



LA TORRE EN LAS ARENAS

Un Suplemento Fan para Eirendor

Por Jaime 'Zondark' Trapero

FORJA DE ESCRIBAS

Eirendor
El Albor de la Quinta Edad



CRÉDITOS

Textos: Jaime 'Zondark' Trapero

decenasdemundos.files.wordpress.com

Diseño, Edición y Corrección: Daniel 'Sr. Tank' Fernández

www.amordemaster.com

Cartografía: Eneko Menica

eltomocarmesi.blogspot.com.es

Ilustración pág. 4: Marlock

Un Suplemento Fan basado en el sistema y escenario de
Eirendor, creado por Carlos Julián del Cerro y Maria José
García

INTRODUCCIÓN

La Torre en las Arenas es una localización de aventura ideal para un one-shot o para introducir en tu campaña de **Eirendor**, aunque es fácilmente adaptable a cualquier escenario que incluya una región desértica.

La Torre ha sido diseñada para 3-5 incautos aventureros de nivel 3, aunque puedes ajustar la dificultad del lugar y de los encuentros con poco esfuerzo.

LA TORRE DE LOS MIL PASOS

Dentro de la inmensidad del océano de arena y dunas que son las Arenas Infinitas, no es raro encontrar fragmentos de otras épocas al perderse en ella. Antiguos templos a deidades ignotas, edificaciones que se alzan en medio del desierto y que cualquier nómada calificaría de ilusión por la falta de agua y el calor, u horrores inabarcables e incomprensibles.

Muchos son los necios que creen haber posado sus ojos por vez primera sobre dichos descubrimientos. Sin embargo, no es difícil dar con uno de estos, sino salir de ellos con vida para contarlos.

Tal es el caso de la **Torre de los Mil Pasos**.

La torre fue un antiguo fuerte de vigilancia del Viejo Imperio durante la Primera edad. construido con la ayuda

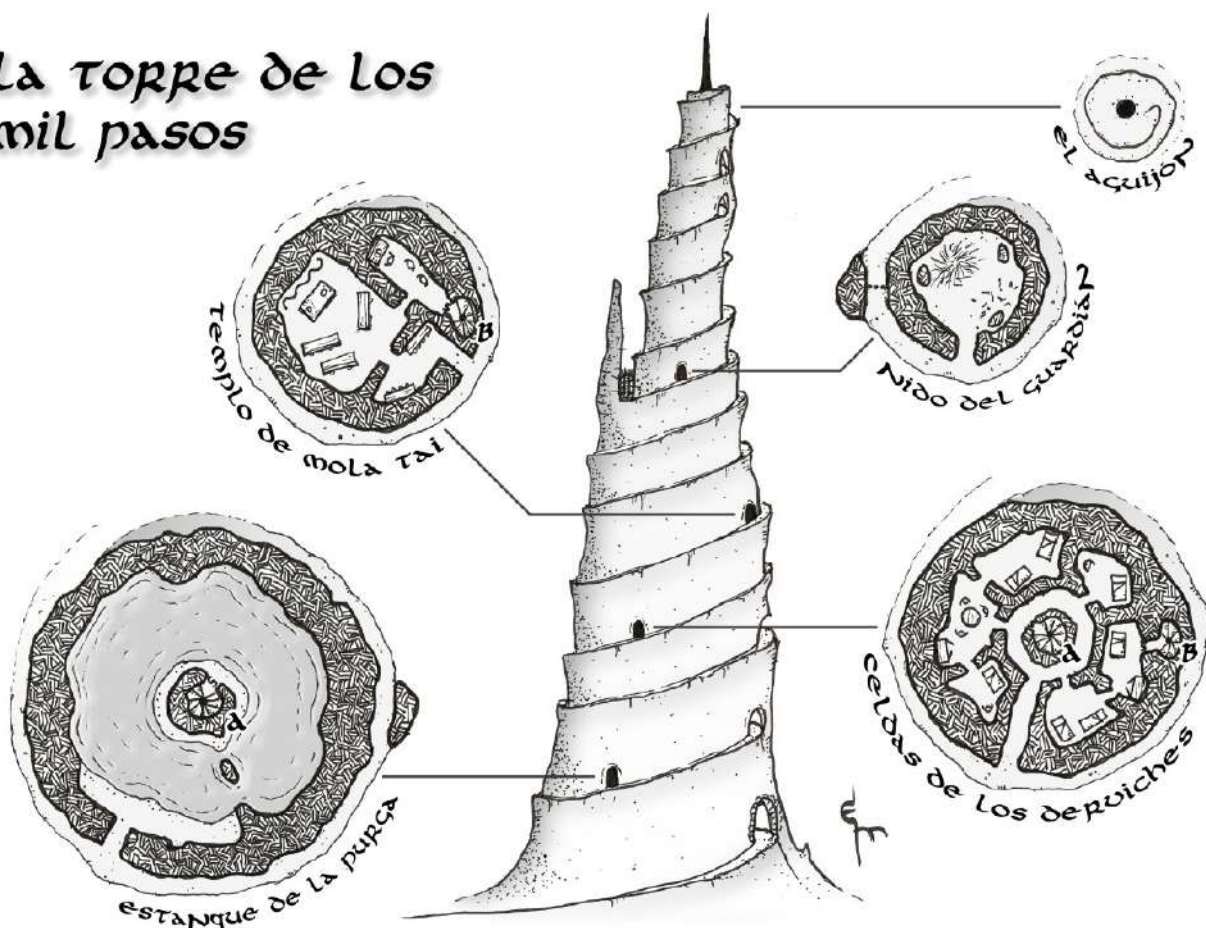
de magia ancestral. Sus paredes contenían vituallas suficientes para que una patrulla viviera entre ellas el tiempo necesario antes de ser relevada, así como los pertrechos necesarios para cumplir con sus obligaciones. Fue emplazada sobre un pequeño manantial, de los escasos que aparecen en el desierto, lo que permitía el abastecimiento de uno de los bienes más preciados.

