar las cuerdas no era un ritual estético; era un acto de supervivencia. Una cuerda floja fallaría en el momento crítico, y un fallo no perdonado en una melodía de despertar no tiene red de salvamento.

El aire olía a cobre viejo. A sangre seca en las paredes. A la hambruna que los había traído aquí, hambrientos de esperanza y de pan, encontrando solo roca y sombra. Elian cerró los ojos, aunque siempre estuvieran cerrados. La ceguera no era una pérdida; era un filtro. Le quitaba el espectáculo de la desolación para dejarle solo la esencia del sonido. Y ese sonido lo devoraba.

—Elian —murmuró una voz, temblorosa, desde la oscuridad que compartía. La voz de la mujer que había perdido a su hijo la semana pasada. Su latido era un tamborileo desbocado, errático.

Elian no respondió. Si hablaba, la vibración de su voz rompería la concentración necesaria para calibrar la afinación. En su lugar, pasó el pulgar por la cuerdas, probando la tensión. Mi. Re. La. Cada nota era una decisión. Cada nota un paso más cerca del dragón o hacia el olvido.

Ajustó la clavija con un movimiento quirúrgico, sus dedos callosos, marcados por las cuerdas y el frío, trabajando con una precisión que la vista ya no podía ofrecer. Sentía la madera del laúd contra su pecho, un corazón de madera que latía al unísono con el suyo.

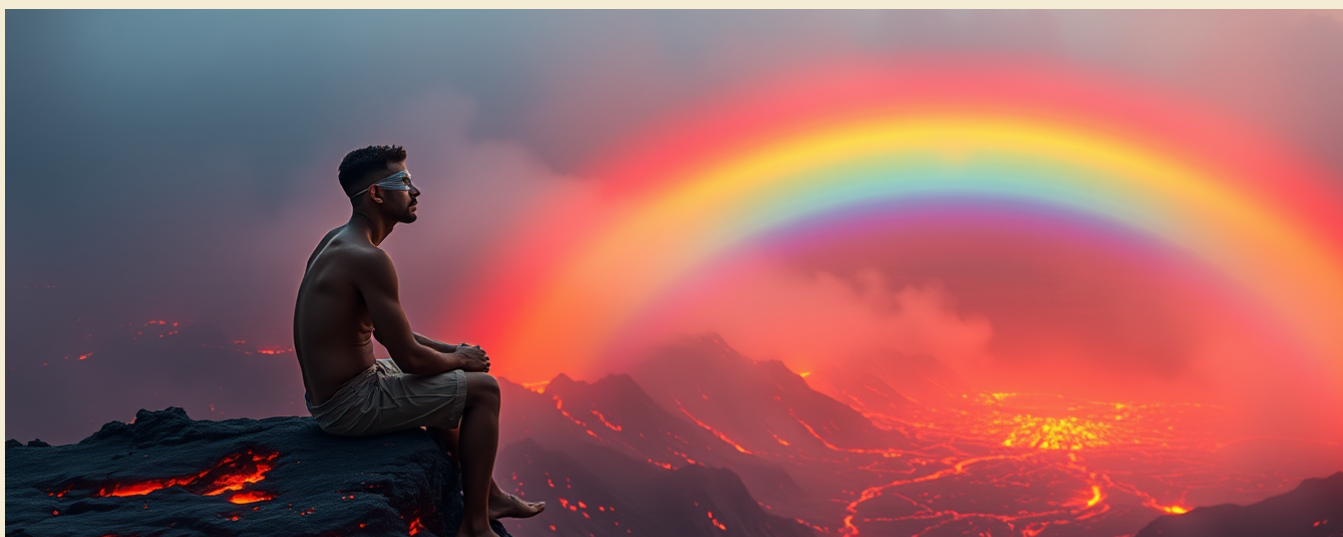
Adelante, el abismo respiraba

NOTAS PARA EL DM

- Enfoque en el roleplay con Brenya y los refugiados.
- Encuentro opcional: Una rata gigante puede atacar a un refugiado si el ritmo es demasiado lento.

