



«LA ÚLTIMA NOTA DE LIRA»

Atrapados en una posada aislada por una tormenta eterna, un grupo de desconocidos debe resolver el asesinato de un bardo legendario antes de que una maldición de amnesia borre sus identidades y sus existencias para siempre.

Nivel 5

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».

La Posada del Último Suspiro ha sido atrapada en una anomalía mágica donde la realidad se degrada en forma de música y silencio. Lira Vane, una barda arrogante, ha sido 'cancelada' (asesinada mágicamente) por Varrick, quien busca alcanzar el 'Silencio Absoluto' mediante una partitura prohibida. El granizo exterior son notas musicales solidificadas que actúan como llave y presión temporal. A medida que avanza la aventura, los PJs pierden fragmentos de su memoria y su cuerpo se vuelve translúcido, obligándolos a aferrarse a anclas emocionales o físicas para no desaparecer.

SECRETOS

- El granizo no es clima, es la manifestación física de la partitura de Varrick.
- Lira Vane no murió por un arma, sino que fue integrada como la 'nota final' de un ritual de borrado.
- La amnesia es un proceso de 'vaciado' para que los PJs se conviertan en instrumentos vacíos para la melodía final.

RESOLUCIONES

Los PJs deben enfrentarse a Varrick en el corazón del laúd gigante y decidir si cierran la melodía rescatando sus recuerdos o permitiendo que el silencio consuma la posada.



PARA LOS JUGADORES

Habéis sido contratados para garantizar la seguridad de la legendaria y arrogante barda Lira Vane durante un concierto privado en la remota Posada del Último Suspiro. Sin embargo, una tormenta de granizo antinatural os ha dejado atrapados. La música se ha detenido abruptamente y Lira ha sido hallada muerta en circunstancias imposibles. Ahora, mientras el mundo a vuestro alrededor comienza a desvanecerse y vuestros propios recuerdos se borran, debéis descubrir quién es el asesino antes de que el silencio os consuma a vosotros también.

PERSONAJES JUGADORES



ELROND "EL MURO" KAEI

Humano · Paladín (Juramento de la Corona) · Nivel 5 · Noble

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

PG: 44 · **CA:** 18 · **Velocidad:** 30 ft

Salvaciones: WIS +4, CHA +6

Habilidades: Persuasión +6, Atletismo +5

Equipo: Armadura de placas, Espada larga, Escudo, Yelmo pulido

Rasgos: Imposición de manos · Sentido divino · Aura de protección

Conjuros: Cura Heridas, Castigo Divino, Escudo de Fe

Busca redención por orgullo quebrado tras fallar a su señor en una rebelión política. Cree que la lealtad personal es superior a la ley fría.

Gancho: Conoce la Tormenta de Cristal como magia prohibida de su tierra natal.



JINX "LA CHISPA" VARRICK

Halfling (Lightfoot) · Bruja (Pacto del Fuego) · Nivel 5 · Artista de espectáculo

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8	16	12	12	10	18

PG: 32 · **CA:** 13 · **Velocidad:** 25 ft

Salvaciones: WIS +3, CHA +7

Habilidades: Engaño +8, Sigilo +5

Equipo: Dagas, Componentes mágicos, Pergamino encriptado, Vendas azules

Rasgos: Pacto del Fuego · Habilidad de Halfling

Conjuros: Descarga Eldritch, Bola de Fuego, Sugestión

Necesita oro para curar una maldición de ceniza que consume su mano izquierda.

Gancho: Posee una nota que Lira le entregó deliberadamente para que la robara.



THORNE "EL SILENCIO" OAKENSHIELD

Goliath · Druida (Caminos del Bosque) · Nivel 5 · Erudito

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16	12	16	14	16	8

PG: 45 · **CA:** 14 · **Velocidad:** 30 ft

Salvaciones: INT +4, WIS +6

Habilidades: Naturaleza +6, Supervivencia +6

Equipo: Báculo de madera, Armadura de cuero, Libros de botánica

Rasgos: Forma Salvaje · Resistencia del Goliath

Conjuros: Curar Heridas, Enmarañar, Convocar Animales

Fascinado por la intersección entre lo orgánico y lo cristalino.

Gancho: Sordo de nacimiento; lee los labios, lo que afecta la comunicación de secretos.