Fue bautizada así ya que una persona debía caminar mil pasos desde el Nido del Guardian hasta el aguijón, donde, en caso de invasión o problemas, se encendían una serie de fuegos—para los que se empleaban diversos aceites que dotaban a las hogueras de humo de diferentes colores—para avisar a las localidades cercanas. El viento que azotaba la torre hacía muy difícil el ascenso y complicaba la vida fuera de las estancias, con lo que estos mil pasos no solo significan un riesgo para la vida de un guardia, sino un riesgo al imperio en sí.

Obviamente esta información se perdió en los siglos al igual que los asentamientos que rodeaban las actuales ruinas. Nadie es capaz de explicar el por qué de que esta torre siga en pie.

Actualmente es morada de las criaturas errantes conocidas como gnolls. Investigar este lugar perdido podría dar acceso a tesoros e información del pasado.

La torre de los mil pasos



LA TORRE

Llegar hasta el pie de la torre debería resultar un suplicio. La zona parece estar continuamente azotada por rachas de viento huracanado que levantan nubes de arena roja que entorpecen la marcha y la visión. El exterior de la torre se considera terreno difícil, y la arena impone desventaja en cualquier prueba relacionada con la percepción.

Este viento no supone sólo un problema para acercarse al lugar. Cada minuto que una criatura pase fuera de la torre, en la cornisa ascendente, deberá realizar una tirada de salvación de **Fortaleza** CD 10.

El primer fallo conlleva sufrir el efecto [*Frenado*]. El segundo fallo supone una caída inevitable, sin salvación posible y con una probabilidad de muerte bastante elevada.

Cualquier tipo de herramientas de escalada o similar otorgará ventaja en la tirada de salvación.

1. ESTANQUE DE LA PURGA

Esta sala contiene el que ha sido un manantial de agua y fuente de vida durante siglos. En el centro de la sala se sitúa una columna que sirve de soporte para las escaleras de caracol que suben a la sala superior. En otra época, una pasarela de piedra cruzaba desde el borde exterior de la torre hasta dicha columna, con lo que los moradores no tenían porque introducirse en el estanque para alcanzar la estructura.

Para llegar hasta las escaleras, los jugadores deberán utilizar su ingenio. Una posible manera será saltar a través del muro ahora derruido gracias al peldaño, requerirá dos pruebas de **Agilidad** CD 15.

El chocar del viento que entra por la puerta con el agua del estanque hace un sonido similar al de una armónica, a un silbido de lamento. El olor que desprende la habitación a humedad contrasta totalmente con el resto del desierto que rodea a la torre.

Criaturas. El estanque, en su punto más profundo, tiene 1'2m de profundidad. El agua es potable, pero hay un **nido de serpientes** en su interior. Si son perturbadas, las serpientes atacarán. No actuarán salvo que una criatura se introduzca en el estanque.

Hay una probabilidad de un 50% de que un par de gnolls se encuentren en la sala bebiendo agua desde la escalera de caracol. Si avistan al grupo, darán la voz de alarma, lo cual pondrá sobre aviso a los gnolls de la **sala 2**.

