

AVVENTURA!

VIVE AVENTURAS PULP
DE EXPEDICIONES
Y MISTERIOS

Un suplemento para El rendor

Para utilizar este suplemento necesitas los libros 1 y 2 de **Eirendor**.
Puedes descargar gratuitamente la versión en PDF de los mismos desde
www.yipikaye.com



CRÉDITOS

Diseño y redacción: Carlos Julián «Variable» del Cerro y Ramón Balcells.

Portada e ilustraciones interiores: Andrés «Marlock» Sáez Martínez.

Corrección: María José «Ashamu» García.

Edición y maquetación: Carlos Julián «Variable» del Cerro.

Pruebas de juego: Antonio «Kon» Rivera, «Blanco Borrás», Carlos Julián «Variable» del Cerro, David «Sir ufo», «Ijg-faraón», Jaime «Zondark» Trapero, «jmm-master», Marcos «Bellotón» López, María José «Ashamu» García, «Rafa77», Ramón Balcells, Víctor Romero.

Agradecimientos especiales: A Eneko Menica, Eneko Palencia y a Javier «Cabohicks» García, por participar en **Vieja Escuela: Pulp**, inspiración de este suplemento.

¡EMPIEZA LA AVENTURA!

Hasta ahora has explorado mazmorras, castillos y minas, ayudándote de la espada y la brujería. Has luchado contra criaturas extrañas en mundos fantásticos... ¡Incluso siendo una de ellas! Ahora, gracias a este suplemento, tu mesa de juego puede representar esas aventuras en un mundo muy similar al nuestro, en la primera mitad del Siglo XX.

Imagina expediciones que se adentran en espesas junglas de sudamérica, en busca de unas ruinas de las que solo se habla en las leyendas. Visualiza un erial africano, con una larga columna de viajeros buscando el lugar donde se dice hace tiempo cayó un meteorito. Supón que viajas al Tíbet, enfrentándote a una sociedad secreta nazi por la información que custodia desde hace milenios una antigua orden de monjes.

Este suplemento presenta el contenido necesario para convertir Eirendor en un juego que represente esta clase de aventuras. Como tal, está formado por cuatro secciones:

- **Clases.** Cinco clases de personaje únicas que capturan toda la esencia de las aventuras pulp de la primera mitad del Siglo XX.
- **Armas, bienes y servicio.** Un pequeño dossier con armas de fuego, sus reglas y una tabla con los precios de algunos de los bienes y servicios de la época.
- **Eldorado, la ciudad perdida.** Una idea de aventura que llevará a la expedición a descubrir las ruinas de la mítica ciudad de Eldorado, lugar en el que reside un mal dormido desde hace mucho tiempo.
- **Los Hijos de Nix.** Una expedición a Bagdad da pie a esta semilla de aventura en la que se cruza la maldad de la deidad oscura con una extraña rama de la sociedad Thule.

CREACIÓN DE PERSONAJES

La creación y desarrollo de los personajes se realiza de la forma descrita en **Eirendor: Reglas & Magia**, con las siguientes diferencias:

- Todos los personajes pertenecen a la raza humana.
- La clase ahora determina la CA base de cada personaje, la competencia en armas, atributos y salvaciones y los PG.
- Todas las clases tienen diez talentos. Cada personaje puede escoger dos de ellos en el momento de su creación. Cuando suba un nivel, obtiene un talento adicional de su elección.
- Los personajes no pueden superar el nivel 5.
- El dinero inicial para comprar equipo es igual a $3d6 \times 50 \$$.

AYUDANTE

«Siempre tengo que hacerlo yo todo. Sí, usted tendrá una cátedra pero no sé cómo la consiguió... Sin mí se dejaría olvidada la cabeza en cualquier lugar».

CA base: 11 + DES.

Competencia en armas: armas cuerpo a cuerpo, pistolas y revólveres.

Competencia en atributo: elige una de tu elección.

Competencia en salvación: elige una de tu elección.

PG iniciales: 12 + CON.

PG por nivel: 2d8 + CON.

Eres la eterna secundaria, siempre en la sombra, ayudando al profesor de turno en sus investigaciones y soportando todo el trabajo duro.

Soportas el peso del trabajo duro mientras otros se llevan la gloria. Sabes que sin ti nada de eso sería posible.

Nunca has buscado el reconocimiento ni la fama, realmente vives para ayudar a otros mediante tus habilidades y conocimientos. Con tu experiencia en diferentes campos técnicos, así como tus contactos y capacidad innata para anticiparte a sus deseos, haces que los demás sean mejores de lo que son.

Gracias a tu actitud has podido presenciar grandes descubrimientos, vivir la historia y ser parte de ella.