CAPÍTULO 2 · EL BORDE DEL ABISMO

ACTO II



Escolta de Elian hacia el precipicio y encuentro con ettercaps.

El borde del abismo no sonaba a silencio, sino a una succión lenta, constante, como el aliento de un pulmón gigante que dormita debajo de la corteza terrestre. Elian avanzó por la orilla, con los pies descalzos sobre la piedra caliza irregular. El frío subía por sus talones, mordiendo la piel agrietada por el viento, pero era una sensación limpia, comparada con el hedor a miedo rancio que quedaba atrás en la cueva.

Se detuvo donde el suelo cedía. El aire aquí era diferente: pesado, cargado de sulfuro y de una electricidad estática que hacía erizar los pelos de sus brazos. No necesitaba ver para saber que el volcán era una garganta abierta. Podía sentir la vibración de su respiración en los tobillos, un pulso lento y antiguo que contrastaba con el latido frenético de los refugiados. Allí no había caos, solo una inmensidad indiferente que los contenía a todos.

Elian se sentó en el borde, dejando que la parte posterior de sus piernas rozara el vacío. Cerró los párpados, un gesto inútil pero necesario. La ceguera le había robado la imagen, pero le había devuelto la textura de los recuerdos. Ahora, su mente no era una pantalla, sino un archivo táctil.

Y entonces, con la precisión de quien extrae una espina, sacó la imagen: el arcoíris.

No fue un recuerdo visual, sino uno térmico. Recordaba el calor de esa tarde de primavera, hace tanto que la fecha se había desmoronado en su memoria. Recordaba la humedad del pasto después de la lluvia, el olor a tierra mojada que subía de los campos, el sabor metálico del aire antes de que el sol lo secara. Y el color. No lo veía, pero lo sentía en la yema de los dedos. El arcoíris no era luz para él; era una gradación de temperatura. El rojo, la vibración caliente de la lava cercana; el violeta, el frescor del crepúsculo. El arcoíris era el puente entre el fuego y el hielo, entre la vida y la muerte.

Una lágrima, caliente y salada, rodó por su mejilla. No era de tristeza, sino de reconocimiento. Ese arcoíris era lo que intentaba salvar. No un pueblo de sombras, sino la posibilidad de que alguien, en algún lugar, sintiera de nuevo esa gradación térmica, esa promesa de que después de la tormenta hay un equilibrio.

Sus dedos tocaron el laúd. La madera estaba fría, lisa bajo sus yemas callosas. Ajustó la clavija final. No fue un movimiento

NOTAS PARA EL DM

- Emboscada de Ettercap en la galería.
- Elian puede compartir el recuerdo térmico del arcoíris para crear un vínculo emocional con los PJs.

CAPÍTULO 3 · LOS DEDOS SOBRE LA MADERA

ACTO II



Inicio del ritual y combate de cobertura contra Cultistas y un Carrion Crawler.

Elian levantó las manos. No había miedo en el gesto, solo una gravedad silenciosa. Sus dedos, ennegrecidos por el carbón y callosos por el roce de las cuerdas de acero, se posaron sobre la madera del laúd. La madera olía a resina vieja y a sus propios años; era la extensión de su propio esqueleto, la única parte de él que aún tenía forma.

Ajustó la postura. Las rodillas golpeaban contra la piedra fría. A su espalda, el aire estaba estancado, pesado con el olor a sudor frío y a tierra apelmazada de los refugiados. Pero frente a él, el abismo respiraba. Ese aliento lento, sulfuroso y caliente, era el metrónomo de su muerte y el cimiento de su vida.

Tomó aire. El aire entró en sus pulmones, frío y áspero, y salió con la misma lentitud con la que el volcán exhalaba vapor.

La primera nota no fue un sonido, fue una vibración.

Sus dedos tiraron de la cuerda más gruesa, la que tenía la tensión de la tierra misma. El laúd respondió con un do grave, tan profundo que Elian lo sintió en la mandíbula, en los dientes, en la base del cráneo. No fue un sonido agudo o brillante; fue oscuro, denso, como una piedra que cae en un pozo sin fondo.

