

ARCANOS DESENTERRADOS: EBERRON

Bienvenido a la primera entrega de Arcanos Desenterrados, un taller mensual donde el I+D de D&D muestra una variedad de nuevas e interesantes piezas del diseño del JdR para utilizarlas en tu mesa de juego. Puedes considerar el material ofrecido en esta serie a algo parecido a la primera oleada de la prueba de juego de la quinta edición. Estas reglas de juego están en fase de proyecto, pueden usarse en tu campaña pero no están totalmente ajustadas por los probadores del juego y las iteraciones de diseño. Son altamente volátiles y podrían ser inestables; si las utilizas, prepárate para pronunciarte sobre cualquier problema que presenten. Están escritas con lápiz, no con tinta.

El material presentado en Arcanos Desenterrados variará desde reglas que esperan algún día publicar en un suplemento a reglas caseras de sus campañas personales que quieren compartir, desde opciones del sistema básico como combate de masas a material específico a un escenario como la actualización de Eberron incluida en este artículo. Una vez que ha sido soltado, puedes esperar que os consulten para ver como están funcionando y que pueden hacer para mejorarlas.

Actualización de Eberron. La entrega de este mes es relativamente sencilla. Van a desplegar ciertas reglas para ayudarte para convertir que campaña de Eberron a la quinta edición. El escenario de campaña de Eberro fue creado por Keith Baker y publicado por primera vez para D&D en 2004. Combina aventuras de intriga y pulp en un mundo donde la tecnología impulsada por la magia ha producido aeronaves, trenes y avances similares comparables a la Europa de principios del siglo XX. El continente de Khorvaire, el centro del foco de Eberron recientemente ha salido de la Última Guerra, un conflicto terrible que contempló como el reino de Cyre se transformó en un yermo gris sin vida llamado las Tierras Enlutadas. Esa catástrofe empujó a los demás reinos a una paz inestable que se ha mantenido hasta ahora.

Todos los detalles sobre el escenario de Eberron están disponibles en varios productos en PDF disponibles a través de dndclassics.com. Este artículo se centra en la conversión de las reglas para varios elementos claves únicos de Eberron.

NUEVAS RAZAS

Hay varias razas únicas presentes en el escenario de Eberron y cada una ayuda a formar el estilo de la ambientación. Los forjados son un recordatorio viviente del legado de la Última Guerra y el futuro incierto que afronta Khorvaire. Los replicantes son maestros de la intriga y el engaño, la elección perfecta para una campaña que tenga lugar entre sombras. Los cambiantes personifican la tensión entre el mundo natural de Khorvaire y su futuro, conforme ciudades crecientes y tecnología mágica empujan contra lo salvaje.

Notarás que los kalashtar no están incluidos en esta actualización. Los kalashtar son una raza psiónica, pero la quinta edición de D&D no tiene aún reglas para psiónicos. Una vez estas reglas estén disponibles (tal vez en una futura edición de Arcanos Desenterrados) podremos echarles un vistazo.

REPLICANTES

Los replicantes son sutiles cambiaformas capaces de disfrazar su apariencia. Su habilidad a la hora de adoptar el aspecto de otras criaturas los convierte en unos consumados espías y criminales.

Como replicante tienes los siguientes rasgos raciales.

Incremento de Puntuación de Característica. Tus puntuaciones de Destreza y Carisma se incrementan en 1.

Tamaño. Los replicantes tienen un físico parecido a los humanos, pero un poco más esbelto. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad a pie base es de 30 pies.

Duplicidad. Ganas competencia en la habilidad de Engaño.

Cambiaformas. Como una acción, puedes poliformarte en cualquier humanoide de tu tamaño que hayas visto o de vuelta a tu verdadera forma. Sin embargo, tu equipamiento no cambia contigo. Si mueres, reviertes a tu apariencia natural.

Lenguajes. Puedes hablar, leer y escribir Común y dos otros idiomas a tu elección.

CAMBIANTES

Los cambiantes descienden de humanos y licántropos. Aunque no pueden cambiar totalmente a una forma animal, pueden adquirir características bestiales en un proceso que ellos llaman “el Cambio”.

Como cambiante tienes los siguientes rasgos raciales.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Destreza se incrementa en 1.

Tamaño. Los cambiantes tienen más o menos el mismo tamaño que los humanos. Eres Mediano. **Velocidad.** Tu velocidad a pie base es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Tu herencia de licántropo te concede la habilidad de ver en la oscuridad. Puedes ver en luz tenue a 60 pies de ti como si fuese luz brillante, y en la oscuridad como si fuese luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, sólo grados de gris.

El Cambio. En tu turno, puedes cambiar como una acción adicional. Cambiar dura un minuto o hasta que lo termines en tu turno como una acción adicional.