TALENTOS

- **Amigo poderoso.** En algún momento de tu vida has trabajado para alguien poderoso o influyente. En ocasiones especiales puedes acudir a él para que te ayude de alguna forma, pero cuidado, un favor se paga con otro favor.
- **Aptitud técnica.** Tienes buena mano para reparar cosas, esa es tu tarea como ayudante de tu mentor. Cada vez que haces una prueba de atributo de Destreza relacionada con reparar maquinaria puedes añadir tu bono de competencia al resultado de la prueba. Si ya eras competente en Destreza,doblas el bono de competencia.
- **Empatía mecánica.** Suelas llevarte mejor con las máquinas que con las personas, sabes como usarlas. Gastando 1 PE puedes aprender a usar cualquier tipo de artilugio mecánico.
- **Empática.** Gastando 1 PE puedes detectar los pensamientos superficiales de una persona, sin necesidad de tirada, incluso si los está intentando ocultar.
- **Fidelidad.** Cuando ayudas a tu mentor o mentora a realizar una prueba de atributo de Destreza o Inteligencia, puedes gastar 1 PE y otorgarle 1d8 a su tirada —además de la ventaja que otorga una acción normal de Ayudar—.
- **Gris.** Siempre has estado a la sombra de tu mentor o mentora, hay quien piensa que eso es malo, pero te ha permitido pasar desapercibida y hacer que pocos se fijen en ti. Gastando 1 PE puedes pasar desapercibida entre la gente, sin necesidad de superar una prueba de atributo.
- **Meticulosa.** Ves fallos de seguridad en todas partes y peligros en cada esquina. Cada vez que haces una prueba de atributo de Sabiduría relacionada con emboscadas o trampas puedes añadir tu bono de competencia al resultado de la prueba. Si ya eras competente en Sabiduría,doblas el bono de competencia.
- **Sueño reparador.** Con cuatro horas de sueño eres capaz de recuperar toda la energía y continuar con tus tareas como si hubieras dormido un día entero.
- **Suerte.** Puedes repetir cualquier tirada de ataque, salvación, prueba de atributo cuyo resultado natural sea de 1. Debes quedarte con el nuevo resultado, aunque sea de nuevo un 1.
- **Tolerancia.** Tantos años trabajando en el laboratorio de química y siendo conejillo de indias te han hecho resistente a la mayoría de venenos y toxinas. Obtienes resistencia al daño de tipo veneno[V] y ventaja en las salvaciones para evitar toxinas, venenos y enfermedades.

COMBATIENTE

«Creeme cuando te digo que nunca es agradable arrebatar la vida a otro ser humano, pero cuando llega el momento nunca dudo, si debo elegir entre él o yo, sé quién volverá a casa».

CA base: 13 + DES.

Competencia en armas: armas cuerpo a cuerpo y armas de fuego.

Competencia en atributo: elige entre Fuerza y Destreza.

Competencia en salvación: Fortaleza.

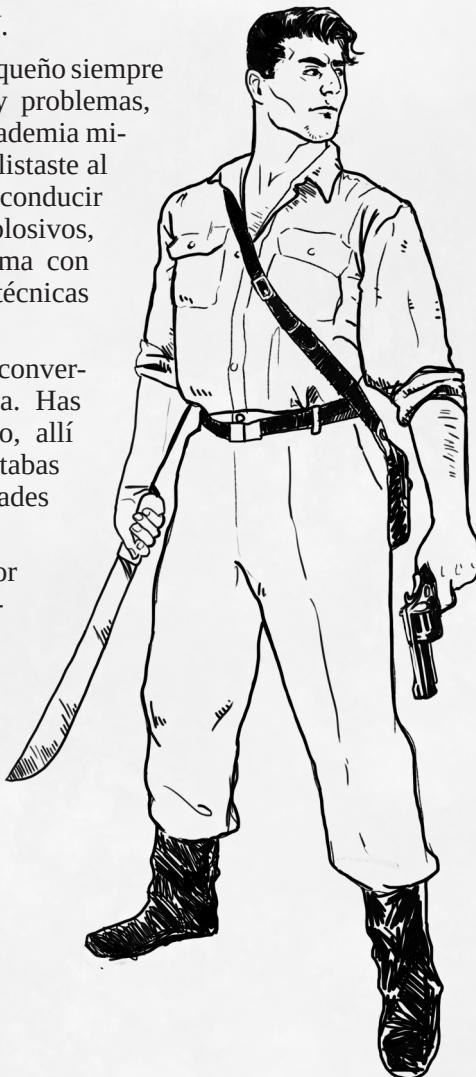
PG iniciales: 15 + CON.

PG por nivel: 2d10 + CON.

Naciste para luchar. De pequeño siempre estabas metido en peleas y problemas, hasta que entraste en una academia militar. Te gustó tanto que te alistaste al ejército, donde aprendiste a conducir vehículos militares, usar explosivos, montar y desmontar un arma con los ojos cerrados, e incluso técnicas de supervivencia.

Luego lo dejaste y te convertiste en soldado de fortuna. Has viajado por todo el mundo, allí donde había una guerra estabas tú para ofrecer tus habilidades especiales.

Quizás no eres la mejor persona del mundo, pero definitivamente eres el mejor amigo que puede tener uno cuando las balas empiezan a silbar por encima de las cabezas.