El polvo en el suelo, fino como la harina, empezó a bailar. Pequeños conos de polvo subían y bajaban, dibujando patrones geométricos perfectos en la oscuridad. Elian cerró los ojos, aunque siempre estuvieran cerrado. Ahora, la oscuridad tenía textura. Era un lienzo húmedo.

La nota persistió. No se desvaneció. Se expandió.

Entonces, el silencio respondió.

No fue la ausencia de sonido, sino una presencia. Un zumbido grave, inmenso, que no venía del laúd, sino de debajo. Venía de la roca, de la magma dormido, de la memoria de la montaña. El zumbido se entrelazó con la nota del laúd, creando una disonancia que hizo que los huesos de Elian vibraran. Sintió cómo la resonancia le subía por los brazos, le llenaba el pecho, le oprimía el corazón.

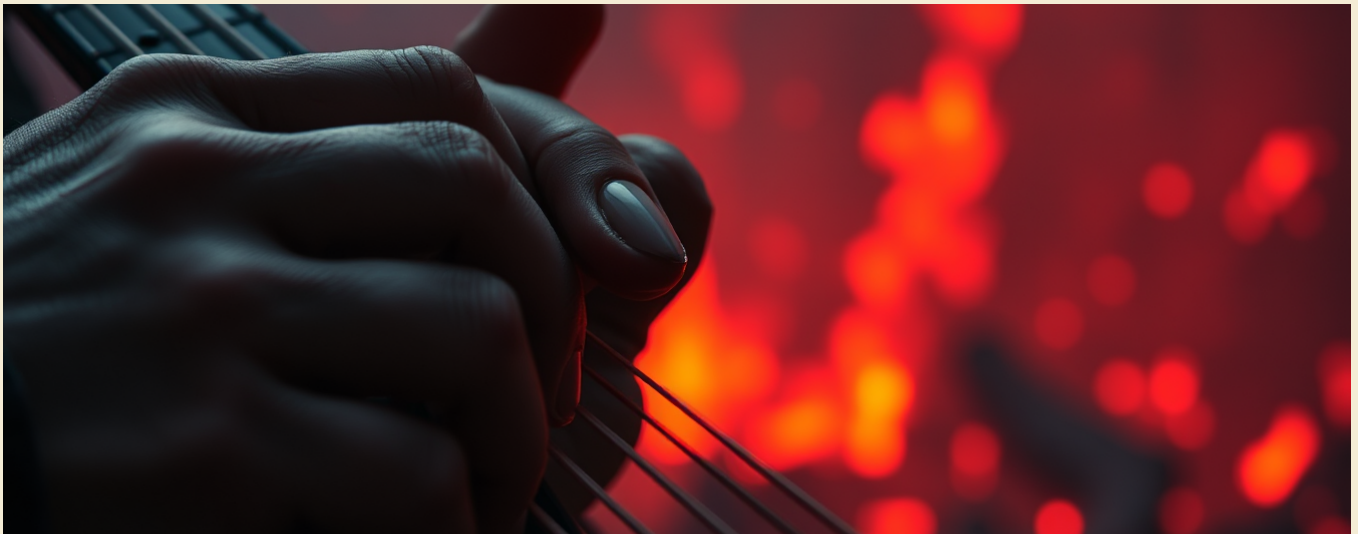
No había monstruo. No había ojos rojos brillantes. Solo ritmo. Un ritmo lento, ancestral, que coincidía con el latido de su propio corazón, pero amplificado mil veces. Era la respiración de una bestia que no sabía que estaba siendo despertada, o que lo sabía con una indiferencia que aterror

NOTAS PARA EL DM

- Elían no puede dejar de tocar durante el combate.
- Los Cultistas intentarán cortar las cuerdas del laúd.

CAPÍTULO 4 · EL PLOMO FUNDIDO

ACTO III



Aumento de tensión térmica y aparición de Vurkan.

El calor dejó de ser una sensación ambiental para convertirse en un peso físico. No quemaba aún, pero se asentaba sobre los hombros de Elian como una capa de plomo fundido, obligándolo a encorvarse, a hacerse más pequeño dentro de la inmensidad del abismo. El laúd vibraba contra su esternón, pero el sonido ya no le pertenecía. Se había disuelto en la atmósfera, absorbiéndose en la roca viva que lo rodeaba.