LYRA "LA VOZ" THORNE

Semielfa · Bardo (Colegio de la Elocuencia) · Nivel 5 · Artista

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

PG: 33 · **CA:** 13 · **Velocidad:** 30 ft

Salvaciones: DEX +4, CHA +7

Habilidades: Interpretación +8, Persuasión +8

Equipo: Laúd de marfil, Ropas elegantes, Collar de perlas negras

Rasgos: Inspiración Bárdica · Contraargumento

Conjuros: Palabra Curativa, Hacerse Invisible, Sugestión

Barda famosa y arrogante que oculta un miedo profundo al olvido.

Gancho: Ha sido contratada para dar un concierto que en realidad es un ritual.

 **AVENTURA**

CAPÍTULO 1 · LA TORMENTA DE CRISTAL

ACTO I



Llegada a la posada, presentación de la tensión entre Lira y Varrick y el inicio de la anomalía.

El Último Suspiro no olía a madera vieja, sino a ozono y a sangre oxigenada. El aire, denso y frío, erizaba la piel antes de que la puerta se cerrara con un golpe sordo. En la chimenea, el fuego no crepitaba; parpadeaba, sincronizado con un pulso subterráneo que hacía tambalear las sombras.

Elrond Kael se quitó la capa. Los fragmentos de hielo translúcido en sus botas no se derretían; vibraban, emitiendo un zumbido grave que le recorría la columna. Paladín de la Corona, sabía que ese sonido no era tormenta, era la respiración de la prisión mágica que los contenía. Su mano descansó instintivamente en la empuñadura de su espada, recordándole que la ley no sirve de nada si la realidad misma se quiebra.

Lira Vane brillaba como una joya falsa. Su risa cortaba el aire denso con la precisión de una daga. Llevaba el collar de perlas negras, ahora palpitando con luz propia, y sus ojos escaneaban las salidas. —¡Un brindis por la tormenta! —gritó, alzando su copa—. ¡Que nadie entre ni salga hasta que la música pare!

En la esquina oscura, Jinx Varrick observaba todo con calma antinatural. Su mano izquierda, envuelta en gasas negras que se retorcían como venas vivas, apretaba el pergamino contra el pecho. El aroma a azufre y lavanda lo delataba. Sabía lo que había ocurrido antes de cruzar el umbral.

—La música termina —murmuró Varrick, emergiendo de la sombra. Su voz era apenas un hilo, casi un susurro para sí mismo, al tiempo que posaba la mirada en Lira—. Cuando el silencio gana, ¿no?

Lira retrocedió, la mano volviéndose instintivamente al collar. La máscara de arrogancia se resquebrajó, revelando pánico puro.

—No estás invitado, Varrick —dijo, pero la voz le tembló.

El granizo golpeó las ventanas. Tum-tum-tum. El ritmo de los fragmentos de hielo en las botas de Elrond se sincronizó con el golpe exterior. No era casualidad: cada impacto enviaba una onda de fuerza que debilitaba las runas de contención de la posada. Elrond lo vio, pero no dijo nada. Esperó. El hielo no era un efecto secundario; era la llave. Y alguien, allí dentro, ya la había girado.

NOTAS PARA EL DM

- Enfatizar el sonido metálico del granizo.
- Lira debe parecer vulnerable a pesar de su arrogancia.
- Varrick debe ser una presencia inquietante y fría.

CAPÍTULO 2 · LA MELODÍA CORTADA

ACTO I



El descubrimiento del cuerpo de Lira y la primera manifestación de la amnesia.

La sangre de Lira Vane no goteaba; resonaba.

Al caer sobre las tablas del Gran Salón, su cuerpo no hizo el ruido húmedo y pesado de una víctima común. Al contactar con el suelo, cada gota que se desparramó emitió un chasquido seco, agudo, como una cuerda de violín tensada hasta el punto de quiebre. El sonido se propagó por la sala, amplificándose en el aire frío, convirtiendo la escena del crimen en una partitura macabra.

Jinx retrocedió, las vendas de su mano izquierda ardiendo como si hubieran tocado fuego. El pergamino contra su pecho se volvió hirviente. No era miedo al asesino; era miedo a la melodía.

—¿Quién ha hecho eso? —la voz de Elrond cortó el aire, grave y firme, pero sus ojos no se despegaron de las gotas de sangre que, en lugar de ensuciar la madera, comenzaban a vibrar, formando patrones geométricos casi musicales.

