El Sortilegio de Naberu

Player Primer 1.7

Por Codex Arcana

Table Of Contents

1 El Sortilegio de Naberu
1.1 Player Primer 1.7

2 Acta de El Sortilegio de Naberu
2.1 ¿Qué es El Sortilegio de Naberu?
2.2 ¿Qué reglas debo seguir?
2.2.1 Sobre el Sistema de Honor
2.2.2 Sobre el uso del canal de Discord
2.2.3 Sobre la Ambientacion
2.3 Recursos Legales
2.3.1 Preguntas Frecuentes
2.3.2 Excepciones a las Reglas
2.4 ¿Algo más que debería saber para jugar?
2.4.1 Creación de personajes
2.5 Recompensas para jugadores
2.5.1 Tesoros mundanos
2.5.2 Tesoros mágicos
2.5.3 Penalizaciones
2.5.4 Días de Descanso
2.6 ¿Qué necesito para jugar una sesión en este juego?
2.6.1 ¿Cómo organizo una expedición?
2.7 ¿Qué necesito para correr una sesión en este juego?
2.8 Explorando Naberu
2.8.1 ¿Cómo utilizo el Mapa de Naberu?

3 Sobre la Ambientacion
3.1.1 Los Tiéres de Aventura
3.1.2 Desarrollo de personajes
3.1.3 Deidades y Patrones
3.1.4 Druidas y formas salvajes
3.2 Muerte y Retiro

4 Ciudad de Antaras
4.1.1 El Consejo de los Seis
4.1.2 Mapa de Antaras
4.1.3 El Gremio de Expedicionarios
4.2 Servicios en Antaras
4.2.1 Mercado de Sal
4.2.2 Alminar Arcano
4.2.3 Templos De Antaras
4.2.4 Propiedades
4.2.5 Vehiculos
4.2.6 Mercenarios, esclavos y hirelings
4.3 Regla Opcional: Roles de Mision
4.4 Apendix A - Las bitácoras del jugador
4.4.1 #player-logs
4.4.2 #player-logs
4.4.3 #reward-logs
4.4.4 #trade-logs:
4.5 Apendix B - Tablas de Tesoro
4.5.1 Tier 1
4.5.2 Tier 2
4.5.3 Tier 3

5 Registro de cambios
5.1 Versión 1
5.1.1 Version 1.2
5.1.2 Version 1.3
5.1.3 Version 1.4
5.1.4 Version 1.5
5.1.5 Version 1.6
5.1.6 Version 1.7

Acta de El Sortilegio de Naberu

Bienvenido a Naberu, aventurero. Por favor, siéntate y descríbenos lo que has visto, los monstruos inauditos que se deslizan y muerden. Cuéntanos sobre los objetos maravillosos y los artefactos que has encontrado en este nuevo continente, y aquellos misterios aún por descubrir.

¿Qué es El Sortilegio de Naberu?

Es una modalidad de **Calabozos y Dragones** donde los participantes juegan en un mundo compartido: la Isla de **Naberu**. Los jugadores son expedicionarios que han llegado a la isla, y participan de manera conjunta en los esfuerzos de exploración y colonización del Gremio. Llegando a **Antaras**, esta funge como base de operaciones y punto de reunión después de la aventura para celebrar su éxito, o ahogar sus penas con unos bien merecidos tarros.

La partida se lleva a cabo conjuntamente entre el servidor de Discord de Codex Arcana y diferentes plataformas de **VTT** (Virtual Tabletop Table) como Fantasy Grounds, Roll20, Foundry, dependiendo del DM. Los jugadores son quienes deciden juntarse en bandas que exploran los puntos de interés para ellos. Al componerse un grupo de expedicionarios, pueden solicitar a un DM el crear la sesión, quien también la correrá en el día y horario que resulten convenientes para los interesados.

Al terminar la partida, se reportan los acontecimientos en una bitácora personal en el canal de #player-logs , y solo quedará el presumir las hazañas de uno, o advertir de sus fallos a otros que quisieran aventurarse.

¿Cómo comienzo a jugar?

1. Crea un personaje de acuerdo con los lineamientos establecidos en esta guía.
2. Llena la bitacora de registro de personaje de personaje que se encuentra en los pins de ***#player-logs***.
3. Escoge un punto de interés en el mapa que esté dentro de tu tier de jugador.
4. Ponte de acuerdo con otros jugadores ***#expediciones*** para agendar la sesión y encontrar un DM.

¿Qué reglas debo seguir?

Observando las siguientes consideraciones, hacia los demás jugadores y DMs con los que estés jugando, facilitará una experiencia de juego positiva para todos los participantes:

1. **Llega con tiempo a la sesión y listo para jugar**
    - Cualquier modificación o actualización de tu personaje debe de hacerse antes de la sesión de juego. Recuerda que no es solo **tu tiempo** el que se destinó para jugar, sino también el de **tus compañeros**.
    - De preferencia conéctate al canal de voz para tu partida antes de la hora planeada para la sesión. Este tiempo te puede servir para consultar con tu DM las dudas que tengas respecto al juego, o para recordar lo sucedido en la sesión anterior.
    - Si vas a llegar tarde, avisa. Es preferible a dejar a los demás esperando a que llegues, e incluso le permite al DM aplazar la sesión o introducirte en otro momento. Dicho esto, si tu situación no permite que llegues a tiempo, es mejor ausentarse de la sesión completamente.
    - Una vez comenzada la sesión, mantén la plática fuera de juego a un mínimo.
2. **Tu eres responsable de tu personaje**
    - Eres tú quien debe hacer sus entradas en la bitácora de ***#player-logs*** y ***#reward-logs***, y quien debe actualizar su información. Cualquier acción o recompensa que quede indocumentada **o sea editada** será **anulada**.
    - Las acciones que tomes, y sean atribuibles a tu personaje, tendrán consecuencias para éste.
    - Si cometes un error al introducir la entrada en la bitácora, elimínala y vuélvela a escribir. Las entradas editadas serán consideradas como no válidas.
3. **No interrumpas al DM ni a otros jugadores**
    - Entendemos que es difícil marcar turnos a la hora de hablar debido a que siempre nos vemos cara a cara, pero traten de no encimar sus palabras sobre las de otro jugador.
    - Si tu personaje no es parte de una escena, no interfieras en ella. Adicionalmente, a no ser que el DM u otro jugador lo solicite, la ayuda, consejos o clarificaciones de reglas se verán como interrupciones al juego.
4. **El tiempo de juego es para jugar**
    - Entendemos que este es un juego social, pero una vez comenzada la sesión, las distracciones y plática fuera de juego deben reducirse a un **mínimo**.
    - Cuida tus tiempos; tienes tanto el turno de tus compañeros como el de los enemigos para planear tu acción en una ronda de combate. En **ningún momento** debe alguien recordarte que es tu turno.
    - Los conflictos de reglas o entre jugadores deberán ser resueltos **fuera de la sesión de juego**.
5. **Ante todo, enfócate en interpretar a un personaje y en contar una historia**
    - Describe tus acciones, no solo las declares. Especialmente en el caso de habilidades **sociales** (deception, perception, intimidation), realizar un check no constituye un uso de estas habilidades; **debes construir primero un argumento para que estas apliquen**. Un 20 natural no te dará ventaja alguna, si tu acción o argumento carece de lógica o razonamiento.
    - No realices tiros si no se te solicitan. El DM será quien te solicite realizar tus tiros y cualquier lanzamiento extemporáneo no será tomado en cuenta.