Elian sintió el cambio de presión en los tímpanos antes de que llegara la respuesta. Un pop seco, interno, como cuando se desciende demasiado rápido en un avión. El zumbido del dragón ya no era un eco lejano; ahora tenía textura. Era áspero, granulado, como arena arrastrada por un río subterráneo.

—Sí —susurró para sí mismo, aunque la palabra se le quedó corta en la garganta.

Aumentó el tempo. Sus dedos, ahora adormecidos por el calor que emanaba de la madera del instrumento, comenzaron a moverse con una urgencia primitiva. No tocaba melodía, tocaba anatomía. Buscaba las articulaciones del ritmo de la bestia. Si fallaba un tiempo, si su pulso se desincronizaba con el aliento de aquella fuerza antigua, el silencio no sería un puente, sino una tumba.

El aire olía a ceniza volcánica y a metal caliente, un olor metálico que le llenaba la boca y le recordaba a la sangre seca de las heridas de sus dedos. Pero bajo ese hedor, detectó algo más sutil: la humedad profunda de las cámaras internas, el olor a tiempo detenido, a polvo de milenios.

Una ola de calor lo golpeó en la cara. No fue una llama, fue un exhalación. Elian cerró los ojos con fuerza, concentrándose en la vibración que le recorría la columna vertebral. Era un pulso lento, pesado, que le exigía calma. El dragón no quería prisa; quería respeto. Quería saber que quien tocaba comprendía el peso de su despertar.

Sus dedos sangraban ahora. La presión sobre las cuerdas de acero las había mordido, dejando surcos rojos en los polpeos. Cada nota que arrancaba era un pedazo de carne desprendiéndose. Pero Elian no detuvo el arco de su mano. Al contrario, se dejó llevar por el dolor. El dolor era ancla. Le recordaba que estaba vivo, que sus nervios funcionaban, que aún podía sentir la distinción entre el fuego del volcán y el fuego interior que lo impulsaba.

La música se volvió más densa, más resinos.

NOTAS PARA EL DM

- Vurkan intenta convencer a los PJs de detener el ritual.
- Tiradas de Perspicacia para detectar que Vurkan miente sobre el destino de la tierra.

CAPÍTULO 5 · CUANDO EL COMPÁS SE QUIEBRA

ACTO III



Combate final contra Vurkan mientras Elian se desangra.

El compás se fracturó. Ya no se trataba de seguir el ritmo; se trataba de imponerle uno.

Los dedos de Elian eran ya dos carnes destrozadas, los nudillos hinchados y rojos como guindas maduras a punto de estallar. La sangre no goteaba; se adhería al diapasón del laúd, creando un pegamento viscoso que ensucaba la madera de fresno. Cada vez que pulsaba una cuerda, sentía el tironcito seco de la piel rasgándose, un dolor agudo y nítido que se clavaba en sus nervios como alfileres calientes. Pero ese dolor era el único ancla que le quedaba. Sin él, se desvanecería en la inmensidad del abismo, absorbido por esa respiración antigua que amenazaba con ahogarlo.

La melodía se volvió vertical. Las notas ya no se extendían horizontalmente en el aire, sino que caían como martillazos sobre un yunque invisible. Do. Mi. Sol. Acordes mayores que sonaban falsos, grotescos en este contexto de oscuridad sulfurosa. No buscaba la belleza; buscaba la verdad. Y la verdad, ahí abajo, era dolorosa, disonante, insoportable.

El dragón respondió con un rugido que no fue sonido, sino presión. El aire se volvió denso, gelatinoso. Elian sintió cómo los tímpanos le sangraban, cómo la vibración le subía por el esternón y le erizaba el vello de la nuca. Era una fuerza ciega, colosal, indiferente al sacrificio del insecto que intentaba seducirlo con cuerdas. Pero Elian no cedió. Apretó la mandíbula hasta oír crujir la muela, y llevó el cuerpo hacia adelante, más allá del borde del vacío.