Silas, el barman, había desaparecido. No se había escondido; simplemente dejó de estar. Justo antes, su cuello se estiró con un chasquido óseo antinatural, sus extremidades plegándose hacia atrás como las de un insecto para deslizarse por la grieta del suelo, dejando solo el aroma a vino rancio y el eco de un trago tragado a la fuerza.

Lira Vane ya no respiraba. Sus ojos, antes arrogantes, estaban fijos en el techo, reflejando algo que la luz de la chimenea no alcanzaba. En su garganta, la herida no sangraba hacia afuera; absorbía la luz. El collar de perlas negras, intacto, brillaba con una luz pulsante que sincronizaba el parpadeo de las llamas. Cada destello hacía que la sombra de Jinx en la pared se estirara y distorsionara, como si su propia existencia se estuviera reescribiendo en tiempo real.

—No es un asesinato —murmuró Varrick, dando un paso adelante. Su figura, antes rígida, parecía disolverse en los bordes, como tinta en agua. El libro de partituras que sostenía vibró al unísono con las gotas de sangre, sus páginas abriéndose solas hacia la nota final, perfecta y aterradora. Sostuvo el volumen no con devoción, sino con la desesperación de quien sostiene un arma que ha fallado—. Es una corrección. Lira no murió. Fue cancelada.

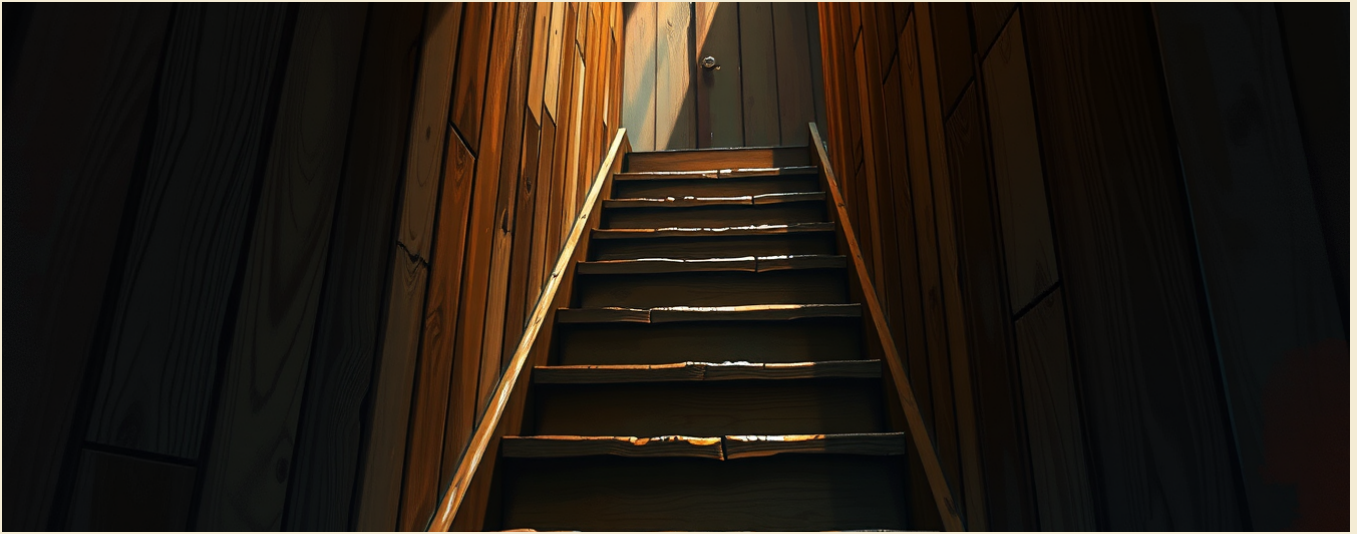
Elrond desenvainó su espada, pero la hoja, de acero pulido, ya no refle...

NOTAS PARA EL DM

- El cuerpo de Lira no debe tener sangre convencional, sino 'resonancias'.
- La desaparición de Silas debe ser grotesca y rápida.

CAPÍTULO 3 · EL SÓTANO DE LAS NOTAS PERDIDAS

ACTO II



Enfrentamiento con el eco de Varrick y descenso hacia la degradación de la realidad.

La espada de Elrond no cortejó la sombra de Varrick; la atravesó como un cuchillo en agua fría, sin encontrar resistencia, solo un frío que le calaba los huesos. El paladín retrocedió, el acero vibrando con un lamento agudo. La figura de Varrick no sangraba; se fragmentaba. Se desmoronaba en notas musicales silbantes que se colaban por las grietas del suelo, hacia el sótano donde Silas había desaparecido.