Mientras estás cambiado, ganas puntos de golpe temporales iguales a tu nivel + tu bono de Constitución (mínimo 1). También ganas una característica que depende de tu subraza de cambiante, descritas más abajo.

Tienes que finalizar un descanso corto o largo antes de poder cambiar de nuevo.

Lenguajes. Puedes hablar, leer y escribir Común y Silvano.

Subraza. Existen varias subrazas de cambiantes, cada una con sus propios rasgos bestiales. Elige una de las opciones de abajo.

PELAJE BESTIAL

Como cambiante pelaje bestial, eres especialmente resistente y duro en batalla.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Constitución se incrementa en 1.

Característica de Cambio. Mientras estás cambiado, ganas un bono de +1 a tu CA.

TREPAMUROS

Tu herencia trepamuros te da la agilidad de una cabra montesa.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Destreza se incrementa en 1.

Característica de Cambio. Mientras estás cambiado, ganas una velocidad de trepado de 30 pies.

AMPLIAS ZANCADAS

Los cambiantes amplias zancadas son rápidos y huidizos.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Destreza se incrementa en 1.

Característica de Cambio. Mientras estás cambiado, puedes usar la acción de Desplazar como una acción adicional.

COLMILLOS LARGOS

Como cambiante colmillos largos, eres un combatiente feroz.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Fuerza se incrementa en 1.

Característica de Cambio. Mientras estás cambiado, puedes hacer un ataque de mordisco como una acción. Éste es un ataque de arma de melee que usa Fuerza para la tirada de ataque y el daño adicional y causa 1d6 daño perforante. Si este ataque impacta a un objetivo de tu tamaño o menor, el objetivo quedará agarrado en una presa.

GARRAS AFILADAS

Como cambiante garras afiladas, puedes hacer ataques rápidos y fulminantes en batalla.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Destreza se incrementa en 1.

Característica de Cambio. Mientras estás cambiado, puedes hacer un ataque desarmado como acción adicional. Puedes usar tu Destreza para la tirada de ataque y el daño adicional y este ataque causa daño cortante.

CAZADOR SALVAJE

Tu herencia de cazador salvaje te hace un consumado rastreador y superviviente.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Sabiduría se incrementa en 1.

Característica de Cambio. Mientras estás cambiado, ganas ventaja en todos los chequeos y tiradas de salvación basados en Sabiduría.

FORJADOS

Los forjados fueron creados como soldados perfectos para servir en la devastadora Última Guerra. Aunque son constructos, tienen mucho en común con las criaturas vivas, incluyendo emociones, vínculos sociales y quizá hasta almas.

Como forjado tienes los siguientes rasgos raciales.

Incremento de Puntuación de Característica. Tus puntuaciones de Fuerza y Constitución se incrementan en 1.

Tamaño. Los forjados son generalmente más anchos y pesados que los humanos. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad a pie base es de 30 pies.

Revestimiento compuesto. Tu construcción incorpora madera y metal, dándote un bono de +1 a tu Clase de Armadura.

Constructo viviente. Aunque fuiste construido, eres una criatura viva. Eres inmune a la enfermedad. No necesitas comer ni respirar, pero puedes ingerir comida y bebida si quieres.

En lugar de dormir, entras en un estado de inactividad durante 4 horas cada día. No sueñas mientras estás en este estado; eres plenamente consciente de tus alrededores y te percatas de enemigos que se acerquen y otros eventos de manera normal.

Lenguajes. Puedes hablar, leer y escribir Común y otro idioma a tu elección.

NUEVA TRADICIÓN DE MAGO: ARTÍFICE

Los artífices son una parte clave del mundo de Eberron. Ejemplifican la evolución de la magia de una fuerza salvaje e impredecible a una que está haciéndose disponible a las masas. Los objetos mágicos son parte de la vida diaria en las Cinco Naciones de Khorvaire; con un artífice en tu grupo, se convierten en parte toda expedición aventurera.

El artífice era una clase separada en previas ediciones del escenario de Eberron, un combatiente de melee que se especializaba en mejorar místicamente armas y armadura. Las reglas de la quinta edición tratan al artífice como una nueva tradición de mago que se centra en invenciones místicas, que puedes elegir empezando por el nivel 2.

RESUMEN DE ARTÍFICE

Nivel de mago	Característica de Tradición Arcana
2	Infundir pociones, infundir pergaminos
6	Infundir armas y armadura
10	Artífice superior
14	Maestro artífice

INFUNDIR POCIONES

Empezando por el nivel 2, puedes producir pociones mágicas. Pasas 10 minutos concentrando tu magia en un vial de agua mundana y gastas un espacio de conjuro para transformarlo en una poción. Una vez has gastado un espacio de conjuro, no puedes recuperar ese espacio hasta que la poción ha sido consumida o ha pasado una semana, momento en el que la poción pierde su efectividad. Puedes crear hasta tres pociones al mismo tiempo; crear una cuarta poción hace que la más antigua actualmente activa pierda inmediatamente su potencia. Si esa poción ha sido consumida, sus efectos terminan inmediatamente.