TALENTOS

- **Arma predilecta.** Te has especializado en un arma de fuego concreta y casi nunca te separas de ella. ¡Incluso le pusiste nombre! Cuando atacas con esta arma ignoras el penalizador por cobertura media y el penalizador de cobertura de tres cuartos se trata como un penalizador por cobertura media. Si la arma se destruye, el talento se pierde.
- **Armero.** Las armas de fuego no tienen secretos para ti, sabes desmontarlas y montarlas con los ojos cerrados, puedes repararlas sin tirada y mejorarlas. Puedes aplicar una única mejora a cada arma de fuego, pagando un coste igual a su precio en materiales: +1 al impacto, +1 al daño o +4 metros al alcance corto del arma.
Solo tú sabes cómo manejar estas armas trucadas. El resto de personajes no tienen competencia con ellas.
- **Atleta.** Años de entrenamiento han moldeado tu físico y mejorado tu rendimiento. Puedes correr saltar y soportar más peso que cualquier otro. Obtienes +1 en los atributos de Fuerza, Destreza y Constitución.
- **Bautizado en sangre.** Has comido mucha trinchera, hay quien dice que naciste en una. Tu coraje y valentía no pueden ser puestos en duda. Tienes ventaja en las salvaciones de Voluntad relacionadas con el miedo y la clave *[Asustado]* cuando estás en combate o en una situación violenta.
- **Demoliciones.** Cada vez que haces una prueba de atributo de Destreza relacionada con armar o desactivar explosivos puedes añadir tu bono de competencia al resultado de la prueba. Si ya eras competente en Destreza, doblas el bono de competencia.
- **Etiqueta militar.** Sabes cómo funciona cualquier ejército del mundo, conoces sus procedimientos, sus saludos, uniformes, etcétera. Tienes ventaja en todas las pruebas de Carisma para infiltrarte y disfrazarte en organizaciones militares.
- **Explorador.** En algún momento te adiestraron como vanguardia. Eres bueno encontrando senderos, rastreando, encendiendo fuego y casi cualquier otra cosa relacionada con la supervivencia. Nunca te pierdes en territorio salvaje y cuando forrajeas encuentras el doble de comida de lo habitual.
- **Luchador innato.** Tienes un instinto innato en el combate, sabes cómo moverte y colocarte para sacar provecho. Obtienes un +1 a la CA.
- **Músculos de acero.** Tus músculos parecen hechos de puro acero, tienes resistencia al daño contundente[G].
- **Piloto militar.** No importa si tiene alas, ruedas o flota. Si es un modelo militar, sabes pilotarlo y sabes hacerlo bien.

MECENAS

«Si un hombre rico no puede gastar su fortuna en lo que le dé la gana...
¿Para qué demonios la quiere?».

CA base: 11 + DES.

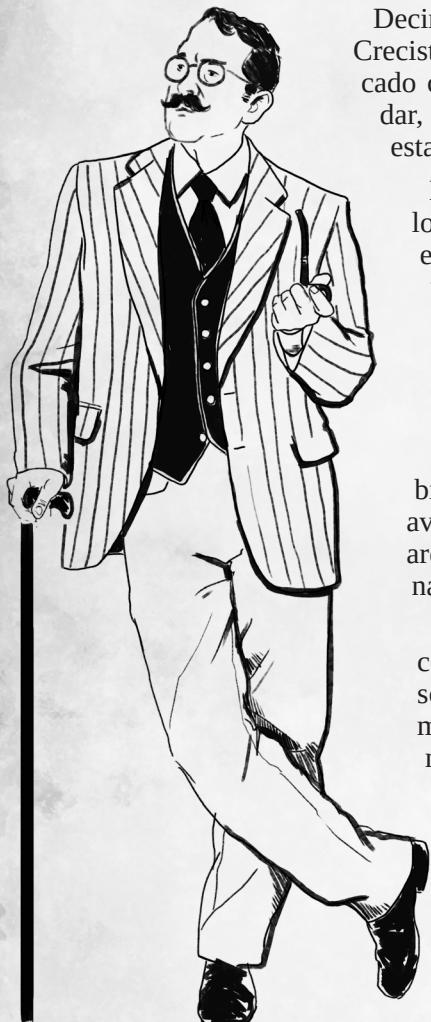
Competencia en armas: armas cuerpo a cuerpo, pistolas y escopetas.

Competencia en atributo: elige entre Sabiduría y Carisma.

Competencia en salvación: elige una de tu elección.

PG iniciales: 9 + CON.

PG por nivel: 2d6 + CON.



Decir que tienes dinero es quedarse corto. Creciste en la opulencia y el derroche, educado con lo mejor que tu familia te podía dar, pero aún así sentías que tu vida no estaba completa.

La fama, el dinero, la reputación, los coches y el sexo nunca llenaron esa desazón de tu interior, hasta que un buen día ayudaste con tu dinero a otra persona. Su gratitud te llenó de tal forma que ya no has dejado de hacerlo.

Desde entonces no solo ayudas con aportaciones económicas, también has descubierto tu pasión por la aventura y acompañas a la expedición arqueológica de turno, la cual patrocinas con tu fortuna.

En un principio se mostraban reticentes, pero tus contactos, habilidades sociales y buen nombre te han abierto muchas puertas y convertido en un miembro vital en todas las expediciones en las que has participado.