—Ya no queda nada que proteger —resonó la voz, ya no desde un origen, sino desde las paredes, el techo y el cráneo de Elrond. El noble encapuchado era ahora solo un eco, una resonancia del dolor que Lira había compuesto y que la posada cantaba a pleno pulmón.

Jinx miró su mano izquierda. Las gasas negras se deshilachaban, revelando dedos que se volvían translúcidos, como si la memoria de su propia existencia se borrara nota por nota. Al ver el laúd en la habitación de arriba, su estómago se contrajo con un espasmo seco, una náusea de vacío. Los músculos de sus brazos se tensaron involuntariamente, imitando la tensión de cuerdas rotas, mientras la piel le erizaba los brazos con un frío húmedo que no pertenecía al aire. El pergamino en su pecho ardía con una luz blanca, cegadora. No era un documento de pago; era la partitura final. La Corrección.

—Tenemos que subir —gruñó Elrond, arrastrando a Jinx hacia la escalera estrecha. La madera crujió bajo sus botas, pero el sonido no era de madera rompiéndose, sino de cuerdas desafinadas. Cada escalón era un acorde disonante que les hacía tambalearse.

Arriba, en la habitación de Lira, la realidad se había vuelto espesa, gelatinosa. El aire olía a tinta seca y a lágrima vieja. En el centro de la habitación, la cama no era una cama, sino un gran pentagrama tallado en la madera del suelo, y en el centro, el cuerpo de Lira Vane ya no estaba. Solo quedaba su instrumento: un laúd de marfil, con las cuerdas rotas, vibrando aún con el último acorde de la muerte.

—Lo encontró —susurró Jinx, la voz le sonaba lejana, como si hablara desde otro lado de un abismo. La amnesia no era un olvido; era un vaciado. Olvidaba su nombre, su cara, el oro que necesitaba. Solo le quedaba el impulso: complet

NOTAS PARA EL DM

- Varrick actúa aquí como un encuentro etéreo, no un combate estándar.
- La sensación de desvanecimiento físico debe ser constante.

CAPÍTULO 4 · EL VACÍO DE LA IDENTIDAD

ACTO II



La pérdida de la realidad física y la lucha por mantener la propia identidad.

La habitación de Lira Vane había dejado de existir. Las paredes se fundieron en un abismo de partituras que giraban en espiral hacia un punto ciego. Elrond pisó el vacío; sus botas no tocaron madera, sino un terreno blando y húmedo que olía a tinta fresca y memoria vieja. Cada paso dejaba una estela de notas que se deshacían antes de llegar a sus oídos.

—La memoria es el ancla —dijo Elrond, con la voz distorsionada, como si hablara desde el fondo de un pozo—. Si olvidamos quiénes somos, la tormenta nos borraré. Pero si recordamos... la realidad vuelve a sangrar.

Jinx Varrick miró sus manos. Las vendas azules se deshilacharon y se evaporaron, revelando dedos transparentes que vibraban al ritmo del granizo exterior. El pánico le subió por la garganta, pero no había aire para respirar. Intentó gritar, pero su voz se quebró en un hilo de luz tenue. Solo sentía un vacío absoluto, un silencio blanco que amenazaba con disolver el concepto de «yo». El pergamino en su pecho se volvió frío y pesado, una losa de plomo que le recordaba el contrato, el oro, la cura. Era lo único real que le quedaba.

—Lira no fue asesinada —murmuró Jinx, forzando las cuerdas vocales que ya no tenía—. Fue completada. Su música... la de Varrick, la de la tormenta... eran incompletas. Ella era la nota que faltaba. Y ahora que está en silencio, todo se desmorona.

Elrond desenvainó su espada, pero la hoja se había solidificado en una barra de plata, sin filo, solo peso. La empuñaba con la fuerza de quien se aferra a un dogma en un mundo que ha dejado de creer en él.

—Subamos —ordenó, aunque sabía que no había «arriba». Había solo capas de verdad, y cada escalón los alejaba de la humanidad.

La escalera se torció, transformándose en un espiral de cuerdas tensadas que vibraban con la furia de la tormenta. Al subir, Elrond sintió cómo su nombre se deslizaba de su mente. Elrond... ¿quién es Elrond?. El terror lo heló más que el viento. Solo recordaba la mancha de vino en su hombrera, un punto fijo en el caos. La lealtad. La Corona. Ese era su ancla.

