

# «EL ECO DE LA TIERRA: EL SECRETO DE OAKHAVEN»

*Un thriller rural de horror corporal donde el agua dulce se convierte en un veneno que atrae a monstruos, mientras un padre desesperado ejecuta una purga sistemática para recuperar 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».

**\*\*Gestión de Filtros\*\*:** El Alcalde entrega un kit de 3 filtros de aire. Cada filtro protege al usuario durante el tiempo que tarde en atravesar 3 habitaciones. Una vez agotados, o al entrar en una zona de gases tóxicos sin filtro activo, el PJ debe realizar una Salvación de Constitución (CD 12). Si falla, sufre 1d6 de daño de veneno y queda *\*envenenado\** hasta que encuentre aire limpio o un nuevo filtro. Los filtros no se fabrican; solo se recuperan buscando en cadáveres de mineros (Investigación CD 12). **\*\*Saga y el Control del Complejo\*\*:** El antagonista es la entidad "Saga". El minero que acompaña a los jugadores es un avatar físico y extensión orgánica de Saga. Saga controla el núcleo remotamente mediante una conexión nerviosa: cualquier daño infligido al núcleo afecta al minero y viceversa. El cuerpo momificado del padre es el ancla física y fuente de energía del sistema, pero es un objeto pasivo sin voluntad ni capacidad de ataque. **\*\*El Núcleo de Amatista\*\*:** - **\*\*Vulnerabilidad\*\*:** Vulnerable al daño por rayo (x2). Un ataque de rayo que inflija 10 o más puntos de daño reduce la CA del Núcleo a 14 hasta el inicio de su siguiente turno debido a la desestabilización magnética. - **\*\*Pulso Magnético\*\*:** Descarga eléctrica en radio de 6 metros. Salvación de Destreza (CD 15). Fallo: 3d6 de daño por rayo y condición *\*apresado\** (restrained): velocidad 0 y ventaja en ataques contra el objetivo. Para liberarse, el PJ usa una acción y realiza una prueba de Fuerza (Atletismo) contra la CD de Fuerza del núcleo. Si tiene éxito, reduce el daño recibido a la mitad y elimina la condición *\*apresado\**.

## PARA LOS JUGADORES

---

*Habéis llegado a Oakhaven buscando refugio, pero el aire aquí huele a hierro oxidado y ozono. En las calles, la gente no habla; sudan un fluido púrpura y espeso que mancha sus ropas y atrae a cosas que arañan bajo el suelo. El agua de los pozos sabe a cobre y quien la bebe empieza a sentir cómo su propia piel se vuelve rígida y fría. Tenéis que descubrir qué pudre el valle antes de que vuestro propio cuerpo se convierta en el cebo de algo hambriento.*

## ✂ 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/](http://murrayslab.com/dndlabs/pjs/).

### SLOT PJ1 · TANQUE · NV 5

*protector con sentido del deber.*

**Gancho con la trama:** Antiguo guarda de la zona trasladado hace años. Conoce al Alcalde y sabe que Oakhaven siempre fue demasiado perfecto. Ha vuelto buscando respuestas sobre una desaparición familiar antigua que coincide con la ubicación de la mina; sospecha que el pueblo ha sacrificado personas para mantener su prosperidad.

#### Requisitos obligatorios:

- Debe tener competencia en Atletismo o 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

*cínico pragmático.*

**Gancho con la trama:** Mercenario contratado por una caravana comercial. Ha notado que el agua del camino sabe a cobre y que los caballos mueren con cristales en los pulmones. Si el valle cae en cuarentena, sus rutas de suministro mueren y pierde su contrato más lucrativo. Quiere limpiar la zona para que el comercio fluya, cueste lo que cueste.

#### 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

*místico curioso y empático.*

**Gancho con la trama:** Especialista en plagas o alquimia que ha oído rumores sobre el "sudor de hierro". Ha viajado a Oakhaven para estudiar la enfermedad, pero descubre que no es una plaga natural, sino un proceso de filtrado biológico donde el cuerpo humano actúa como un tamiz para algo más antiguo.