Sobre el Sistema de Honor

La campaña de El Sortilegio de Naberu funciona basado en el **Sistema de Honor**. Este es un **contrato social** al que tanto jugadores como Dungeon Masters se comprometen en el momento que se unen a la campaña. Toma como fundamentos principales el respeto a las guías de convivencia e integridad hacia las reglas de la campaña.

Es bajo este sistema que se hace responsable cada jugador y DM de las partidas en las que participa, y de que sus registros y gestionamiento de personaje siempren estén en regla y actualizados.

Sobre el uso del canal de Discord

El servidor de **Codex Arcana** funge como unica base operacional oficial para el gestionamiento de la campaña de **El Sortilegio de Naberu**. Ofreciendo así una variedad de canales con diferentes funciones:

- **#contrato**: Estas son las reglas, enlaces importantes de la comunidad. Por encima de las reglas de **El Sortilegio de Naberu** se encuentran El Contrato de la comunidad.
- **#help-chat**: En este canal podras hacer todas tus preguntas sobre la comunidad, rol y El Sortilegio de Naberu.
- **#naberu-chat**: Este canal es para discusion de todo lo referente a El Sortilegio de Naberu.
- **#gremio**: Canal con informacion resumida de la campaña y enlaces rapidos a toda la documentacion importante.
- **#expediciones**: Canal de organizacion y registro de expediciones para el sortilegio de Naberu.
- **#eventos**: Donde se presentan los acontencimientos activos que puedan afectar a la campaña del Sortilegio de Naberu en los que tu personaje podra participar.
- **#taberna**: Un canal de rol utilizado para escribir en personaje. Aqui puedes interactuar con otros personajes de la campaña y organizar expediciones.
- **#matriculas**: En este canal podras presentar tu personaje a la comunidad. Recuerda que la realización de una matricula es completamente opcional.
- **#manuscritos**: En este canal de rol, los aventureros, pueden compartir sus ideas y expresarse en personaje: desde un diario personal, reportes de aventura, cartas a un ser amado.
- **#player-logs**: Registro y control de avance de personaje. Este es un canal de bitacoras oficiales y ninguna bitacora puede ser editada.
- **#gm-logs**: Registro y control de expediciones. Solo los Dungeon Masters pueden hacer bitacoras aqui. Pero los reportes son de conocimiento público y forman parte de la biblioteca de reportes del Gremio dentro del juego.
- **#trade-logs**: Fungiendo como registro y control de compras y ventas. Los precios estan basados en lo que aparecen en los recursos legales. Este es un canal de bitacoras oficiales y ninguna bitacora puede ser editada.
- **#reward-logs**: Sirviendo de registro y control de recompensas de tesoros, trinkets y recompensas de eventos. Este es un canal de bitacoras oficiales.

Sobre la Ambientacion

La campaña existe dentro de la ambientacion **Los Reinos Olvidados** (Forgotten Realms). Teniendo esto en cuenta, en un esfuerzo para proteger la estructura narrativa de la campaña, tanto el nombre de los personajes como sus historia de trasfondo tendran que ser adecuados a los lineamientos sugeridos por los recursos legales de la ambientación.

La Isla de Naberu

Geograficamente, en el mundo de **Albeir-Toril**, la isla de Naberu apareció entre las aguas del **Trackless Sea**, al oeste de **Faerun** y el este de **Maztica**, convirtiendose en el centro de atencion de muchos de los reinos de este mundo fantastico.

Recursos Legales

Solo el material **publicado** por *Wizards of the Coast* para el entorno de los Forgotten Realms que tenga una **impresion fisica** se considerará legal para esta campaña. Ademas de otras opciones adicionales.

Material Legal para Jugadores

Recurso	Tipo de Material	Legalidad
Player's Handbook	Libro de Consulta	Todo el Contenido
Sword Coast Adventurer's Guide	Libro de Consulta	Todo el Contenido
Dungeons Master Guide	Libro de Consulta	Ver siguiente tabla.
Volo's Guide to Monsters	Libro de Consulta	Todo el Contenido
Xanathar's Guide to Everything	Libro de Consulta	Todo el Contenido
Mordenkainen's Tome of Foes	Libro de Consulta	Todo el Contenido
Elemental Evil Player's Companion	PDF Oficial de Consulta	Todo el Contenido
Acquisitions Incorporated	Libro de Consulta	Backgrounds, spells, Raza: Verdan.
Tasha's Cauldron of Everything	Libro de Consulta	Todo el Contenido con Excepciones (ver siguiente tabla).
Ghost of Saltmarsh	Aventura	Reglas de Vehiculos de Agua
Guildmasters' Guide to Ravnica	Libro de Ambientacion	Raza: Minotaur
Mythic Odysseys of Theros	Libro de Ambientacion	Raza: Satyr
One Grung Above	PDF Oficial de Aventura	Raza: Grung
The Scholar v4.5	PDF Homebrew	Clase: Scholar
Warlord Class	PDF Homebrew	Clase: Warlord

Para mayor informacion sobre el material legal puedes visitar las **Preguntas Frecuentes** donde mantendremos actualizado los materiales legales en caso de haber actualizaciones con las nuevas publicaciones de Wizards of The Coast para **D&D 5e**.