TALENTOS

- **Buen nombre.** La gente cree que eres alguien de fiar, bien sea por la seguridad que transmites o por tu ingenuidad. Obtienes ventaja en todas las pruebas de atributo de Carisma relacionadas con la diplomacia o con sonsacar información.
- **Billetera abultada.** Puedes conseguir prácticamente cualquier cosa empleando 1 PE y accediendo a alguien que pueda venderlo.
- **Cazador.** Cazar zorros, leones, elefantes... Para ti es más que un deporte, es la parte que define tu carácter. Sabes identificar los patrones de conducta de casi cualquier animal, dónde comen, dónde duermen, cómo atacan, qué veneno usan, etc.
- **Elegante.** Eres un experto en moda y solo vistes los modelos de los diseñadores más exclusivos, las mejores ropas y las telas más finas. Cada vez que haces una prueba de atributo de Carisma relacionada con intimidar o seducir a alguien puedes añadir tu bono de competencia al resultado de la prueba. Si ya eras competente en Carisma, doblas el bono de competencia.
- **Experto en armas.** Obtienes competencia en ametralladoras, revólveres, rifles y rifles automáticos.
- **Fama.** Tu fama alcanza lugares insospechados. Pueden conocerte en muchas partes del mundo y tienes fácil acceso a la jet set y la nobleza. Pero cuidado, en algunos momentos puede ser un arma de doble filo...
- **Formación multilingüe.** Si escoges este talento a nivel 1, conoces 1d6 idiomas adicionales.
- **Paladar exquisito.** Eres un adicto a la alta cocina y tu paladar solo tolera los mejores manjares. Este talento te permite realizar una prueba de Sabiduría CD 15 para detectar cualquier ingrediente a través del gusto o el olfato, evitando que seas envenenado por comida adulterada o en mal estado.
- **Posicionamiento táctico.** Tienes un instinto innato en el combate, sabes cómo moverte y colocarte para sacar provecho. Obtienes un +1 a la CA.
- **Viajero.** Has visitado muchos de los países civilizados del mundo. Este talento te otorga un 40% de posibilidades de tener acceso a información sobre las costumbres y las gentes de esa localización. Por cada nivel que poseas por encima del primero tienes un +10% de posibilidades de haber estado allí.

PROFESOR

«Amigo, cuando mi agudo intelecto no consigue resolver el problema,
siempre tengo cerca a mi ayudante».

CA base: 10 + DES.

Competencia en armas: ninguna.

Competencia en atributo: elige entre Inteligencia y Sabiduría.

Competencia en salvación: Voluntad.

PG iniciales: 9 + CON.

PG por nivel: 2d6 + CON.



Eres un erudito en un campo de estudio, como la teología, la arqueología, la antropología o alguna de sus variantes.

Sientes fascinación por las culturas del pasado y desentrañar sus secretos es uno de tus principales objetivos.

Probablemente sabes leer y hablar varios idiomas, incluso dominas algunas lenguas muertas. Pero sabes que no todos los conocimientos se encuentran encerrados en libros, lo que te ha llevado a viajar por todo el mundo para aprender de primera mano cómo eran esas civilizaciones.

En tus viajes has aprendido que la pluma no siempre vence a la espada, pero un buen revólver si lo hace. Desde entonces siempre llevas a tu lado a alguien que sea capaz de usarlo.

TALENTOS

- **Conocimientos marciales.** Obtienes competencia en armas cuerpo a cuerpo, pistolas y revólveres.
- **Conocimiento medido.** A inicio de cada día, tira 2d20 y anota los resultados en tu ficha de personaje. Tras hacer una prueba de Inteligencia puedes sustituir el resultado natural de la tirada por uno de los resultados que tengas almacenados.
- **Cuidadoso.** Cuando custodias o manipulas objetos delicados o peligrosos, como un valioso jarrón oriental o unos explosivos, nunca cometes un descuido. Percibes cuando alguien te roba dichos objetos y no se te rompen ni se activan por error.
- **Cultura exótica.** Has vivido mucho tiempo entre los miembros de una tribu, alejado de la vida civilizada. Quizás fue por estudios o porque tu avión se estrelló en mitad de la selva, pero desde entonces te desenvuelves como pez en las sociedades menos civilizadas. Eres capaz de comunicarte con ellos a un nivel básico, algo que podría incluso salvarte la vida... Otra vez.
- **Dominio de los patrones.** Eres capaz de descifrar enigmas y resolver puzzles en apenas unos segundos. Tardas 1 minuto en obtener los mismos resultados que tendría cualquier otra persona dedicando 30 minutos.
- **Don de lenguas.** Tienes un talento innato para aprender nuevos idiomas. Tardas la mitad de tiempo que el resto en aprender una nueva lengua y necesitas muy poco para aprender sus bases y utilizarla con soltura. Si escoges este talento a nivel 1, conoces 2d6 idiomas adicionales.
- **Investigador.** Gasta 1 PE para obtener un éxito automático en una prueba de atributo para percibir algún detalle o descubrir pistas relevantes.
- **Lo leí en un libro.** Gasta 1 PE para obtener un éxito automático en una prueba de atributo de Inteligencia cuando necesites recordar un dato histórico o científico relevante.
- **Memoria fotográfica.** Eres capaz de retener grandes cantidades de información y nunca olvidas una conversación. Superas automáticamente cualquier tirada relacionada con recordar datos y tienes ventaja en la salvación de Voluntad para evitar lavados de cerebro y efectos similares.
- **Primer contacto.** Sabes cómo adaptarte a una nueva cultura. En pocos minutos conoces sus costumbres más básicas y consigues evitar conflictos culturales graves.

SAQUEADORA DE TUMBAS

«¿Saqueo? Si alguien encuentra una moneda que dejaron tirada en el fondo de una fuente y la usa para alimentar a su familia... ¿Está mal? Lo mío es igual. Bueno, yo no tengo familia».