Sintió el calor en la cara, pero no como fuego, sino como presencia. El dragón lo olía. Sentía el miedo que ya no estaba, solo la determinación fría y afilada como el acero de sus cuerdas. La música se volvió un hilo de plata tensado al límite del rompimiento. Elian tocaba con la yema de los dedos, con la parte carnosa, con las heridas abiertas. La sangre se mezclaba con la resina vieja del instrumento, creando una armonía espesa, oscura.

Una nota particular, un trino agudo y sostenido, le recorrió el brazo derecho hasta el hombro, paralizándolo por un instante. El laúd vibraba tanto que le dolía la piel alrededor de los dedos. Era un eco del latido del dragón, pero invertido,

NOTAS PARA EL DM

- Decisión moral: Salvar a Elian (interrumpir ritual) o salvar al pueblo (cubrir a Elian).
- Vurkan usa su habilidad de Silencio para intentar anular la música.

CAPÍTULO 6 · LA ÚLTIMA NOTA

ACTO III



Epílogo y consecuencias del ritual.

La última nota no fue un sonido. Fue un vacío.

Elian soltó el último acorde con un desgarramiento seco, un snap final que resonó en su cráneo como un hueso que se quiebra. Sus dedos se deslizaron por las cuerdas, ahora muertas, inerte bajo la presión de la sangre coagulada. El silencio que siguió no fue la ausencia del dragón, sino su presencia absoluta. Una densidad tangible, un peso en el aire que le oprimía el pecho hasta hacerle creer que su corazón había dejado de latir.

Luego, vino el calor.

No fue un incendio, ni una explosión. Fue una liberación. El aire, antes pesado y sulfuroso, se volvió ligero, cargado de una carga eléctrica estática que erizaba los pelos de sus brazos. Sintió cómo la roca bajo sus pies dejaba de vibrar con ese pulso lento y amenazante para convertirse en piedra inerte. El dragón ya no era una fuerza opresiva; se había ido. La bestia, el ritmo, la sombra, todo había ascendido hacia la superficie, hacia la luz que Elian no podía ver pero que sentía en la piel como un caricia térmica.

El sonido de la cueva cambió. El eco del abismo se transformó en el susurro de las corrientes de aire fresco que penetraban por las grietas. Y luego, el ruido de las cuerdas rompiéndose una a una, o tal vez eran los nervios de Elian.

Se desplomó. No con dramatismo, sino con el peso muerto de quien ha sostenido el mundo sobre los hombros y, por fin, lo suelta. Su espalda tocó la piedra fría, un alivio repentino tras la quemadura del vacío. El laúd se deslizó de su regazo, rodando por el suelo irregular hasta detenerse contra una roca. El instrumento estaba dañado, las cuerdas enredadas en la sangre seca y la resina, un cadáver de madera y acero.

Elian cerró los ojos, aunque siempre estuvieran cerrados. Ahora, sin embargo, la oscuridad era diferente. Ya no tenía textura de miedo, ni olor a cobre. Olía a ceniza fría y a lluvia.

Desde lo profundo de la cueva, llegó un sonido nuevo. No era un latido acelerado por el terror. Era el sonido de los refugiados alzándose. Pasos, voces bajas, el crujido de rodillas cansadas. Y entonces, un grito. No de dolor, sino de sorpresa. La voz de la mujer, esa misma que temblaba en la primera escena, pero ahora clara, firme.

—El cielo... —murmuró

NOTAS PARA EL DM

- Resolución final basada en la decisión del Cap 5.
- Cierre emocional con Brenya y el destino de Crestapálida.

 NPCs**BRENYA TOL**

Emotional Anchor

Mujer demacrada que ha perdido a su hijo por la hambruna.

Personalidad: Desesperada pero resiliente; su voz evoluciona de temblorosa a firme.

Quiere: Ver el cielo y que la hambruna termine.

Sabe: Que Elian es la última esperanza del pueblo.

**MAESTRO MESTRUL**

Mentor (Flashback)

Viejo bardo fallecido que enseñó la canción a Elian.