Preguntas Frecuentes

En un formato mas accesible, corto y adaptable a las necesidades de la comunidad, puedes leer las Preguntas Frecuentes aqui.

Excepciones a las Reglas

Clase: Ranger

La clase Ranger utilizara las reglas del **Players Handbook**. Pero, el arquetipo de **Beastmaster** remplazara su class feature *Ranger's Companion* por el de *Primal Companion* (del Tasha's Cauldron of Everything). Los optional class features estan disponibles a traves de las recompensas del DM.

Hechizos

Sobre los hechizos actualizados en nuevas publicaciones. Se usara la version mas actualizada mientras ésta sea publicada en una edicion impresa de Wizard of the Coast.

Arquetipos de Clase

Las siguientes opciones de clase se consideran parte de los beneficios del **"Reconocimiento: Experto III"** del **DM Primer** y estas opciones solo pueden ser usadas al alcanzar este reconocimiento como Dungeon Master.

Opciones de Personaje Para DM

Arquetipo de Clase	Publicación
Artificier Armorer	Tasha's Cauldron of Everything
Barbarian Zealot	Tasha's Cauldron of Everything
Bard College of Creation	Tasha's Cauldron of Everything
Cleric Death Domain	Dungeon Master's Guide
Druid Circle of Stars	Tasha's Cauldron of Everything
Fighter Psi Warrior	Tasha's Cauldron of Everything
Monk Astral Self	Tasha's Cauldron of Everything
Paladin Oathbreaker	Dungeon Master's Guide
Ranger Horizon Walker	Tasha's Cauldron of Everything
Rogue Soulknife	Tasha's Cauldron of Everything
Sorcerer Aberrant Mind	Tasha's Cauldron of Everything
Warlock The Genie	Tasha's Cauldron of Everything
Wizard Order of Scribes	Tasha's Cauldron of Everything

Feats

Los sigueintes Feats no son legales como opciones para personaje. Y solo se podran obtener bajo condiciones especiales durante la campaña.

Opciones de Personaje No Legales

Feat	Publicación
Eldritch Adept	Tasha's Cauldron of Everything
Fey Touched	Tasha's Cauldron of Everything
Metamagic Adept	Tasha's Cauldron of Everything
Shadow Touched	Tasha's Cauldron of Everything
Skill Expert	Tasha's Cauldron of Everything
Telekinetic	Tasha's Cauldron of Everything
Telepathic	Tasha's Cauldron of Everything

¿Algo más que debería saber para jugar?

Debido a esta modalidad de juego, algunas modificaciones se hicieron a las reglas incluidas en el **Player's Handbook**, y hemos adicionado algunas opciones de otros suplementos.

Las siguientes reglas están en efecto para todos los jugadores de la campaña de **El Sortilegio de Naberu**:

Creación de personajes

Como jugador deberás mantener un registro de tu personaje; la forma en sí no es lo importante, siempre y cuando puedas referenciar la información necesaria.

Si prefieres algo más apegado a la experiencia en vida real, te recomendamos la siguiente hoja de registro. Al crear un personaje para el **Sortilegio de Naberu** se deben observar las siguientes reglas:

1. **Los personajes comienzan en nivel 1**:
   Puedes escoger la combinación de raza y clase que te guste de cualquier material legal de la lista anteriormente mostrada. Esto incluye variantes para las razas, clases, *feats*, hechizos y trasfondos de personaje.

2. **Atributos**:
   Los jugadores generán ability scores mediante el sistema de compra (27 puntos) o la serie estándar que figura en el Player's Handbook. En ningún momento está permitido obtener un atributo mayor a 18 durante la creación de personajes, ni comprarse atributos mayores a 15 utilizando el sistema de compra, antes de agregar los modificadores raciales.
   Para ayudarlos en esto, les facilitamos una calculadora para los que deseen utilizar la modalidad de compra de puntos.

3. **Equipo**:
   El equipo de tu personaje consiste SOLO en lo otorgado por su clase y trasfondo (no incluye el oro que te da el trasfondo). El gremio te dará un mapa del continente de Naberu y 50 piezas de oro que puedes intercambiar por ítems y equipo adicional, si así lo deseas.
   Tambien debes definir el estilo de vida que lleva tu personaje.
   Y ademas puedes obtener un *trinket* de acuerdo con las reglas del Manual del Jugador. Para esto tendrás que registrar un ***tiro de Trinket*** en la bitácora de ***#rewards-logs***. Este debe ser obtenido antes de ir en tu primera expedición.

4. **Registro**:
   Finalmente, debes de asentar tu personaje en el canal de ***#player-logs*** de nuestro servidor de Discord, dándole la formalidad necesaria para comenzar tu aventura.

Multiples personajes

Estarás limitado a solo un personaje al principio y, aún cuando tengas personajes adicionales, solo uno puede jugar en un determinado momento, para evitar la verguenza de tener que rechazar a un jugador por estar en 2 diferentes expediciones fijadas a la misma hora. Puedes retirar a un personaje cuando tú quieras (salvo en medio de una partida), y será reemplazado por tu nuevo personaje.

A partir de que tu personaje alcance el **quinto nivel de experiencia**, tienes derecho a tener otro personaje de manera simultánea a tu principal; esta capacidad se incrementa de nuevo en los **niveles 11 y 17**, llevando tu capacidad total hasta **4 personajes**.

Esta capacidad se adquiere de manera única por jugador, indistintamente de si más de un personaje alcanzara alguna de las metas.

En ningún momento pueden los personajes del mismo jugador interactuar entre sí. Esto significa que no pueden intercambiar ítems mágicos, pasarse hechizos, ni realizar cualquier acción que requiera de la presencia de ambos personajes.

Si solo tienes derecho a jugar un personaje y te gustaría crear otro, puedes retirar el que tienes. Sin embargo, un personaje retirado de esta manera no puede volver a participar en **el Sortilegio de Naberu**. También considera que el personaje nuevo comenzará en nivel 1 independientemente del que haya alcanzado tu personaje anterior.

Recompensas para jugadores

Los puntos de experiencia no son la única razón por la cual los aventureros se dedican a su profesión. Existe también una imperante mucho más importante, y si uno busca hacerse camino en este mundo, necesita dinero.

Usualmente encontrado detrás de puertas protegidas contra intrusos, o detrás de algún feroz guardián, el tesoro ganado es uno de los grandes motivadores para cualquier aventurero.