El espacio de conjuro que gastes determina el tipo de poción que puedes crear. Consulta el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master* para las reglas completas sobre pociones.

Espacio de conjuro	Poción creada
1er	<i>Tregar, crecimiento o curación</i>
2do	Infundir armas y armadura
3er	Artífice superior
4to	Maestro artífice

INFUNDIR PERGAMINOS

A nivel 2, también puedes acceder a tus reservas de energía mágica para crear pergaminos de conjuros. Puedes usar tu habilidad de Recuperación Arcana para crear un pergamino en lugar de recuperar los espacios de conjuro gastados.

Tienes que finalizar un descanso corto y después pasar 10 minutos con pergamino, pluma y tinta para crear un pergamino de conjuros que contenga un conjuro seleccionado de entre los que conoces. Resta el nivel del conjuro del valor de los niveles totales de los espacios que recuperas usando Recuperación Arcana. Esta reducción a tu Recuperación Arcana se aplica hasta que uses el pergamino y luego finalices un descanso largo.

INFUNDIR ARMAS Y ARMADURA

Empezando a nivel 6, puedes crear armas y armadura mágicas. Pasas 10 minutos centrando tu magia en un arma, pieza de armadura, escudo o grupo de hasta veinte piezas de munición mundanas y gastas un espacio de conjuro para infundirlo con energía mágica. El objeto mágico mantiene su mejora por 8 horas o hasta que sea usado (en el caso de la munición mágica). Puedes infundir sólo un objeto al mismo tiempo; si infundes un segundo, el primero pierde inmediatamente su poder. Una vez hayas gastado un espacio de conjuro para crear tal objeto, no puedes recuperar ese espacio hasta que el objeto vuelva a ser no-mágico.

El espacio de conjuro que gastes determina el tipo de arma, armadura o escudo que puedes crear.

Espacio de conjuro	Objeto creado
2do	<i>munición +1</i> (20 piezas)
3er	<i>arma +1</i> o <i>escudo +1</i>
4to	<i>armadura +1</i>
5to	<i>arma +2</i> o <i>munición +2</i> (20 piezas)
6to	<i>armadura +2</i>

ARTÍFICE SUPERIOR

Empezando a nivel 10, puedes crear una segunda arma, pieza de armadura, escudo o grupo de munición empleando tu habilidad de infundir armas y armadura. Intentar infundir un tercer objeto causa que el más antiguo pierda inmediatamente su poder.

Puedes crear también una poción o pergamino adicional usando Infundir pociones o infundir pergaminos.

MAESTRO ARTÍFICE

Al llegar a nivel 14, tu maestría de la magia arcana te permite crear una variedad de objetos mágicos. Puedes crear un único objeto elegido de las tablas de objetos mágicos A y B en el capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master. Te cuesta una semana crear tal objeto y tienes que descansar un mes antes de volver a usar esta habilidad para crear otro objeto.

PUNTOS DE ACCIÓN

El escenario de campaña de Eberron introdujo este concepto para representar esos personajes que son poderosos héroes destinados a grandes fines. Los puntos de acción permiten a un jugador añadir un bono a cualquier tirada de d20 de manera que los personajes puedan esquivar o al menos mitigar los efectos de la mala suerte. Esta regla inspiró la regla de “Puntos de Héroe” que se presenta en el capítulo 9 de la *Guía del Dungeon Master*.

Empiezas con 5 puntos de acción a nivel 1. Cada vez que ganas un nivel, pierdes todos los puntos de acción que no hayas gastado y ganas un total de 5 + la mitad de tu nivel nuevos. Puedes gastar un punto de acción siempre que hagas una tirada de d20 para llevar a cabo una tirada de ataque, un chequeo de habilidad o una tirada de salvación. No tienes que decidir hasta después de haber hecho la tirada y sepas si has pasado o no. Si gastas un punto de acción, tira un d6 y súmalo a tu resultado del d20, posiblemente convirtiendo así un fracaso en un éxito. Sólo puedes gastar 1 punto de acción por tirada.

Además, siempre que falles una tirada de salvación de muerte, puedes gastar un punto de acción para convertirla en éxito.

MARCAS DEL DRAGÓN

Las marcas del dragón son elaborados patrones en la piel, similares a tatuajes, que proporcionan a sus portadores habilidades innatas de lanzamiento de conjuros. Cada tipo de marca está vinculada a grandes y extensas familias que controlan una industria o profesión diferente en Eberron. No todos los miembros de dichas familias poseen una marca del dragón; así mismo, simplemente el poseer una marca del dragón no garantiza un status especial dentro de la casa.