Personalidad: Severo, sabio, consciente del precio del arte.

Quiere: Que la canción sea tocada solo por quien acepte el coste.

Sabe: La técnica exacta de la Canción del Despertar.



VURKAN EL SILENCIOSO

Main Antagonist

Acólito caído, antiguo monje de la Orden del Sol Quebrado.

Personalidad: Fanático del silencio, cree que la voz es una impureza.

Quiere: Matar a Elían para evitar que el dragón despierte.

Sabe: La naturaleza real del dragón como encarnación del Silencio.

ENEMIGOS



ETTERCAP

Monstruosidad · CR 2

CA: 13 · PG: 52 (8d8+16) · Velocidad: 30 ft, climb 30 ft

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

Habilidades: Stealth +3

Sentidos: passive Perception 11

Idiomas: —

ACCIONES

- **Mordisco.** +4 melee, 1d8+2 perforante
- **Telaraña.** Rango 30ft, TS DEX CD 12 o restringido

Arácnido humanoide que tiende emboscadas en las galerías.



CULTISTA DEL SILENCIO

Humanoide · CR 1/2

CA: 12 · PG: 18 (4d8) · Velocidad: 30 ft

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10	12	10	10	14	12

Sentidos: passive Perception 12

Idiomas: Común

ACCIONES

- **Daga.** +3 melee, 1d4+1 perforante
- **Conjuro de Silencio.** Crea una zona de silencio de 20ft

Fanáticos que buscan anular cualquier sonido que perturbe el sueño del dragón.



CARRION CRAWLER

Monstruosidad · CR 2

CA: 13 · PG: 58 (8d10+16) · Velocidad: 20 ft

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15	12	14	2	12	4

Sentidos: passive Perception 11

Idiomas: —

ACCIONES

- **Tentáculos.** +5 melee, 2d6+2 perforante y paralizado TS CON CD 12

Una criatura carroñera atraída por las vibraciones del ritual.



VURKAN EL SILENCIOSO

Humanoide · CR 3

CA: 16 · PG: 45 (6d8+12) · Velocidad: 40 ft

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12	16	14	10	16	12

Salvaciones: DEX +5, WIS +5

Habilidades: Stealth +5, Acrobatics +5

Sentidos: passive Perception 15

Idiomas: Común

ACCIONES

- **Golpe Silencioso.** +5 melee, 1d6+3 contundente
- **Aturdir con Golpe.** Acción Bonus: TS CON CD 14 o aturdido 1 turno
- **Esfera de Silencio.** 1/día: Crea zona de silencio de 20ft

Un maestro del combate silencioso que busca abortar el ritual.



RATA GIGANTE

Bestia · CR 1/8

CA: 12 · **PG:** 7 (2d4+2) · **Velocidad:** 30 ft

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7	15	11	2	12	4

Habilidades: Stealth +4

Sentidos: passive Perception 11

Idiomas: —

ACCIONES

- **Mordisco.** +3 melee, 1d4+1 perforante

Rata hambrienta que merodea la caverna de refugiados.

LUGARES



CRESTAPÁLIDA

Aldea

Aldea minera sumida en el polvo gris y el silencio sepulcral.

- Casas con ventanas cerradas
- Ausencia de cultivos
- Atmósfera de desesperanza



LA CAVERNA DEL ESTAÑO ROTO

Refugio

Cámara de piedra caliza con goteo constante y olor a resina.

- Eco largo que amplifica el sonido
- Hacinamiento de 32 refugiados
- Humedad fría



EL CAMINO DEL DESCENSO

Galería

Pasillos estrechos y resbaladizos que huelen a sulfuro.

- Telarañas de ettercap
- Pendiente pronunciada
- Aire cargado de electricidad



EL BORDE DEL ABISMO

Escenario Final

Vasta cámara con un pozo central que exhala calor rítmicamente.

- Marcas talladas de ritualistas fallecidos
- Acústica perfecta
- Vapor sulfuroso

Creado por: Iris Vela, Damián Kovacs, Marga Rivas, Maquetador (gemma4:31b)

Fecha: 2026-05-16T14:07:03

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