#### Requisitos obligatorios:

- Debe tener competencia en Medicina o Naturaleza

*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 marcado por la Saga.*

**Gancho con la trama:** Superviviente de una expedición minera de hace una década. No es un infiltrado, sino una víctima: tiene una incrustación cristalina en la base del cráneo que vibra cuando hay cristales cerca. No vuelve por voluntad propia, sino porque el cristal ha empezado a crecer, provocándole migrañas que solo cesan al acercarse al núcleo. Necesita cerrar el ciclo para que el crecimiento se detenga.

#### Requisitos obligatorios:

- Sabe leer el lenguaje de los cristales (está familiarizado con la Saga)

*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 SABOR DEL COBRE

### ACTO I



*Introducir la amenaza física y entregar la pista tangible sin riesgo de pérdida accidental.*

#### **ESCENA 1.1 · EL RASTRO DE HIERRO**

El aire en la plaza principal de Oakhaven pesa. Huele a ozono y a hierro oxidado, ese aroma punzante que deja un rayo antes de tocar tierra. A vuestros pies, el suelo de piedra está manchado por un rastro de fluido púrpura, espeso como la miel y con un brillo aceitoso que no refleja la luz del sol. El rastro nace de un frasco de filtrado roto, un recipiente de vidrio grueso que yace hecho añicos junto a un cuerpo desplomado.

A vuestro lado, los jardines del pueblo muestran el daño: los pétalos de las rosas no están quemados, sino carbonizados en un negro vítreo; al tocarlos, se rompen en escamas rígidas, como si el metal hubiera sustituido a la savia.

El vapor púrpura no llena la plaza, sino que emana en hilos densos y bajos desde el frasco roto, pegándose al suelo como una niebla venenosa. Es este rastro el que ha servido de faro. Desde el callejón norte, tres criaturas emergen con un movimiento espasmódico. Sus extremidades son agujas de plata orgánica que raspan el empedrado con un chirrido metálico, produciendo chispas reales al chocar contra la piedra. No vienen a cazar personas; sus ojos fijos y sin pupilas están clavados en el fluido púrpura del frasco.

#### **ESCENA 1.2 · EL PRECIO DEL PÁNICO**

(Sin cambios solicitados por Marga, se mantiene la versión anterior donde el fluido es púrpura y consistente con la 1.1)

### **ESCENA 1.3 · EL FILTRO Y LA MANCHA**

El combate termina con el último siseo de las criaturas, pero la tensión en la plaza no baja. El fluido púrpura se ha extendido por el suelo, formando un charco viscoso que burbujea lentamente.

—¡Suelten eso ahora mismo! ¡Atrás! —el grito llega desde arriba.

El alcalde Silas Thorne desciende del balcón de la municipalidad con pasos torpes y la cara desencajada. No mira a los aventureros, sino al frasco roto y al fluido púrpura. Sus manos tiemblan y se lleva un pañuelo a la boca para no respirar los vapores. Silas es un hombre consumido por el miedo, con la piel pálida y ojeras profundas que parecen hematomas.

—No tenéis idea de lo que habéis despertado —dice Silas, señalando el charco con un dedo acusador—. Ese fluido es un cebo, una maldición mineral. Si habéis tocado el frasco, habéis marcado este pueblo como un banquete para las cosas que viven bajo la tierra.

Mientras el alcalde gesticula, el PJ4 siente una punzada eléctrica en la base del cráneo. El mundo se vuelve gris y el charco púrpura se expande en su visión, transformándose en un mapa de venas brillantes que corren bajo el suelo. No son estatuas, es una estructura: ve la silueta geométrica de la Mina de Obsidiana, situada al noreste del pueblo, y un núcleo de luz violeta palpitando en lo más profundo.