CA base: 12 + DES.

Competencia en armas: armas cuerpo a cuerpo, pistolas y revólveres.

Competencia en atributo: elige entre Destreza y Inteligencia.

Competencia en salvación: Reflejos.

PG iniciales: 12 + CON.

PG por nivel: 2d8 + CON.

Hay quien considera que solo eres una vulgar saqueadora, pero tú te defines como una «facilitadora» de objetos perdidos.

Los mejores museos de todo el mundo pagan muy bien por las reliquias y tesoros que encuentras en ruinas de civilizaciones olvidadas.

Pero no solo lo haces por el dinero, también por la emoción de la aventura y la superación personal.

Para convertirte en la mejor saqueadora has afilado tu encanto y aprendido a desenvolverte en casi cualquier situación.

Eres buena evitando trampas, abriendo puertas y apretando el gatillo, cualidades que te han permitido salir airosa de todas esas situaciones difíciles propias de tu profesión. No han sido pocas.



TALENTOS

- **A bocajarro.** Cuando utilizas pistola o revólver, puedes aplicarle la clave *[Bocajarro]*.
- **A primera vista.** Cuando conozcas a una criatura con la clave *[Humano]*, puedes gastar 1 PE para caer especialmente bien o incluso para causar un enamoramiento. La criatura afectada debe superar una salvación de Voluntad con CD igual a 8 + tu bono de competencia + tu CAR.
- **Buscadora.** Cada vez que haces una prueba de atributo de Inteligencia relacionada con buscar trampas o puertas secretas puedes añadir tu bono de competencia al resultado de la prueba. Si ya eras competente en Inteligencia,doblas el bono de competencia.
- **Chulería.** Cada vez que consigas un crítico en una prueba de atributo o salvación en la que no tengas ventaja y cuyo fallo suponga un gran riesgo, recuperas 1 PE. Tu personaje debe interpretar la chulería de alguna forma, mediante una frase o un gesto claro.
- **Disparo a traición.** Una vez por turno, si tienes ventaja en la tirada de ataque con arma de fuego, puedes infligir 1d6 de daño adicional.
- **Ladrona.** Cada vez que haces una prueba de atributo de Destreza relacionada con abrir cerraduras, desactivar trampas o robar, puedes añadir tu bono de competencia al resultado de la prueba. Si ya eras competente en Destreza, doblos el bono de competencia.
- **Lucidez.** Puedes emplear tu acción bonus para realizar una acción de Correr, Separarse o Esconderse.
- **Pistolera.** Cuando utilizas una acción bonus al realizar un ataque con arma secundaria para disparar con una pistola puedes sumar tu DES al daño como si dispararas con el arma principal.
- **Polivalencia.** Puedes añadir la mitad de tu bono de competencia, redondeando hacia abajo, cuando hagas una prueba de atributo en la que no seas competente.
- **Recarga rápida.** Puedes recargar un arma de fuego que no posea la clave *[A Dos Manos]* utilizando una acción bonus.

EQUIPO

Aunque puedes utilizar el equipo que se presenta en los libros de Ei-
rendor, te presentamos a continuación varias tablas de armas, bienes y
servicios que se adaptan mejor a la primera mitad del Siglo XX.

CLAVES

Las tablas de este apartado utilizan tres nuevas claves que representan las nuevas capacidades especiales de las armas de fuego.

- *[Bocajarro]*. Cuando disparas esta arma a una distancia de 4 metros o menos de tu objetivo, tienes ventaja en la tirada de ataque.
- *[Fuego Automático]*. Además de los disparos normales, esta arma permite utilizar fuego automático en un área de 4 metros de diámetro dentro de su alcance corto. Todas las criaturas en el área deben superar una salvación de Reflejos CD 15 para evitar el daño del arma. Este tipo de disparo utiliza 10 balas.
- *[Recarga X]*. Esta arma tiene tantas balas como se indique. Cuando se acaba el cargador, es necesario utilizar una acción y un cartucho para recargarla.

TABLA DE ARMAS CUERPO A CUERPO

Arma	Coste	Daño	Claves
Bayoneta	4 \$	1d4 P	<i>[Sutil]</i>
Estoque	12 \$	1d6 P	<i>[Ligera]</i> <i>[Sutil]</i>
Látigo	2 \$	1d4 C	<i>[Ligera]</i> <i>[Sutil]</i>
Machete	3 \$	1d4 C	<i>[Ligera]</i>
Navaja	0,80 \$	1d3 P	<i>[Ligera]</i> <i>[Sutil]</i>
Porra	1 \$	1d4 G	<i>[Ligera]</i>
Puño americano	1 \$	1d3 G	<i>[Ligera]</i>
Sable	30 \$	1d6 C	<i>[Ligera]</i>

TABLA DE ARMAS DE FUEGO

Arma	Coste	Daño	Claves
Ametralladora	220 \$	3d6 P	[A Dos Manos] [Fuego Automático] [Munición 20/60] [Recarga 40]
Escopeta	50 \$	2d10 P	[A Dos Manos] [Bocajarro] [Munición 8/24] [Recarga 2]
Pistola	28 \$	2d6 P	[Ligera] [Munición 20/60] [Recarga 15]
Revólver	32 \$	2d8 P	[Munición 16/48] [Recarga 6]
Rifle	40 \$	2d10 P	[A Dos Manos] [Munición 32/96] [Recarga 5]
Rifle automático	260 \$	3d8 P	[A Dos Manos] [Fuego Automático] [Munición 32/96] [Recarga 30]