Tesoros mundanos

Dentro de cualquier aventura, los personajes conseguirán objetos mundanos que les serán de utilidad o que pueden vender una vez que regresen a **Antaras**. Cabe mencionar que en esta modalidad de juego, los jugadores no pueden darse dinero entre ellos, ni realizar intercambios de estos ítems mundanos. Eso no significa que durante la aventura no se presten equipo, pero la naturaleza de estos "intercambios" no va más allá de la sesión en la que se realizan.

Tesoros mágicos

Los **ítems mágicos** no están sujetos a esta limitante, y pueden ser intercambiados entre jugadores a razón de 1:1. No todos los ítems mágicos son intercambiables de esta manera, y se tiene que tomar en cuenta el **tier** de éstos a la hora de hacer semejante trueque. Cualquier intercambio requiere gastar **días de descanso** y debe asentarse el intercambio en el canal de ***#trade-logs***.

Dada la modalidad de juego en **el Sortilegio de Naberu**, diferimos de las reglas de juego en el Player's Handbook, e implementamos un sistema alterno para el manejo de estos bienes necesarios.

Puntos de Tesoro

Al terminar la partida, los jugadores reciben **puntos de tesoro** dependiendo del de Tier de la aventura en la que se obtuvieron, mismos que pueden gastar para tirar en **tablas de tesoro**.

Cada tier de aventura otorga puntos de tesoro en diferentes grados; esto es, una aventura Tier 1 otorga puntos de tesoro T1, una de Tier 2 otorga puntos T2, etc. El tier de los puntos de tesoro determina en cuales **tablas** podrás realizar lanzamientos. Dichos lanzamientos se deben de asentar en la bitácora de ***#reward-logs***.

Un jugador puede gastar tantos puntos como guste para realizar cuantos tiros le alcancen, con algunas limitantes como el **tier** que limita qué tablas están disponibles, el tier de tu personaje a la hora de realizar el lanzamiento, y que estos tiros solo pueden realizarse en cuartos designados como "**de Tesoro**" en las aventuras.

Adicionalmente, los lanzamientos en cuartos de tesoro estarán limitados al tier de aventura al que estos perteneces. Esto significa que pese a que el jugador tenga suficientes puntos de Tier 2 para realizar un lanzamiento, no lo podrá realizar hasta no llegar a un cuarto de tesoro de Tier 2.

Los puntos de tesoro solo permiten realizar tiros en las tablas que pertenecen a tu tier, y no podrán combinarse. Claro, esto puede resultar en una situacion en la que un jugador obtenga una cantidad de puntos de tesoro que le son inservibles, y previedo esto -**puede**- un jugador utilizar puntos de tesoro de un tier más **alto** para acompletar un lanzamiento de un tiro en una tabla de tier más **bajo**. El intercambio de estos es directo, asimismo un punto de Tier 2 equivale a un punto de Tier 1 para el propósito de esta mecánica.

Penalizaciones

Los viajes en Naberu se realizan siempre hacia un punto de interés. Una expedición se considera fallida, si el grupo no alcanza a llegar al punto de interés, y no podrán cobrar recompensa alguna (incluyendo puntos de experiencia a los que se hayan hecho acreedores) de no llegar a su destino.

Similarmente, si el grupo en cuestión llegáse al punto de interés, y no pudiese terminar de explorar, obtendrán una recompensa menor a la que serían acreedores de haber terminado la aventura.

Nota para los jugadores y DMs, que los **puntos de tesoro** solo se otorgan si se **termina** la aventura.

Tu nivel y los Puntos de Tesoro

Cabe mencionar que en ningún momento puedes gastar puntos de tesoro de un tier mayor al del personaje que obtuviese el ítem mágico. Y los lanzamientos de tesoro obedecen el **tier** de la aventura en la que realizas el lanzamiento.

Esto es, en una aventura de **tier 1**, sólo podrás realizar lanzamientos para tesoros de **tier 1**. Sin embargo, nada evita que realices lanzamientos en tablas de menor **tier**, siempre y cuando cuentes con los puntos para realizarlos.

Días de Descanso

La vida de un aventurero no solo consiste en viajar de un destino a otro y tener aventuras. A veces cosas más mundanas son necesarias (y a veces placenteras) de realizar. Como recompensa adicional a sus esfuerzos, los jugadores de **el Sortilegio de Naberu** reciben **Días de Descanso**, que pueden utilizarse de varias maneras.

Algunas de estas actividades requieren hacerse solo con la aprobacion de un DM o un miembro del Taskforce, segun la actividad.

Para mas informacion puedes revisar las **Bitacoras de Dias de Descanso** en el Apendix A, donde se explican con mas detalle cada una de las actividades permitidas.

Ponerse al corriente

A veces puedes avanzar al próximo tier para ponerse al día con amigos, poder participar en nuevas expediciones, etc. Ponerse al corriente es una opción disponible en los niveles 4º, 10º y 16º, y avanza a tu personaje al próximo tier de juego. Para hacerlo, debes pagar un número de días de descanso determinados por tu nivel actual, esto te sube al siguiente nivel, efectivamente incrementando el Tier de tu epersonaje:

Nivel Actual	Dias de Descanso
4º	20 Dias
10º	100 Dias
16º	300 Dias

Servicio de conjuros

Antes, durante o después de una expedición, puedes gastar **un día de descanso** para visitar alguno de los templos de Antaras, o el Alminar Arcano, para que un NPC te conceda un hechizo.

El costo de cualquier componente de material consumido puede ser compartido por los personajes del party. Los personajes que se resuciten durante el transcurso del juego, pueden continuar jugando y ganar recompensas de forma normal, pero las sanciones impuestas por *Raise Dead* y hechizos similares todavía se aplican.

Tu personaje también puede recibir estos servicios de otro personaje, pero solo si ambos juegan en la misma aventura. En este caso, el costo de días de descanso no se aplica.

Copiar hechizos

Para copiar hechizos en tu tomo, debes usar esta actividad. Por cada día de descanso gastado, tu personaje puede pasar 8 horas copiando hechizos en su tomo. Dos o más personajes que juegan en la misma sesión utilizando esta actividad pueden permitirse el acceso mutuo a sus libros de hechizos; efectivamente "intercambiando" hechizos entre todos los involucrados para copiar de forma normal. Esta actividad estara limitada para utilizarse **una sola vez** por cada sesion jugada en conjunto.