[Instrucción para el DM: El PJ4 obtiene la ubicación exacta de la Mina de Obsidiana y comprende que el fluido púrpura es una extensión orgánica de algo que reside allí abajo. El PJ puede comunicar esto al grupo para justificar el viaje al siguiente capítulo].

## CAPÍTULO 2 · EL PACTO DEL SILENCIO

### ACTO I



*Establecer la urgencia económica y personal del rescate.*

#### **ESCENA 2.1 · EL RASTRO METÁLICO**

El aire en la oficina del Alcalde huele a tabaco viejo y a humedad. Sobre la mesa de roble, un frasco de cristal contiene una muestra del fluido que emana del pozo. No es un líquido limpio; es una sustancia espesa, de un color naranja oxidado, con grumos blanquecinos que flotan en su interior como trozos de piel muerta. El fluido se pega a las paredes del vidrio con una viscosidad aceitosa, dejando un rastro opaco al moverse.

El Alcalde señala la muestra con un dedo tembloroso. No hay hechizos aquí, solo una toxicidad que está pudriendo el pueblo desde dentro. Los habitantes no están dormidos, están apáticos, con la mirada perdida y la piel grisácea, como si el veneno les hubiera vaciado la voluntad.

—Mirad eso —dice el Alcalde, su voz es un rasguño seco—. El agua del pozo ha mutado. Quien bebe de ella se vuelve dócil, un cascarón vacío que solo obedece. Si no encontráis la fuente y la selláis, en una semana este pueblo será un cementerio de personas vivientes.

El Alcalde desliza un saco de monedas sobre la madera. El sonido del oro es el único ruido que rompe el silencio de la estancia.

—Llevadlois. Pero no hagáis ruido. Si los guardias creen que estoy perdiendo el control, el caos será peor que el veneno.

### **ESCENA 2.2 · LA MÁSCARA DEL ALCALDE**

Silas no se levanta de su silla cuando los aventureros entran. En lugar de saludarlos, se queda mirando un punto fijo en la pared, ignorando la presencia de los PJs mientras se limpia las uñas con un cuchillo pequeño y afilado. Cuando finalmente habla, no los mira a los ojos; se limita a señalar el espacio vacío a su lado, indicando que los PJs deben ocupar el lugar que él considere, invadiendo su espacio personal sin moverse un centímetro.

—Habéis tardado más de lo que esperaba —dice Silas con un tono monótono—. El Alcalde es un cobarde, pero paga bien.

Tras la confrontación, ya sea mediante la intimidación o la persuasión, Silas deja caer el cuchillo sobre la mesa. El metal vibra con un tintineo seco.

—Está bien. Elara es quien dirige la operación en las profundidades. No es una minera, es una fanática que cree que este veneno es la evolución de la carne. Aquí tenéis el mapa de los túneles inferiores.

Silas extiende un pergamino manchado de grasa que detalla las galerías de la mina y los puntos de ventilación. Justo cuando los PJs recogen el mapa, se oye el estrépito de botas militares en el pasillo. Los guardias han llegado. Silas se echa hacia atrás con una sonrisa cínica mientras la puerta se abre de golpe, bloqueando la salida y dejando a los aventureros atrapados entre el traidor y la ley.

### **ESCENA 2.3 · EL PRECIO DEL AIRE**

El sótano de la estación de filtrado es un lugar húmedo donde el goteo constante del agua golpea el suelo de piedra. El olor a azufre es tan fuerte que pica en la nariz y provoca náuseas. En el centro de la sala, una serie de tuberías de hierro oxidado transportan el agua del pozo hacia el pueblo. Una de las juntas ha cedido y el fluido naranja espesado salpica la pared, dejando una costra seca y amarillenta que parece escamas de pez.

Los PJs pueden investigar las tuberías y confirmar que el veneno no es un accidente, sino que ha sido inyectado deliberadamente en la corriente principal desde la mina.