TABLA DE BIENES Y SERVICIOS (I)

Producto	Coste	Producto	Coste
Abrigo de pieles	190 \$	Cargador (pistola)	2 \$
Abrigo largo	40 \$	Cargador (revólver)	3 \$
Aceite para lámpara	0,40 \$	Cargador (rifle)	4 \$
Alojamiento (bueno)	7 \$	Cargador (rifle auto.)	25 \$
Alojamiento (excelente)	9 \$	Cazadora	20 \$
Alojamiento (modesto)	0,75 \$	Cena	1 \$
Alojamiento (mugriento)	0,20 \$	Cerveza (jarra)	0,30 \$
Alojamiento (normal)	4,50 \$	Chubasquero	5 \$
Apartamento (mes)	50 \$	Comida	0,65 \$
Bloc de notas	0,20 \$	Correo	0,05 \$
Bolso	5 \$	Cuerda de cáñamo	1,80 \$
Brújula	2,45 \$	Desayuno	0,45 \$
Cámara de fotos	2,50 \$	Diccionario (idioma)	1 \$
Cantimplora	1,60 \$	Disco fonógrafo	7 \$
Cargador (ametralladora)	20 \$	Entrada (teatro)	4 \$
Cargador (escopeta)	5 \$	Equipo telefónico	5 \$

TABLA DE BIENES Y SERVICIOS (II)

Producto	Coste	Producto	Coste
Esposas	2 \$	Periódico	0,05 \$
Estilográfica	1 \$	Pilas para linterna	0,30 \$
Fonógrafo	45 \$	Piso (mes)	40 \$
Gafas de sol	1,25 \$	Prismáticos	28 \$
Ganzúas	30 \$	Puro habano	0,20 \$
Kit de disfraces	5 \$	Receptor de radio	50 \$
Kit médico	2,50 \$	Reloj de bolsillo	15 \$
Laboratorio fotográfico	15 \$	Reloj de bolsillo (oro)	30 \$
Lámpara de aceite	2 \$	Revista	0,50 \$
Lápiz	0,01 \$	Santa Biblia	4 \$
Lata de comida	0,55 \$	Telégrafo (mensaje)	0,35 \$
Linterna	3,10 \$	Termo	5 \$
Maleta	9,95 \$	Tienda de campaña	25 \$
Manta	1,75 \$	Traje a medida	75 \$
Máquina de escribir	40 \$	Traje barato	10 \$
Mochila	2 \$	Velas (12)	0,35 \$
Pala	1 \$	Vestido barato	5 \$
Paquete de tabaco	0,10 \$	Vestido de diseño	90 \$
Paraguas	1,80 \$	Vino (copa)	0,75 \$
Película fotográfica	0,35 \$	Whisky (vaso)	1 \$



ELDORADO LA CIUDAD PERDIDA

El museo de la universidad sufrió graves daños cuando unos alumnos celebraron una fiesta de graduación y rompieron varias vasijas precolombinas de valor incalculable. Pero gracias a ello, se descubrió un mapa oculto con la localización de la ciudad perdida de Paititi o Eldorado. Este hecho se hace público al filtrarse la noticia a través del principal periódico de la ciudad.

INICIO

El decano de la universidad convoca a su equipo de expertos recuperadores de tesoros y antigüedades para que encuentren la ciudad perdida. El principal mecenas de la universidad, el magnate petrolero **Maverick Smith** subvenciona la expedición y les acompañará.

INFORMACIÓN PARA MAVERICK SMITH

Uno de los jugadores o jugadoras debería controlar a Maverick Smith. Se trata del hijo de una descendiente de incas que se casó con un granjero de Texas. Su madre le contó que proviene de una larga estirpe de brujos y que su destino es recuperar la historia de su pueblo a cualquier precio. Ha contratado a varios ladrones para que roben el mapa y así evitar que la misión tenga éxito. Probablemente piense que es más útil acudir al lugar acompañado por mercenarios a sueldo y con los empleados del decano fuera de juego.

ESCENARIO 1

La noche previa a la salida hacia el Amazonas, un grupo de encapuchados intentará robar el mapa a los jugadores. Si consiguen derrotarlos, ya sea capturando alguno o examinando sus cuerpos, comprobarán que todos son matones de poca monta y si consiguen que alguien hable, les dirán que fueron contratados por un desconocido con acento hispano y mucho dinero.

ESCENARIO 2

Durante el viaje en tren por el interior de Brasil, sufren un nuevo asalto. Dando la posibilidad de la típica pelea en los techos de los vagones y con el peligro añadido de los túneles. Si los asaltantes consiguen hacerse con el mapa, eso da pie a una cacería por la selva.

ESCENARIO 3

Llegan a la región donde se encuentra Eldorado, invadiendo el territorio de la tribu Xoseke'tal, los guardianes del valle y que atosigan al grupo durante su trayecto. En esta parte encontrarán trampas, como fosas con pinchos o serpientes venenosas y trampas de lazo.