Todas las partes de la operación deben gastar estos días de descanso para intercambiar hechizos.

Intercambio de ítems mágicos

Los objetos mágicos no se pueden regalar a otro personaje, pero los personajes pueden intercambiar sus objetos mágicos a razón de 1:1. Cada personaje que haga parte de la operación debe gastar **15 días de descanso** para comerciar el artículo. Si estás intercambiando con otro personaje jugando en la misma aventura que tú, el costo de dias de descanso no se aplica.

Los artículos mágicos consumibles (pergaminos, pociones y munición mágica) no pueden ser intercambiados, pero pueden ser compartidos durante una sesion.

Una vez completada la transacción, se debe crear una entrada en la bitacora, siguiendo las reglas de formato de bitacoras.

Recuerda los tieres de cada artículo deben ser idénticos entre los artículos para poder intercambiarse

Los artículos mágicos permanentes se intercambian por otros artículos del mismo nivel de tier uno a uno. Las tablas de este documento se consideran el recurso definitivo para determinar el nivel de tier del artículo. Los artículos sin nivel de tier específico son únicos y no pueden ser intercambiados. Los objetos que no tengan ningún uso restante tampoco se pueden intercambiar a menos que el artículo conserve alguna habilidad mágica permanente.

Opciones adicionales

Actualmente se permiten los siguientes de la **Manual del Jugador y la Guía de Xanathar**:

- Copiar hechizos mágicos
- Conjurar hechizos mágicos
- Crear ítems mundanos
- Entrenamiento
- Escribir pergamino de hechizo
- Intercambiar ítems mágicos
- Investigar
- Irse de parranda
- Ponerse al corriente
- Ponerse a trabajar
- Servicio religioso
- Vacaciones
- Vender Objeto Magico

Otras actividades que no esten incluidas en las ya enlistadas pueden ser propuestas al **Taskforce**.

Conforme se desarrolle **Antaras**, se incluirán nuevas actividades que reflejen este crecimiento.

¿Qué necesito para jugar una sesión en este juego?

¿Cómo organizo una expedición?

La ***#taberna***, en nuestro canal de Discord, funge como un espacio abierto a los jugadores para planear sus expediciones **en personaje** y jugar una sesión en la campaña compartida. **Dentro de esta modalidad de juego, la aventura no comienza hasta que TÚ no la plantees.**

Junto con los demás jugadores interesados, deberán escoger un espacio en el mapa marcado por un punto de interés. Cabe mencionar que estarán limitados a elegir entre los puntos específicamente marcados por un símbolo, y que éstos deben estar dentro del *tier* al que pertenezcan el lider de expedición.

Una vez que se hayan puesto de acuerdo, es hora de oficializar la expedición. Pueden hacer esto llenando el siguiente formato en el canal **#expediciones**

> **Tu Nombre** ha organizado una expedicion **Tier #** a **Nombre del Lugar/Punto no Explorado [0000]**
>
> **Fecha**: [Fecha y Hora UTC]
>
> **Canal**: #mesa
>
> **GM**: [Nombre] / Sin GM
>
> **Expedicionarios**: Tu Nombre @jugador, Nombre 2 @jugador2, Nombre 3 @jugador3
>
> **Suplentes**: Nombre 4 @jugador4

De la misma forma, si no encuentras jugadores dentro de la **#taberna**, puedes ir al canal **#expediciones** y unirte a una expedicion ya creada.

El punto de interes a elegir, debe ser uno al cual no exista ya otra expedicion agendada y no se considere "completado". Se debera especificar el nombre y nivel de **tier** del lugar, asi tambien como las coordenadas del punto de interes.

El día debe ser uno en que todos los participantes puedan asistir, y en un horario en el que un **mínimo de 3 jugadores** se puedan presentar por un periodo **mínimo de 3 horas** para llevar a cabo la sesión. Considera también las necesidades del DM, quien necesitará de algo de tiempo para preparar la sesión.

El canal, debe ser alguno de los canales creados mediante **#mesa-chat** y **#mesa-vc** que no este actualmente en uso por otra expedicion. Ese canal funcionara para organizacion y reclutamiento de la expedición. Una vez concluida la sesion, y con el reporte entregado por el DM las mesas debe ser desmontada.

Los aventureros que pueden asistir a una misma expedicion estan limitados en nivel de tier siguiendo las reglas de Nivel de Tier. Además de que siempre puedes agregar suplentes en caso de necesitar remplazar a alguno de los participantes registrados.

Una vez que hallan llegado a un acuerdo, confirma los detalles con los participantes y prepárate para la sesión. Dentro de los recursos que tiene tu personaje, recuerda que puedes comprar provisiones para hacer que tu viaje sea algo más sencillo. No es necesario que un DM avale tus compras, siempre y cuando las asientes en la bitacora de ***#trade-logs*** bajo el formato ya explicado.

¿A cuantas expediciones me puedo registrar a la vez?

Solo puedes estar registrado a una expedicion al mismo tiempo. Y no puedes registrarte de nuevo hasta que se haga entrega de tus recompensas en las bitacoras de **#gm-logs**.

Sin embargo puedes ser participe en otras expediciones como Suplente, mientras esto no ponga en riesgo la ejecucion de tu expedicion principal a causa de los tiempos necesasrios para que se entregue la bitacora de expedicion por tu **DM**.

Por el contrario si eres lider de una expedicion no puedes participar como suplente en ninguna otra. Ni ser lider de expedicion con un personaje diferente.

El no respetar los tiempos de los demas va en contra de nuestro **Sistema de Honor**.

¿Qué necesito para correr una sesión en este juego?

Los interesados pueden acercarse con **un coordinador utilizando el tag de @NaberuTaskforce en Discord**, para hacer de su conocimiento la intención de unirse a la campaña compartida. Los DMs están a disposición de los grupos de jugadores, quienes deciden con cuáles personajes participar y qué área desean explorar. Los DMs, a su vez, organizarán la aventura alrededor de estos intereses y tienen completo control de la sesión.

Adicionalmente, **los DMs deben documentar lo sucedido en la sesión** llenando bitácoras que estipulan **las recompensas obtenidas por los jugadores** y las bajas sufridas. Cabe notar que los jugadores que funjan como DMs obtienen ciertas prestaciones adicionales a manera de recompensas por la labor tan importante que desempeñan. Éstas serán explicadas más a detalle en nuestro **Primer para DMs**.