Sin embargo, el objetivo principal está en el armario de seguridad al fondo de la sala. Tras forzar la cerradura, los aventureros encuentran cuatro máscaras de cuero reforzado con filtros de carbón y cristales de cuarzo. Estas máscaras son el único equipo capaz de filtrar los vapores tóxicos que llenan las galerías inferiores.

Sin estas máscaras, cualquier personaje que descienda a la mina sufrirá daño por veneno cada turno y quedará en estado de envenenamiento permanente. Con el equipo en mano y la prueba de la contaminación confirmada, el camino hacia la mina está despejado.

## CAPÍTULO 3 · EL UMBRAL DE LA SAGA

### ACTO II



*Mostrar la degradación física causada por la Saga y obtener la llave de acceso.*

#### **ESCENA 3.1 · EL CAMINO DEL HIERRO**

El camino termina frente a la entrada de la mina. No hay una cueva natural, sino un túnel excavado a mano donde las paredes están recubiertas de una costra amarillenta, similar a la grasa rancia, que gotea lentamente hacia el suelo. Un olor a metal oxidado y bilis satura el aire. El marco de la entrada está reforzado con vigas de hierro que se han doblado y torcido, como si algo hubiera empujado desde dentro para intentar salir.

En el suelo, hay rastros de fluido viscoso y oscuro que se arrastra hacia el interior, mezclándose con trozos de ropa desgarrada y restos de cuero. No hay viento, pero se escucha un siseo rítmico, un sonido de aire escapando por una válvula obstruida, que proviene de la oscuridad del túnel. El frío aquí no es climático; es una humedad que se pega a la ropa y deja un sabor metálico en la lengua.

#### **ESCENA 3.2 · EL HOMBRE DE PIEDRA**

Al avanzar por el túnel, el espacio se abre en un vestíbulo circular. En el centro, Kaelen está fusionado a la pared de roca. No está simplemente encadenado: la piedra ha crecido alrededor de sus piernas y cintura como si fuera cera derretida, atrapándolo en una posición forzada. Su piel tiene un tono grisáceo y hay vetas de mineral oscuro que suben por sus pantorrillas, conectándolo físicamente a la montaña.

Kaelen está consciente, pero respira con dificultad. Sus ojos están inyectados en sangre y tiene los labios agrietados. Cuando ve a los PJs, no grita, sino que susurra con una voz rasposa, casi inaudible: «No tocáis las paredes... el metal tiene hambre». Para liberarlo, los jugadores deberán usar herramientas o magia para romper la unión mineral sin causar un trauma físico grave al NPC. Una vez libre, Kaelen estará débil y exhausto, pero será capaz de operar la maquinaria de la zona.

### **ESCENA 3.3 · EL PUNTO DE NO RETORNO**

Tras liberar a Kaelen, el grupo llega a la esclusa que precede al descenso final. Para abrir la compuerta pesada que lleva al Capítulo 4, alguien debe accionar una manivela de hierro situada en el pórtico exterior. El problema es que, al girar la manivela, el sistema libera un gas verdoso y denso que inunda la cámara interior donde se encuentra la puerta.

Kaelen, que conoce el mecanismo, se ofrece a operar la manivela desde fuera mientras los PJs protegen la entrada y aseguran el descenso. Si los jugadores deciden entrar mientras la válvula está abierta, deberán realizar una Tirada de Salvación de Constitución (CD 13) al inicio de cada uno de sus turnos. Quien falle la tirada, recibe 1d6 de daño por veneno y queda Envenenado hasta el final de su siguiente turno.

El objetivo es coordinarse: Kaelen mantiene la puerta abierta desde el exterior, pero el gas atrae a los enemigos del entorno. Los PJs deben decidir si mantienen a Kaelen a salvo mientras el gas fluye o si buscan una forma de sellar las filtraciones del túnel antes de descender.