ESCENARIO 4

Llegan a la Ciudad Perdida. Pueden explorarla, pero todo indica que sus habitantes la abandonaron. En el templo es donde se encuentra el peligro. Les esperan varias trampas, como un pasillo con un techo que baja para aplastarlos, saetas o dardos que se disparan desde orificios ocultos, suelos que desaparecen, bolas gigantescas que buscan aplastarlos y, como colofón, los antiguos habitantes de la ciudad que se han convertido en bestias salvajes por el artefacto escondido en el templo —ver **grimlocks** en **Tesoros & Monstruos**—.

En el lugar donde realizaban los sacrificios hay un símbolo de oro negro, con marcas nunca vistas y que un profesor puede traducir como el Ídolo de Nix, una deidad oscura y desconocida por la comunidad científica. El ídolo rezuma maldad y corrompe a las personas, convirtiéndolas en seres salvajes, sedientos de sangre y carne.

El jugador que lleva a Maverick Smith, probablemente debe elegir qué hacer con su herencia: traicionar a sus compañeros o comprender que no pueden liberar ese mal en la civilización.



LOS HIJOS DE NIX

El enigmático profesor inglés **Howard Carter** ha encontrado un texto babilónico, que habla de unas antiguas ruinas en Irak. Utilizando sus contactos ha pedido al rey **Abdul Hillah** permiso para poder excavar en la región.

Sin embargo, los alemanes también están detrás de las antigüedades del país y han forjado una alianza secreta con un grupo local de opositores para enfrentar la alianza del Reino Unido con el rey.

Los personajes son enviados a Bagdad con el objetivo de reforzar las investigaciones sobre la excavación y todo lo que encuentren. Una vez allí, los becarios de la expedición les revelan los rumores que hablan de una supuesta maldición que persigue a todos los que expolian los objetos sagrados de la zona. Estos rumores solo están sustentados por los testimonios de los nativos de la región.

Mientras tanto, el grupo opositor, con el apoyo de los alemanes, busca sabotear cualquier intento de recuperar los tesoros escondidos en la excavación.

ESCENARIO 1

Los personajes llegan a Bagdad y son llevados ante el rey. Esa noche celebrarán una cena en su honor. Durante los preparativos, el profesor Howard Carter aparece en la habitación de uno de los personajes. Está muy enfermo y delira sobre una maldad primigenia escondida y el poder de la luz.

El resto de personajes son atacados por **asesinos de Los Hijos de Nix** mientras descansan en sus habitaciones. Si son detenidos, estos fanáticos no revelan ninguna información, aunque es evidente que tienen origen germánico. Si buscan en sus brazos, los personajes pueden descubrir que todos ellos se han tatuado una esvástica thule y una luna a su derecha.

ESCENARIO 2

Si los jugadores investigan la excavación, cerca de la Puerta de Ishtar y superan una prueba de Inteligencia CD 10 descubren en el suelo una losa rota con runas desconocidas y el símbolo de una luna brumosa. Tras ella, unas escalinatas descienden a la oscuridad. Si descienden y no dejan guarecida la entrada, **cinco opositores iraquíes** la cierran, encerrándolos en su interior. Si hay algún personaje fuera haciendo guardia, es atacado por sorpresa, reducido y asesinado. Luego, los opositores encierran a los demás.

Para llegar al final de la escalinata, los personajes deben enfrentarse a dos trampas.

- En una sección del pasillo hay una puerta cerrada. Junto a ella hay tres huellas de mano con nombres escritos en su interior: Faraj, Marduk y Nix. Si colocan la mano y empujan en la huella de Marduk, el dios local, la puerta se abre. Sin embargo, si colocan la mano en cualquier otra huella, el suelo se abre bajo sus pies y todos ellos caen a un foso de 12 metros de profundidad, a menos que superen una salvación de Reflejos CD 16.
- En la sección final, las escalinatas llegan a una sala de alto techo en la que hay una serie de espejos. Están perfectamente orientados para que la luz del día se refleje en una oquedad, coincidiendo con el centro de la puerta de piedra que se interpone en el camino de los personajes. Si se intenta abrir la puerta mientras la luz baña esta oquedad, de las paredes saldrán multitud de dardos que provocan 3d4 veneno[V] y el estado *[Envenenado]* durante 12 horas. Es posible reducir este daño a la mitad superando una salvación de Fortaleza CD 12.

ESCENARIO 3

La puerta lleva a una gran cueva donde hay un zigurat —un templo escalonado— y en su cumbre un portal misterioso compuesto de un líquido negro en constante movimiento. Frente a él se encuentra un atril de ónix negro en el cual falta un objeto, a todas luces un libro.

Alrededor del atril hay varios cuerpos sin vida de asesinos de Los Hijos de Nix. Todos parecen haber muerto por graves quemaduras. En ese momento, son atacados por el **guardián herido del templo**, un constructo que emite una luz tenue y, aunque está muy debilitado por los recientes combates, es un desafío para los personajes.

Cuando lo derroten, les hablará telepáticamente y les revelará que era un siervo de Lux, que protegía este mundo de su contrapartida: Nix. Lleva milenarios luchando contra las criaturas y los siervos de Nix que cruzaban el portal o buscaban abrirllo, como ha ocurrido con el profesor y los cultistas. Ahora, con su muerte, han condenado el mundo. Solo si encuentran el libro de Nix podrán cerrar el portal. ¿Quién tiene el libro? ¡El profesor!