Explorando Naberu

¿Cómo utilizo el Mapa de Naberu?

Al momento de organizar tu grupo para la expedición, debes elegir un punto al cual dirigirte. El punto que elijas debe ser uno que posea un símbolo, y no puede ser mayor al tier de tu personaje. Para elegir un punto, basta con mencionar las coordenadas del hexágono que te gustaría explorar.

A este le corresponde una dirección que se conforma de 4 dígitos, que corresponden a las series de numeros que corren a los lados del mapa. Similar a un plano Cartesiano, éstos nos permiten saber hacia dónde planeas viajar con tu grupo.

- La dirección esta compuesta de 4 dígitos que se obtienen juntando los números entre las series que corren a los lados del mapa.
  - **Los primeros 2** dígitos se obitenen de la columna horizontal (que se encuentran en el borde superior e inferior del mapa) y corren desde **0000** hasta **7200**.
  - **Los últimos 2** dígitos se pueden obtener de las series que corren a los lados derecho e izquierdo del mapa, y generan números del **01** al **60**.

Dicho esto, resulta fácil designar un punto en el mapa; Antaras, por ejemplo, se encuentra en 7231.

Navegando el Continente

Como podrás notar, el mapa está dividido por hexágonos que delimitan las diferentes zonas que comprenden la misteriosa isla.

Cada **hexágono del mapa** representa 25 millas o un día de viaje -claro- bajo condiciones favorables. Si viajas por **terreno dificil** (digamos una montaña o bosque), estás sujeto a condiciones climatológicas que impidan tu paso, o haya algún evento activo que haga más dificil pasar por una área determinda, entonces tu velocidad de viaje se **reduce a la mitad**.

Otra situaciones pueden contribuir a la disminución de esta velocidad, incluyendo:

- Moverse con sigilo.
- Cazar comida para contribuir a la alimentacion de uno del grupo.
- Mantenerse alerta para evitar ser emboscados.

En caso de utilizar otros medios de transporte como: caballos, barcos, carretas, la velocidad de movimiento bien puede variar.

Encontrar coordenadas de un punto de interés en el mapa

Siguiendo los pasos del párrafo anterior, buscamos la coordenada de los **primeros 2 digitos**.

Revisando la fila superior (números blancos) obsevamos que el lugar de interés se encuentra en la **columna 6600**.

Ahora solo es necesario buscar los **ultimos 2 digitos**. Éstos estarán señalados en la columna lateral (números negros), en la que encontramos representada la segunda parte de nuestra coordenada **fila 0033**.

Por último, solo unimos ambos pares de digitos en una sola coordenada final **6633**.

Sobre la Ambientacion

Los Tiéres de Aventura

Nuestro mundo está dividido en tieres que delimitan tanto el nivel de experiencia que tienen los jugadores, y la peligrosidad que conlleva explorar cada región de Naberu.

Divididos por rangos de niveles, estos son 4 y corresponden a los rangos de niveles de experiencia : 1-4, 5-10, 11-16, 17-20.

Tieres de Aventura

Nivel	Tier	Rango de Influencia
1-4	Tier 1	Héroes Locales
5-10	Tier 2	Héroes del Reino
11-16	Tier 3	Maestros del Reino
17-20	Tier 4	Maestros del Mundo

Los retos y obstáculos a los que se enfrentan los jugadores deberán ser comesurados al tier de la región en que se encuentran, y al tier en que los jugadores mismos se encuentren.

Dicho de otra manera, los desafíos a los que se encuentren los jugadores en un área de tier 2, son mucho más peligrosos a un área de tier 1.

Debido a la gran diferencia en dificultad, normalmente no se permite conformar grupos de personajes de diferentes tieres, sin embaro a veces se pueden requerir refuerzos, se necesita rellenar una vacante por el ausencia de un jugador, en estos casos **se permite tener personajes que no tengan una diferencia mayor a 1 tier entre sí, mientras sus niveles de experiencia no sean mayores a 2 entre el personaje de mayor nivel, respecto al de menor nivel.**

A fin de evitar esto, se les otorga a los jugadores el derecho a tener más de un personaje activo, de acuerdo al tier de aventurero que hayan alcanzado.

> *"La mejor opción que tienes para sobrevivir es cuidar a los expedicionarios que llevas como compañeros, son ellos quienes realmente pueden salvarte la vida estando en los campos inexplorados de esta isla."*
>
> -**Darya**, Protectora de la Antigua Fé

Desarrollo de personajes

Durante tu tiempo en la campaña de **el Sortilegio de Naberu**, acumularás puntos de experiencia y subirás de nivel. Cuando esto suceda, te harás acreedor a todos los beneficios presentes para tu nuevo nivel, de acuerdo con tu raza, clase y arquetipo. Este suceso debe ser reportado en #player-logs utilizando la bitácora adecuada, y debe de incluir el valor por el que incrementaste tus Hitpoints, especificando si se incrementaron por valor promedio o por tiro.

Cada ciertos niveles en la misma clase, puedes incrementar una de tus 6 habilidades por 2 puntos, mientras que el nuevo valor alcanzado, incluyendo la bonificación por raza, **no exceda 20**. Alternativamente, puedes incrementar 2 atributos por 1 punto con la misma limitante, u optar por agarrar un **feat** de cualquiera de los recursos legales para la campaña.

En lo que a puntos de vida se refiere, puedes lanzar tu **hit-die** o **incrementar tus HP por el valor promedio dado a tu clase**. Una vez tomada esta decisión al pasar al siguiente nivel, se deberá respetar en los subsecuentes.

Cualquier cambio a tu personaje debe ser reportado en tu bitácora mediante el canal de ***#player-logs***. Aquellos que sean descubiertos modificando a su personaje para darse alguna ventaja mecánica en el juego serán penalizados.

Deidades y Patrones

Si su personaje sirve a una deidad o a un patron, se debera elegir alguno que exista dentro del universo de los Reinos Olvidados. Las opciones disponibles se pueden encontrar en cualquiera de los recursos autorizados. Mientras que los paladines no tienen que adorar a una deidad, los clérigos sí. Si su deidad no incluye los dominios sugeridosen el recurso en el que se encuentra, solo está disponible el dominio Life.