Jinx subía arrastrando los pies, cada paso le costaba un recuerdo. Intent

NOTAS PARA EL DM

- Mecánica de juego: Pedir a los jugadores que describan un recuerdo que están perdiendo.
- El entorno debe ser surrealista y opresivo.

CAPÍTULO 5 · EL CORAZÓN DEL LAÚD

ACTO III



Acceso a la suite principal y revelación de la verdadera naturaleza del ritual.

El suelo de la escalera se desvaneció bajo sus pies, dejando a Elrond y Jinx flotando en un espacio donde la gravedad era sugerencia, no ley. El aire olía a cuerdas rotas y a ceniza fría. Frente a ellos, la «puerta» de la suite principal era ahora una grieta en la realidad, bordeada de partituras que sangraban tinta negra.

Jinx miró su mano izquierda. Ya no había gasas, ni dedos, ni siquiera humo. Solo una silueta borrosa, como un dibujo mal borrado del papel de la vida. El pánico no tenía voz, tenía sabor: a cobre y a olvido. Intentó agarrarse al pergamino, pero sus dedos se atravesaron el papel como si fuera niebla. El contrato era lo único que persistía. La partitura no termina hasta que suena la nota final, se dijo, aferrándose a la lógica del mecanismo antes que al miedo.

Elrond, por su parte, luchaba contra la disolución de su propia historia. Su yelmo, ese símbolo de su honor quebrado, se había vuelto hueco, apenas una cáscara ligera sobre su cráneo. Recordaba la mancha de vino, sí, pero ya no sabía por qué mancharse. La ley no le protegía si el tribunal era la tormenta.

—Lira no estaba muerta —dijo Jinx. La voz le salió rasgada, como el crujido de hielo rompiéndose bajo el peso de una verdad innegable—. Estaba esperando la nota final. Varrick... Varrick es la partitura. Nosotros somos el instrumento.

La grieta se abrió de par en par. Dentro, el Gran Salón ya no era una habitación. Era el interior de un laúd gigante, de paredes curvas y resuenantes. En el centro, sobre el pentagrama de madera tallada, yacía el cuerpo de Lira Vane. Pero no estaba inerte. Sus costillas se abrieron como las alas de un insecto de marfil, y de su pecho brotaba una luz blanca, cegadora. No era un resplandor, era un borrar activo: lo que la luz tocaba dejaba de ser, disolviéndose en el silencio absoluto.

Varrick estaba de pie junto al cuerpo, una sombra estática, un agujero en la tela del mundo donde la música entraba y salía distorsionada. Sostenía el libro de partituras, pero no lo leía; lo regía. Sus dedos se movían sobre las páginas que giraban solas, devorando las notas que intentaban formarse en el aire. Cada movimiento cerraba una brecha en la

NOTAS PARA EL DM

- Descripción visual del laúd gigante como escenario de combate final.
- La luz de Lira debe ser tratada como un peligro ambiental (daño por borrado).

CAPÍTULO 6 · EL SILENCIO FINAL

ACTO III



Combate final contra Varrick y resolución del conflicto existencial.

El sonido no era un grito, era el estallido de una cuerda de tripa bajo tensión extrema. La luz que brotaba del pecho abierto de Lira Vane no iluminaba; consumía. Los bordes del laúd gigante se volvían blancos, purgados de color y memoria. Varrick, la sombra estática, no intentaba detener la luz. La dirigía.

—Lira era el error —resonó la voz de Varrick en sus cráneos, fría como el hielo—. Solo falta el silencio.

Elrond cayó de rodillas, no por dolor, sino por la falta de peso en sus recuerdos. Intentó agarrotar los dedos alrededor de la barra de plata, pero sus nudillos se volvían translúcidos. Sintió que el nombre de su regimiento se desmoronaba en su mente como tiza al sol. Resiste, se dijo, apretando los ojos hasta ver estrellas. Sacó la daga corta del cinto y se clavó un corte profundo en el muslo. El dolor agudo, sangriento y real fue el único ancla que evitó que su conciencia se deslizara hacia la indiferencia absoluta. Sangró rojo sobre el suelo gris; ese rojo era su prueba de existencia.