2. CELDAS DE LOS DERVICHES

Dormitorio de los guardias y derviches del templo antaño, morada actual de los gnolls. Esta estancia se encuentra alfombrada por la arena del desierto traída por los fuertes vientos, apelmazada por la sangre reseca, la orina y las heces. Jirones de tela y lona hacen las veces de cama. Los muebles desvencijados por el paso del tiempo y los restos de carne de las presas terminan de dar a las celdas un aspecto desolador.

En la parte oeste de la sala se encuentra otra escalera que asciende hasta el templo.

Criaturas. Una banda de cinco gnolls, se encuentran en ella. Son feroces, están sedientos de sangre y ansían la carne fresca de cualquier humanoide que caiga en sus garras—y hace ya tiempo desde su último banquete.

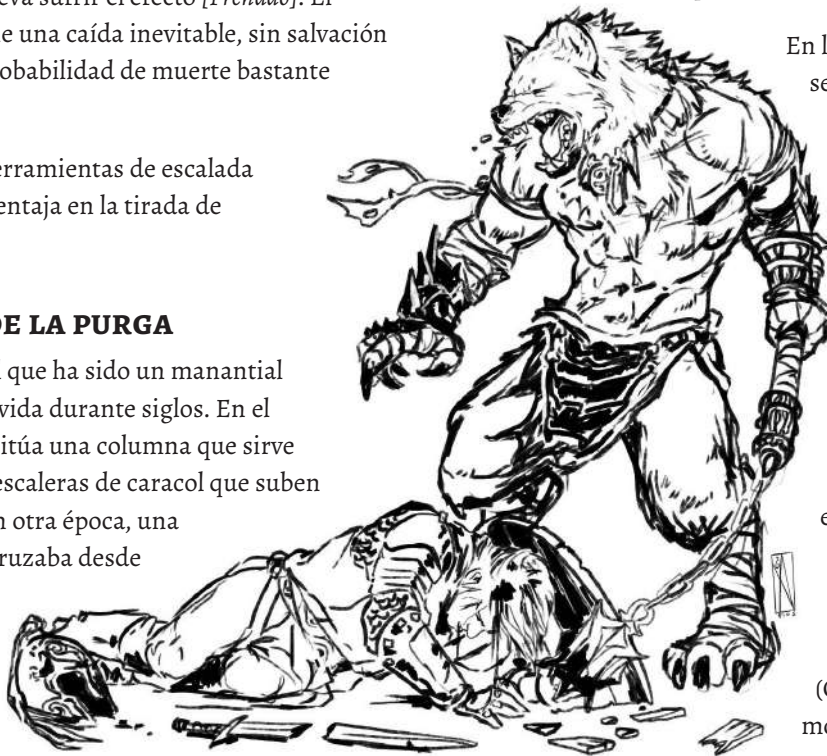
Una prueba de **Sabiduría** (CD 15) revelará 5 monedas, acuñadas en oro, de la Primera edad. Se puede obtener una cuantiosa

suma por ellas—**1 pieza reina** por moneda dada su antigüedad.

3. EL TEMPLO DE MOLA TAI

Este templo además de su uso para las homilías diarias de la patrulla. Los moradores no salían a la cornisa para ascender al **nido del guardián** sin dedicar una plegaria a esta divinidad olvidada, ya que el viento suponía un verdadero peligro.

La arena que cubre el suelo de esta sala oculta parcialmente los cuerpos casi intactos de los diez guardias que conformaron la última patrulla en ocupar el lugar. Seguramente, la torre fuera asaltada, siendo éste el último lugar donde los pocos guardias supervivientes se refugiaran tras el ataque inicial. La magia que fluye en



este templo hace que los cadáveres y ropajes muestren solamente leves signos de deterioro. Esta misma magia impide la profanación de los cuerpos o de los escritos y símbolos.

Criaturas. Dos gnolls se encuentran en la sala, si no estaban en el estanque. Si han percibido ruidos de combate provenientes de la sala inferior, estarán escondidos a la espera para atacar por sorpresa.

Tesoro. Las estanterías y contenedores del templo guardan algunos escritos, símbolos religiosos y 1d6 monedas similares a las de la sala interior. Los escritos están redactados en una lengua largo tiempo olvidada, aunque un conjuro de Comprensión Idiomática ayudaría en la tarea de traducción. Tanto estos como los símbolos tendrían un gran valor para historiadores o buscadores de tesoros. Siente total libertad como DJ para detallar el contenido de estos. Podrían contener magia antigua, o tal vez ser un poderoso artefacto en sí mismos.