> *"Las divinidades tienen una naturaleza capriciosa , basta tener una fe fuerte siguiendo tu camino sin curvas ni dudas para no molestarlas"*
>
> -**Zolarix**, Paladín de Orcus y Heraldo de la Primavera

Druidas y formas salvajes

La habilidad de Wild Shape en el Manual de Jugador te permiter adoptar la forma de una bestia que has visto. Esa regla te brinda una tremenda cantidad de flexibilidad, por lo que es fácil acumular una variedad de opciones de formas bestiales para ti, pero debes cumplir con las limitaciones de la tabla Beast Shapes en ese libro. Cuando obtienes Wild Shape como druida de segundo nivel, te preguntarás qué bestias ya has visto. Las tablas incluidas en el Xanathar's Guide To Everything organizan bestias del Manual de Monstruos según los entornos más probables de las bestias. Considera el entorno en el que creció tu druida, luego consulta la tabla correspondiente para ver una lista de los animales que tu druida probablemente haya visto antes de su llegada a Antaras. Estas tablas también pueden ayudarte a ti ya tu DM a determinar qué animales puedes encontrar durante las expediciones.

Muerte y Retiro

Una expedición no esta libre de riesgos, y a veces estos concluyen en la muerte de un personaje, más esta a veces puede ser evitado a través de la magia de tus compañeros o la de diversos servicios en Antaras, o sean estos del gremio.

Retiro de un personaje

La muerte no es el único motivo por el cual los aventureros dejan la isla; posiblemente han sufrido heridas de las que no se podrán recuperar, o bien este último roce con la muerte solo confirmó que la vida de aventura no era para tu personaje.

Un personaje que no haya sido voluntariamente retirado y que no haya muerto puede ser traido de vuelta en condiciones especiales. Existiran las ocasiones donde algun expedicionario sea capturado por los enemigos o quede atrapado en una mazmorra. De ser asi, el Naberu Taskforce tendra que ser informado de ello para tomar una decision sobre el futuro del personaje.

En cualquier caso, se hace la última acta en el canal.

Resurreción

Un personaje que muere durante el transcurso de la aventura tiene algunas opciones al final de la sesion (siempre y cuando se regrese a Antaras) si nadie del party tiene accceso a los hechizos como Raise dead or Revivify. Un personaje sujeto a un Raise Dead se vera afectado negativamente hasta que todos los Long Rests hayan sido efectuados durante la aventura.

Alternativamente cada Dia de Descanso gastado despues de un Raise Dead reduce el penalty a tiros de ataque, tiros de salvación y tiros de habilidad por 1, además de otros beneficios que la actividad de Dias de Descanso proporcione.

Si un personaje es regresado a la vida despues de haber perdido todas sus pertenencias materiales, el Gremio asistirá con 50 monedas de oro por nivel de tier y el equipo inicial de su clase principal para que pueda reincorporarse a las expediciones sin problema.

"La cerveza Morgrimsson puede traer de vuelta a los muertos, aunque si está muy muerto deberías ir al Templo de Antaras. Si ahí no son capaces de ayudarte, estás perdido mas allá de toda redención... ¿Una cervecita? JÄ!"

-**Snorri Morgrimsson**, Clérigo de Berronar Truesilver, miembro del Gremio Cervezero y alcoholico funcional.

Reencarnación

Un personaje puede resucitar o reencarnar dentro o fuera de una sesion solo con el consentimiento del jugador.

De ser dentro de una sesion al utilizar el hechizo Reincarnate, el DM hara el tiro en la siguiente tabla para elegir la raza en la que se reencarnara el personaje. Con esto se hara una nueva **bitacora especial** con ayuda del Naberu Taskforce.

Tabla de Razas de Reencarnacion

D100	Race	D100	Race
1-10	Human	66-68	Aarakocra
11-15	High-Elf	69-72	Goliath
16-20	Wood Elf	73	Air Genasi
21	Eladrin Elf	74	Earth Genasi
22-25	Hill Dwarf	75	Fire Genasi
26-30	Mountain Dwarf	76	Water Genasi
31-35	Stout Halfling	77-79	Tabaxi
36-40	Lightfoot Halfling	80-82	Firbolg
41	Ghostwise Halfling	83-85	Triton
42-43	Rock Gnome	86-88	Verdan
44-45	Forest Gnome	89-92	Lizardfolk
46	Deep Gnome	93	Duergar Dwarf
47-49	Half-Orc	94	Drow
50-53	Half-Elf	95	Kobold
54-57	Dragonborn	96	Orc
58-59	Infernal Tiefling	97	Hobgoblin
60-61	Feral Tiefling	98	Goblin
62-63	Protector Aasimar	99	Bugbear
64	Scourge Aasimar	100	Yuan-Ti Pureblood
65	Fallen Aasimar		

Ciudad de Antaras

Desde su puerto hasta sus murallas todo Antaras rebosa de actividad entre talleres, mercados y distritos que atienden cualquier necesidad, pero como expedicionario es probable quieres saber como sacar el mejor beneficio allá fuera, siendo así te recomiendo mirar: El Fogón del Dragón es tu primera parada tras registrarte, tiene camas, comida y un sin fin de caras nuevas que puede te acompañen en tus viajes; los Templos y el Alminar Arcano se encargaran de todas tus necesidades mágicas y de sanación, asegúrate de estar en buenos términos con ellos; si lo que buscas es intriga y conocer más de quien maneja Antaras será mejor vigiles el Palacio de los Seis, al parecer las facciones se mueven más cada día y luces como alguien que podría serles útil allá fuera en Naberu...

Y si eso terminara mal con algo de suerte los Vigilantes sobre los Caídos tendrán algo de piedad sobre ti y te traerán de vuelta, considera darles una donación de vez en cuando para que sigan rezando por ti.

El Consejo de los Seis

Sobre el acantilado entre los puertos, el Palacio de los Seis mira hacia el mar y a todo aquel que entre en este nuevo continente, es aquí donde representantes de las cinco facciones de Faerün más el propio gremio dirigen el funcionamiento de la ciudad y mueven agendas políticas buscando la mayor influencia sobre Antaras, los exploradores del gremio y todo lo que descubran en Naberu.