Tienes que emplear una dote para ganar una marca del dragón. Eres miembro de la casa correspondiente a dicha marca del dragón (o casas, en el caso de la marca de la sombra) y tienes que pertenecer a sus razas listadas.

MARCAS DEL DRAGÓN

Marca	Casa	Raza	Influencia
Centinela	Deneith	Humano	Gremio de espadas a sueldo y gremio de defensores
Creación	Cannith	Humano	Gremio de caldereros y gremio de inventores
Curación	Jorasco	Mediano	Gremio de curanderos
Detección	Medani	Semielfo	Gremio de admonitores
Escritura	Sivis	Gnomo	Gremio de notarios y gremio de oradores
Hallazgo	Tharashk	Humano y semiorco	Gremio de halladores
Hospitalidad	Ghallanda	Mediano	Gremio de hosteleros
Paso	Orien	Humano	Gremio de correos y gremio de transportistas
Protección	Kundarak	Enano	Gremio de banqueros y gremio de protectores
Sombra	Phiarlan	Elfo	Gremio de artistas y artesanos
Sombra	Thuranni	Elfo	Red Sombría
Tormenta	Lyrander	Semielfo	Gremio de ventoleras y gremios de invocadores de lluvia
Trato	Vadalis	Humano	Gremio de cuidadores

En ocasiones aparecen también marcas del dragón aberrantes, que no están vinculadas a las casas con marcas del dragón y tienen diversos efectos. Para representar una marca del dragón aberrante para tu personaje, escoge la dote Iniciado Arcano del *Manual del Jugador*.

NUEVA DOTE: MARCA DEL DRAGÓN

Posees una marca mágica que indica que eres miembro de una de las casas con la marca del dragón. Selecciona una de las opción de la tabla de marcas del dragón.

Ganas la habilidad de lanzar conjuros y trucos de manera innata, como se resume en la tabla de beneficios de marcas del dragón, usando la habilidad de lanzamiento de conjuros listada en la columna Habilidad. Los conjuros los lanzas a su nivel más bajo. Una vez lances un conjuro de esta forma, tienes que completar un descanso largo antes de poder lanzarlo de nuevo de manera innata. Aun así tienes que gastar los componentes materiales necesarios. Tu marca del dragón te confiere los siguientes beneficios:

- Cuando adquieres esta dote, ganas la marca del dragón mínima. Aprendes los conjuros listados en la columna Mínima.
- A nivel 5 y mayor, tu marca se vuelve más poderosa, mejorando a marca del dragón menor. Aprendes también el conjuro listado en la columna Menor.
- A nivel 9 y mayor, el poder de tu marca vuelve a aumentar, convirtiéndose en una marca del dragón mayor. Aprendes también el conjuro listado en la columna Mayor.

BENEFICIOS DE MARCAS DEL DRAGÓN

Marca	Habilidad	Mínima	Menor	Mayor
Centinela	Sabiduría	<i>Guardia de cuchillas, duelo forzado</i>	<i>Contorno borroso</i>	<i>Protección contra energía</i>
Creación	Inteligencia	<i>Identificar, reparar</i>	<i>Arma mágica</i>	<i>Fabricar</i>
Curación	Sabiduría	<i>Curar heridas, piedad con los moribundos</i>	<i>Restablecimiento menor</i>	<i>Revivir</i>
Detección	Sabiduría	<i>Detectar magia, mano de mago</i>	<i>Detectar pensamientos</i>	<i>Clarividencia</i>
Escritura	Inteligencia	<i>Entender idiomas, mensaje</i>	<i>Recado</i>	<i>Don de lenguas</i>
Hallazgo	Sabiduría	<i>Identificar, mano de mago</i>	<i>Localizar objeto</i>	<i>Clarividencia</i>
Hospitalidad	Carisma	<i>Amistad, sirviente invisible</i>	<i>Truco de la cuerda</i>	<i>Pequeña choza de Leomund</i>
Paso	Inteligencia	<i>Retirada expeditiva, luz</i>	<i>Paso brumoso</i>	<i>Círculo de teletransportación</i>
Protección	Inteligencia	<i>Alarma, resistencia</i>	<i>Cerradura arcana</i>	<i>Círculo mágico</i>
Sombra	Carisma	<i>Luces danzantes, disfrazarse</i>	<i>Oscuridad</i>	<i>Indetectable</i>
Tormenta	Inteligencia	<i>Nube de oscurecimiento, agarre electrizante</i>	<i>Ráfaga de viento</i>	<i>Tormenta de aguanieve</i>
Trato	Sabiduría	<i>Saber druídico, hablar con los animales</i>	<i>Sentidos de la bestia</i>	<i>Conjurar animales</i>