ESCENARIO 4

Deben encontrar una salida, pero con la muerte del guardián del templo, empiezan a salir **grimlocks** —ver **Tesoros & Monstruos**— del portal. Por más que los jugadores se enfrenten a estas criaturas, no dejan de salir.

La única posible salida se encuentra en un río subterráneo que parece fluir en la parte baja del zigurat. Como si fuera la leyenda del río Estigia, los personajes salen a la superficie en un pequeño muelle donde se encuentran unos viejos botes de transporte de piedras. Los grimlocks pueden perseguir a los personajes a través de los rápidos del río, a pesar de la luz del día.

ESCENARIO 5

El río les lleva a una zona alejada de la ciudad. Bagdad es un caos, la gente parece haberse vuelto loca y hay un frenesí de violencia incontrolada, del cielo caen meteoritos como si fuera el fin del mundo y en el palacio del rey hay unos grandes nubarrones que se concentran de forma antinatural. Es evidente que allí se encuentra el profesor. Llegar hasta él no es tarea fácil y deben luchar contra casi todos, pero el combate final debería ser épico, en la sala del trono, con el profesor transformado en un cultista encapuchado con aires de nigromante que sostiene el «Libro de Nix» como si fuera el mismo «Necronomicón».

El Árbitro debe sentirse libre de permitir que el profesor lance algún conjuro menor o que invoque un ser horrendo que luche por él. Detener al profesor no detiene el caos. Para ello se debe leer el libro superando una prueba de Inteligencia CD 15. Si lo consiguen, encuentran elconjuro que detiene todo el ritual pero, a cambio, quien pronuncie las palabras del mismo se corrompe para siempre por la influencia de Nix. Esta corrupción no se muestra de inmediato, sino que aumenta progresivamente durante los próximos dos meses.

Si los otros personajes perciben el cambio, pueden intentar liberarlo, pero eso debería ser toda una aventura en sí misma. Si han encontrado restos de Nix en el mundo, quizás en algún lugar exista alguna referencia a esa otra deidad: Lux.

ASESINO DE LOS HIJOS DE NIX

Nivel 1. [Humanoide], [Medio]. CA 13. PG 11(2d8+1). Mov 12m. Ini +2. ATQ Machete. +3, 2m, 5(1d4+2) perforante[P].

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
11(+0)	14(+2)	12(+1)	13(+1)	11(+0)	10(+0)	+1	+2	+0

Ataque furtivo. Una vez por turno, cuando ataca con ventaja o el enemigo está combatiendo cuerpo a cuerpo con un aliado, puede causar un daño extra de 3(1d6) perforante[P].

GUARDIÁN HERIDO DEL TEMPLO

Nivel 12. [Constructo], [Grande], [Bueno]. CA 16. PG 26(4d10+2).
Mov 8m. Ini -4. ATQ Haz de Luz. +14, 12/36m, 6(2d6) luz[L].

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	3(-4)	13(+1)	16(+3)	15(+2)	10(+0)	+6	+6	+5

Muy herido. Sus estadísticas ha sido reducidas drásticamente, así como sus talentos especiales han sido eliminados por no poder usarlos. Además, tiene desventaja en las tiradas de ataque que realice.

OPOSITOR IRAQUÍ

Nivel 1. [Humanoide], [Medio]. CA 12. PG 11(2d8+1). Mov 12m. Ini +1. ATQ Cimitarra. +3, 2m, 4(1d6+1) cortante[C].

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

PROFESOR HOWARD CARTER

Nivel 3. [Humanoide], [Medio], [Maligno]. CA 10. PG 33(6d8+9).
Mov 12m. Ini +0. ATQ Pistola. +5, 20/60m, 6(2d6) perforante[P].

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
9(-1)	10(+0)	16(+3)	18(+4)	19(+4)	12(+1)	+3	+4	+7

Magia ritual. Una vez cada dos turnos puede lanzar un conjuro de [Rango 1] o [Rango 2]. Solo puede lanzar conjuros mientras tenga el libro y su atributo de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia. No puede lanzar dos veces el mismo conjuro ni lanzar conjuros potenciados o que posean la clave [Coste X].

Para lanzar un conjuro del libro, le basta con leer en voz alta la frase perteneciente al mismo.

LICENCIA

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**.

LICENCIA DE JUEGO OPEN 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), portation, 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 affix 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 libro pertenecen a sus autores.

Eirendor, Valdanar, 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.

NOMBRE

CLASE

CLAVES

EXP. _____

00

NIVEL

1 2 3 4 5

MOV.

BONO COMP.

PE

ATRIBUTOS

PUNT. MODIF. COMP.

FUERZA

--	--

DESTREZA

--	--

CONSTITUCIÓN

--	--

INTELIGENCIA

--	--

SABIDURÍA

--	--

CARISMA

--	--

INIC.

PG

CA

SALVACIONES

FORTALEZA

--	--

REFLEJOS

--	--

VOLUNTAD

--	--

EQUIPO Y DINERO

ATAQUES

ARMA

IMPACTO

DAÑO

CLAVES

TALENTOS

AVVENTURA!