

ELDARA

LA SAL BAJO EL OBELISCO

Introducción gratuita para presentar la aventura, su tono y su promesa de mesa.



Eldara - Aventuras para juegos de fantasía d20 / 5E

Producto digital listo para mesa - Muestra gratuita

Aventura: Yago C - Mundo de Eldara: Igor B

Versión comercial 1.2 - Revision editorial - Septiembre 2026

CREDITOS Y USO

Campo	Detalle
Linea	Eldara - Aventuras para juegos de fantasía d20 / 5E
Documento	Introducción gratuita
Autor de esta aventura	Yago C
Mundo de Eldara y derechos	Igor B
Venta oficial	Disponible a través de la página oficial de Eldara.
Formato	PDF digital para mesa
Uso	El comprador puede imprimirlo o copiarlo para uso privado en su propia mesa.
Incluye	premisa sin spoilers mayores
Incluye	proclama inicial para jugadores
Incluye	muestra de amenaza y tono
Incluye	descripcion del producto completo

Nota de compatibilidad 5E

Este producto es una aventura de fantasía compatible con reglas de quinta edición / 5E. No es un producto oficial de Wizards of the Coast, Dungeons & Dragons ni D&D Beyond, y no cuenta con patrocinio, aprobacion ni afiliacion oficial de dichas marcas.

Creditos creativos

Textos creados por Yago e Igor, editados y perfeccionados con asistencia de ChatGPT. Ilustraciones generadas mediante IA a partir de descripciones originales de Yago e Igor, sin uso intencional de referencias externas.

Reglas y licencia: este trabajo incluye o referencia material de reglas basado en el System Reference Document 5.1 (SRD 5.1) de Wizards of the Coast LLC, disponible bajo licencia Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY-4.0).

Tipografías: Source Serif 4, Source Sans 3 y Cinzel, usadas bajo licencias abiertas compatibles con publicación comercial. El mundo, personajes, regiones, criaturas originales, trama, nombres propios y elementos narrativos de Eldara pertenecen a sus respectivos titulares.

Este PDF se distribuye para uso personal del comprador, incluyendo lectura digital e impresión para su propia mesa de juego. Queda prohibida su redistribución, reventa o publicación no autorizada.

BIENVENIDO A ZAR-AKHET

Zar-Akhet fue una ciudad de fuentes, patios pintados, mercados cubiertos de telas rojas y azules, y templos funerarios levantados alrededor de un obelisco negro. Durante generaciones, su riqueza dependió de cisternas profundas y de ritos destinados a preservar el nombre de los muertos.

Hoy permanece sellada. La sal cubre las calles, los canales están secos y los habitantes antiguos siguen caminando como Sahirim: cuerpos resecos que obedecen una memoria rota.

Hace tres noches la barrera de cuarentena empezó a fallar. Kaen ofrece una recompensa extraordinaria a quienes entren, recuperen tres reliquias funerarias y destruyan definitivamente a Namaru Zahir, el Faraón de la Sal Quieta.

Que ofrece la aventura completa

Un módulo para personajes de nivel 5, pensado para 3 a 5 sesiones.

Reglas revisadas de exploración, hidratación, Sed Blanca, descansos y presión por tiempo.

Facciones rivales activas, no solo monstruos esperando en habitaciones.

Tres reliquias con oráculos que pueden resolverse por combate, ritual o negociación.

Fichas, imágenes, handouts, mapas esquemáticos y ayudas rápidas del DM.

HANDOUT GRATUITO: PROCLAMA DE KAEN

Por orden del Consejo de Cuarentena de Kaen, se abre convocatoria extraordinaria para compañías, aventureros licenciados, mercenarios reconocidos y agentes independientes dispuestos a ingresar en la ciudad sellada de Zar-Akhet.

Objetivo declarado:

- Confirmar el estado interno de la ciudad.
- Recuperar tres reliquias funerarias necesarias para acceder al obelisco central.
- Descender a la cámara inferior.
- Destruir definitivamente a Namaru Zahir, llamado Faraón de la Sal Quieta.

Recompensa:

Veinte mil coronas de oro, pagaderas al grupo que regrese con prueba verificable de cumplimiento.

Advertencias:

- Ningún objeto extraído de Zar-Akhet podrá abandonar la cuarentena sin inspección.
- Toda persona con signos de salinización será retenida.
- El gobierno de Kaen no garantiza rescate dentro de la barrera.
- La entrada implica aceptación de riesgo mortal, contaminación espiritual y pérdida de derechos sobre bienes no declarados.

MUESTRA DE AMENAZA: SAHIR COMÚN



Los Sahirim son los antiguos habitantes de Zar-Akhet, conservados por sal, obediencia y memoria rota. No atacan como animales: muchos miran primero hacia el obelisco, como si esperaran permiso.

- CA 12, PG 22, velocidad 25 pies.
- No necesitan respirar, beber ni dormir.
- Son más peligrosos cuando rodean y fuerzan gasto de recursos.
- Su toque salobre puede dejar marcas de Sed Blanca.

Por que comprar la versión completa

La versión completa transforma esta premisa en una carrera: contra la Sed Blanca, contra rivales y contra la tentación de saquear una ciudad maldita.

La versión 1.1 integra correcciones de prueba de mesa para que el DM tenga tiempos claros, recursos definidos y escalado por cantidad de personajes.