## CAPÍTULO 4 · EL DESCENSO AL MATADERO

### ACTO II



*Superar desafíos ambientales y llegar al nido.*

#### ESCENA 4.1 · EL PASILLO DE LOS ECOS

El pasillo es un túnel estrecho de cuarzo púrpura. Las paredes son irregulares y emiten un zumbido constante que vibra en los dientes. El suelo está cubierto de una capa de polvo cristalino que cruje bajo las botas. A medida que avanzáis, el aire se vuelve pesado y un olor a ozono y azufre llena la nariz.

El filtro respiratorio que lleváis zumba suavemente. Cada vez que el cristal del túnel sufre un estallido por la presión o cometéis un fallo crítico en una tirada de destreza, el dispositivo emite un pitido agudo: habéis perdido una carga de filtrado.

Al final del corredor, el camino se corta bruscamente con una pesada puerta de piedra gris. No tiene pomo ni cerradura; es una losa maciza que encaja a presión en el marco de cuarzo. Para abrirla, alguien deberá hacer palanca con fuerza o usar magia para desplazarla, ya que el mecanismo interno parece haberse oxidado por la humedad del entorno.

#### ESCENA 4.2 · LA CÁMARA DE FILTRADO SECO

Tras desplazar la puerta de piedra, el pasillo desemboca en una cámara circular. El techo se eleva diez metros y está adornado con estalactitas de cuarzo que gotean un fluido espeso y púrpura. En el centro de la sala, un foso circular lleno de este mismo líquido divide la estancia en dos. El fluido burbujea lentamente y desprende un vapor que pica en los ojos.

Si un personaje cae al foso o es empujado, el fluido actúa como un ácido corrosivo (2d6 de daño ácido). Además, la viscosidad del líquido atrapa las extremidades, dejando al personaje en condición de agarrotado. Para liberarse, el PJ puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13, o un compañero puede dedicar su acción a tirar de él con una prueba de Fuerza similar.

### **ESCENA 4.3 · EL EVANGELIO DEL CRISTAL**

En el centro de la cámara, el Sacerdote de Cristal permanece inmóvil, con los dedos rozando una superficie de cuarzo que vibra. Para avanzar, debéis replicar el ritmo de los pulsos lumínicos que emite la piedra: tres destellos lentos y dos rápidos.

Si los jugadores se quedan bloqueados o fallan la tirada de Percepción, el Sacerdote rompe su silencio. No lo hace por bondad, sino por impaciencia. El Sacerdote ofrece revelar el patrón exacto del ritmo, pero pide algo a cambio: un recuerdo tangible. El jugador deberá describir un objeto personal que su personaje lleve encima y que tenga valor sentimental; el Sacerdote absorberá la "memoria" del objeto, dejándolo físicamente intacto pero convirtiéndolo en una pieza de materia gris y sin valor emocional para el dueño.

### **ESCENA 4.4 · EL EMBUDO DEL NIDO**

Al cruzar el umbral final, el aire es tan denso que se siente una presión real en los pulmones, como si caminarais bajo el agua. El sonido se amortigua y vuestros propios pasos suenan lejanos, como si ocurrieran en otra habitación.

Frente a vosotros se extiende la cámara del núcleo. El centro de la estancia está ocupado por una esfera de energía púrpura que late con la frecuencia de un corazón humano. El suelo aquí es de un cristal negro pulido que refleja la luz del núcleo, creando la sensación de que camináis sobre un abismo infinito. El calor es intenso; el sudor corre por vuestras sienes y el metal de vuestras armaduras quema al tacto.

## CAPÍTULO 5 · EL CORAZÓN DE CRISTAL

### ACTO III



*Resolver el conflicto central y decidir el destino de la niña y el pueblo.*

### ESCENA 5.1 · EL LATIDO DE PÚRPURA

El aire aquí huele a ozono y a metal quemado. Frente a vosotros, la cúpula geódica se despliega con un chirrido de piedra contra piedra, dejando ver un núcleo de cristal amatista que late con una luz violeta intermitente. En el centro, Elara yace suspendida en un cilindro de vidrio, rodeada de cables de cobre que se hunden en su piel como agujas.