Jinx, junto a él, ya no tenía manos sólidas. Sus antebrazos se desvanecían en humo. En lugar de llorar, sacó el pergamino del contrato y lo presionó contra el pecho desnudo. La tinta no humeaba; se agitaba, luchando por mantener su forma legal en un mundo que había dejado de obedecer a la física. La nota final debe sonar para que la melodía se cierre, repitió mentalmente, marcando el ritmo con el pulso de su corazón fantasmal. Si olvidaba el acuerdo, el papel se volvería en blanco. Si el papel estaba en blanco, ellos nunca habían existido.

Varrick extendió un brazo que era solo un contorno definido por el silencio. La luz del pecho de Lira se intensificó, apuntando hacia la escalera, hacia ellos. El terror no era la muerte; era la indiferencia. Si olvidaban por qué estaban allí, la luz los borraría sin remordimiento. Elrond abrió la boca para gritar un nombre, cualquiera, pero solo salió aire. Jinx tragó la tinta del pergamino, sintiendo cómo el contrato le quemaba el esófago, recordándole quién era a través del fuego.

NOTAS PARA EL DM

- El combate final es tanto mecánico como narrativo.
- El uso del dolor o anclas emocionales puede dar ventaja en las tiradas de salvación contra la amnesia.

 NPCs
**SILAS***Barman*

Hombre nervioso, manos temblorosas, aroma a vino rancio.

PG 12 · CA 10 · Vel 30 ft

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10	12	10	11	10	12

Personalidad: Asustadizo y sumiso.

Quiere: Sobrevivir a la tormenta sin ser borrado.

Sabe: La disposición de la posada y los hábitos de Lira.

**ELENA***Criada*

Pálida, temblorosa, ojos hundidos.

PG 10 · CA 10 · Vel 30 ft

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9	11	10	10	12	10

Personalidad: Paranoica y distante.

Quiere: Encontrar una salida antes de que la realidad colapse.

Sabe: Que Varrick ha estado en la posada más tiempo del que admite.


ENEMIGOS


VARRICK (ECO DEL SILENCIO)

Humanoide/Espectral · CR 5

CA: 15 · **PG:** 82 (11d8 + 33) · **Velocidad:** 40 ft

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10	16	14	18	16	18

Salvaciones: INT +7, CHA +7

Habilidades: Arcana +7, Persuasión +7

Sentidos: passive Perception 13

Idiomas: Común

ACCIONES

- **Nota de Borrado.** +7 attack, 2d10+4 psíquico. El objetivo debe superar salvación WIS DC 15 o olvidar un hechizo/habilidad por 1 turno.
- **Sinfonía del Vacío (Recarga 5-6).** Área 20ft. 4d8 daño psíquico y los objetivos se vuelven translúcidos (desventaja en ataques físicos).

Un noble encapuchado que se ha convertido en una extensión de la partitura del silencio.

LUGARES



LA POSADA DEL ÚLTIMO SUSPIRO

Posada aislada

Un refugio acogedor que se convierte en una jaula onírica. El aire huele a ozono y ceniza.

- Gran Salón con chimenea parpadeante
- Habitación de Lira con pentagrama tallado
- Sótano donde la realidad se fragmenta



EL INTERIOR DEL LAÚD

Plano Dimensional

Una versión distorsionada de la posada que parece el interior de un instrumento musical gigante.

- Paredes curvas y resonantes
- Suelo de madera que sangra tinta negra

DESENLACE

Cómo cerrar la aventura según el desenlace en mesa. Lee solo el bloque que corresponda al resultado real.

SI LOS HÉROES VENCEN

Los PJs derrotan a Varrick y rompen la partitura. La tormenta cesa instantáneamente y la realidad se restaura. Recuperan sus memorias y son recompensados con el oro prometido y el respeto de los supervivientes.

SI LA VICTORIA ES PARCIAL

Logran detener el ritual pero a un precio alto: uno de los PJs pierde permanentemente una parte crucial de su identidad o memoria, quedando como un cascarón humano mientras el resto escapa.

SI CAEN DERROTADOS

Varrick completa la partitura. Los PJs y la posada son borrados de la existencia. No hay cuerpos, solo un silencio absoluto donde antes hubo una historia. TPK existencial.

EPÍLOGO

Mientras los supervivientes abandonan la posada, el sol sale por primera vez en días. Al mirar atrás, la posada parece más vieja y desgastada, como si hubiera pasado un siglo en unas pocas horas, dejando solo el eco de una nota musical en el viento.

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

Fecha: 2026-05-17T00:55:19

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