Dos de los pergaminos contienen los siguientes conjuros de rango 5: *Conjurar Elemental* y *Contacto con Otro Mundo*.

Además, uno de los cadáveres sujeta una cimitarra de considerable poder. Ésta tiene ligado el conjuro de rango 5 *Contagio*, lo que hace de ella un temible artefacto. Tiene 3 usos por día.

4. NIDO DEL GUARDIÁN

Lo que antiguamente era un almacén para el aceite de mecha ahora es morada de una bestia malherida. Uno de los pocos wyvern existentes aún se recupera de la puesta de huevos. En la sala hay siete de estos huevos, que llevan varios meses gestándose.

Los gnolls saben de la presencia de la bestia, pero no son tan insensatos como para molestarla o arriesgar su vida por la escalinata.

El wyvern luchará hasta la muerte por su prole. Estos huevos valdrían una fortuna en el mercado negro de Yzer.

5. EL AGUIJÓN

Tristemente, el acceso hasta aquí, cargado de peligro por el fuerte viento, habrá sido completamente en vano para el grupo. No hay nada de valor en el aguijón.

Sin embargo, si el aguijón ardiera por algún motivo, tras varios minutos de espera, los personajes podrán ver a una gran distancia una luz seguida de humos de distintas tonalidades. ¿Otra torre vigía, quizás?

CRIATURAS

GNOLLS

Nivel 3 [Humanoide], [Gnoll], [Medio], [Maligno]

CA 15, PG 30 (6d8), Mov 12m, Inic +1

FUE 14 (+2) DES 12 (+1) CON 11 (+0) INT 6 (-2) SAB 10 (+0) CAR 7 (-2)
FOR +2 REF +1 VOL +0

Destrucción. Cuando uno de sus ataques reduce los PG de una criatura a 0, puede utilizar su acción bonus para desplazarse hasta la mitad de su movimiento y realizar un ataque de Mordisco.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Lanza. +5, 2m o 8/24m, 5(1d6+2) perforante[P] o 6(1d8+2) perforante[P] si se usa con dos manos.

Mordisco. +5, 2m, 4(1d4+2) perforante[P].

Arco largo. +5, 60/240m, 5(1d8+1) perforante[P].

NIDO DE SERPIENTES

Nivel 4 [Bestia], [Medio]

CA 14, PG 40(8d8), Mov 12m, nadar 12m, Inic +4.

FUE 8 (-1) DES 18 (+4) CON 11 (+0) INT 1 (-5) SAB 10 (+0) CAR 3 (-4)
FOR +0 REF +4 VOL +0

Enjambre. Puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. Además, puede moverse por espacios pequeños. Sin embargo, no puede recuperar PG, ni ganar PG temporales.

Inmune a las claves [Apresado], [Asustado], [Aturdido], [Derribado], [Encantado], [Frenado], [Paralizado] y [Petrificado]

Resistente al daño contundente[G], cortante[C] y perforante[P].

ACCIONES

Mordisco. +6, 0m, 7 (2d6) perforante[P]. Realiza la mitad de daño si sus PG se han reducido a la mitad o menos. Además, el objetivo recibe 12(4d6) veneno[V], salvación de Fortaleza CD 12 para mitad de daño.

WYVERN

Nivel 7 [Dragón], [Grande]

CA 13, PG 55(14d10+7), Mov 8m, Inic +0

FUE 16 (+3) DES 10 (+0) CON 12 (+1) INT 5 (-3) SAB 12 (+1) CAR 6 (-2)
FOR +7 REF +5 VOL +6

Visión en la oscuridad 24m

ACCIONES

Multiataque. Garras (2) y Mordisco (1).

Garras. +9, 2m, 12(2d8+4) cortante[C].

Mordisco. +9, 4m, 18(2d6+4) perforante[P].

Aguijón. +9, 4m, 18(2d6+4) perforante[P] + 21(7d6) veneno[V], Fortaleza CD 15 para mitad de daño.

Todas las mecánicas y el sistema de juego son parte del **Game Content** y están bajo la **OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a**. Las ilustraciones y contenidos referentes a la ambientación se consideran **Product Identity**.

OPEN GAME LICENSE

GAME LICENSE Versión 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affx such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/ or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Todas las ilustraciones de este documento pertenecen a sus autores. Eirendor, Valdanar, Crónicas Medianas y el resto de la ambientación, así como todos los textos, están bajo la licencia **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**.

END OF LICENSE



Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.