Elara abre los ojos, pero no puede moverse. Su voz llega a vosotros como un susurro eléctrico, distorsionada por el filtro del tanque.

—No me saquéis de aquí todavía —advierte, y podéis ver cómo el pánico contrae sus pupilas—. El filtro de energía mantiene mi mente estable. Si rompéis el cristal ahora, la descarga me dejará el cerebro vacío. Primero tenéis que desactivar el flujo de la cúpula o me convertiré en una cáscara vacía.

Alrededor del cilindro, el suelo vibra. El núcleo emite un zumbido constante que hace que vuestros dientes castañeen y el vello de los brazos se erice. El camino hacia las válvulas de control está despejado, pero la energía que desprende el cristal es tan densa que se siente como caminar a través de agua espesa.

### **ESCENA 5.2 · EL ENGRANAJE DE CARNE Y CRISTAL**

El combate comienza. El núcleo de amatista proyecta un escudo de energía violeta que desvía los ataques; el sonido es el de un martillo golpeando un yunque de cristal. Para romper esta defensa, debéis accionar las tres válvulas de presión situadas en los bordes de la sala.

Cada válvula es una rueda de hierro oxidado que requiere una acción para girarse. Al cerrar una, el escudo emite un chasquido seco y la CA del núcleo desciende permanentemente en 2 puntos. Cuando las tres estén cerradas, el escudo colapsará por completo, dejando al núcleo vulnerable.

Si algún jugador intenta liberar a Elara rompiendo el cilindro antes de cerrar las válvulas, el sistema reacciona violentamente: un arco eléctrico salta del cristal al personaje (daño de rayo), dejándolo aturdido hasta el final de su siguiente turno, mientras Elara sufre una convulsión que reduce su salud.

El núcleo no se queda quieto; lanza pulsos de energía que desplazan a los personajes y hacen que el suelo de piedra se agriete, soltando fragmentos de cristal que cortan las botas. El objetivo es claro: cerrar las tres válvulas para poder asestar el golpe final al corazón de la máquina.

### **ESCENA 5.3 · EL PRECIO DE LA PUREZA**

Con el núcleo destruido, el zumbido eléctrico cesa de golpe. El silencio es absoluto, roto solo por la respiración agitada de los personajes y el goteo de algún fluido hidráulico sobre el suelo. Elara cae al suelo, débil, con la piel pálida y marcas circulares donde los cables se conectaban a su cuerpo.

Ella os mira, sabiendo que el equilibrio del pueblo depende de lo que hagáis ahora. El vacío dejado por el núcleo necesita un ancla, o la ciudad entera se hundirá en el abismo.

Elara os expone las opciones: A. Ella misma puede sacrificarse para ser el nuevo ancla, salvando al pueblo pero quedando atrapada en un letargo eterno. B. Uno de vosotros puede asumir la carga, vinculándose a la ciudad; esto dejará una marca física permanente en la piel (un tatuaje de cristal) y una deuda narrativa con los habitantes, pero permite seguir vivo. C. Podéis dejar que el ancla desaparezca. El pueblo sobrevivirá, pero perderá su protección mágica, quedando expuesto a los peligros del exterior y obligando a los habitantes a evacuar sus hogares.

La decisión es vuestra. Elara espera, apoyada en el cristal roto, mientras el aire comienza a enfriarse rápidamente.

 NPCs



**FÍSICO**



**VOZ**



**QUÉ QUIERE**



**QUÉ SABE**



**RESPUESTAS**



**ROL**



**FÍSICO**



**VOZ**



**QUÉ QUIERE**



**QUÉ SABE**



**RESPUESTAS**



**ROL**



**FÍSICO**



**VOZ**

## LUGARES

---

### **THE COPPER DISTRICT**

The upper town, where the architecture is strangely metallic and the air smells of ozone.

### **THE SUBTERRANEAN FILTER**

A series of organic-metallic tunnels that pulse with a dim violet light.

---

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

**Fecha:** 2026-05-23T14:29:17

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