> *"Seis son sus sillas, seis sus caras, seis sus mascaras. Los seis en su grave rincón rigen las lentas piezas, pero el gran tablero es Antaras (...) Los expedicionarios, desventurados, no saben que las once manos gobiernan su destino y sujetan su albedrio"*
>
> -Fragmento del poema "Palacio de los Seis" de **Brucelas Kamakait**.

Mapa de Antaras

Antaras es parte del mundo vivo de Naberu. A traves de este Mapa de la ciudad podras navegar entre los diferentes puntos de interes en esta siempre cambiante ciudad portuaria.

> *"Antaras es una ciudad de oportunidades, aquellos que la conocen a fondo van de camino el éxito, y los que olvidan prepararse tienen un pie en la tumba... ¿serás tú quien sepa aprovechar al máximo lo que la ciudad ofrece?"*
>
> -**Garmos**, el tiefling del cementario

El Gremio de Expedicionarios

La utilidad de este enorme edificio en el centro de Antaras no termina tras registrarte en sus oficinas, tras pasar una primera noche si lo necesitas, es aquí donde puedes organizar tus expediciones con su tablón de anuncios, usar una de sus salas de planeación para revisar los archivos llenos de libros y reportes de las expediciones, verificar y actualizar los mapas del continente que conciernen tu ruta y, una vez conforme, preparar los animales que dejaste en sus establos para ir en dirección a lo desconocido, no sin antes dejar algo de dinero u objetos valiosos en el banco como precaución o enviar un mensaje a casa.

Una antigua logia es ahora la sede del **Gremio de Expedicionarios**, es aquí donde ocurre toda la documentación que conciernen a la exploración del continente -mapas y reportes-, y ofreciendo servicios que faciliten el trabajo de sus miembros, desde oficinas y bibliotecas, hasta establos, bancos o mensajería.

Servicios en Antaras

Durante la sesion tu personaje puede comprar o vender equipo de aventura y componentes del Players Handbook ademas de todo los listado en este documento. Los personajes de una misma partida pueden elegir dividir los costos de servicios como los de hechizos.

Mercado de Sal

Con los años las leyendas de Naberu atraen mercaderes cada vez más lejanos que se asientan en las tiendas y caravasar de Antaras buscando ganancias, sus extraños productos de metrópolis, desiertos y montañas ahora pueden llenar las mochilas de los expedicionarios. Aquí les dejamos una nueva lista de objetos que han llenado las calles:

Item	Costo	Peso
Animal Call	10 gp	--
Cage, Small	25 gp	75 lb
Cage, Medium-size	50 gp	100 lb
Cage, Large	75 gp	200 lb
Clothing, cold weather	15 gp	5 lb
Crampons (2)	2 gp	1/4 lb
Crane, light portable (23 STR)	60 gp	100 lb
Crane, heavy portable (27 STR)	140 gp	250 lb
Earplugs	3 sp	--
Flotation bags	5 gp	1 lb
Glass cutter	15 gp	1/2 lb
Hammock	5 gp	1 lb
Ice Axe	10 gp	5 lb
Insect Repellent		
-- Block of Incense	1 sp	1/4 lb
-- Vial of salve	1 gp	-- lb
Magnet	15 gp	1/4 lb
Net, butterfly	10 gp	1/4 lb
Rain Catcher	5 gp	3 lb
Shriek/Whistle Rock	3 gp	1/2 lb
Snowshoes	5 GP	2 lb
Tarp	5gp	30 lb
Tent, one/four-person	1 / 8 gp	10 / 40 lb
Tent, pavilion	200 gp	300 lb
Twine Roll (50 ft)	1 sp	1/2

"Fue el comprar y llevar mil gallinas conmigo a una expedicion lo que hizo la diferencia entre la vida y la muerte. Esas son el tipo de situaciones que solo un comerciante del Mercado de Sal entenderia."

-**Aeneas**, aficionado de las aves y bardo local.

Alminar Arcano

Una torre en el centro de Antaras, una biblioteca en su interior, en el escritorio un hombre de Candlekeep que responde al nombre de "Profesor Grivanchi" dirige la copia de scrolls y que ninguna necesidad arcana traída frente a su equipo permanezca incompleta por mucho.

Servicios de Hechizos del Alminar Arcano

Hechizos	Costo
Mending	5 gp
Comprehen Languages	15 gp
Detect Magic	20 gp
Identify	20 gp
Knock	40 gp
Magic Mouth*	60 gp
Arcane Lock*	65 gp
Dispel Magic	90 gp
Sending	90 gp
Tongues	90 gp
Banishment	90 gp
Magic Circle*	190 gp
Teleportation Circle*	500 gp

*Incluye costo de los materiales.

Servicio de Pociones

La creacion de pociones constituye un gran esfuerzo en la practica de la alquimia, herbolaria y otras ciencias que rosan con las artes arcanas, y para esto es necesaria una plétora de ingredientes escasos, por ello ademas del costo cada poción tiene un **limite** de cantidad de pociones del mismo tipo que un personaje puede tener en todo momento.

Pocion	Costo	Limite
Healing	50 gp	5
Climbing	75 gp	2
Animal friendship	100gp	2
Greater healing	100gp	3
Oil of Slipperiness	100gp	1
Water breathing	100gp	1

Pocion	Costo	Limite
Comprehension	100 gp	2
Superior Healing	500 gp	1
Watchful Rest	800 gp	1
Diminution	1,00 gp	1
Growth	1,000gp	1
Heroism	1,000gp	1
Invisibility	1,500gp	1

Servicio de Pergaminos de Hechizo

Lista de hechizos disponibles en el Alminar Arcano.

Nivel	Costo	Nivel	Costo
Cantrip	30 gp	3rd	580 gp
1st	80 gp	4th	1,125 gp
2nd	200 gp	5nd	1,800 gp

Templos De Antaras

Los objetivos del gremio requieren a veces de intervención divina, por lo que estructuras se elevan al cielo en honor a ellos, los más prominentes siendo:

- Casa de la Justicia: Templo de la Triada, enconmendado a Tyr, Ilmater y Torm.
- Torres de la Cascada de Estrellas: Templo de los Seldarine, encomendados a los dioses elficos.
- Aulas del Silencio: Templo Oculto, enconmendado a diversos dioses de alineamiento neutral o maligno.
- Vigilantes de los Caidos: Templo de Helm, casa de sanacion para expedicionarios.

Servicios de Hechizos de los Templos

Hechizos	Costo
Cure Wounds (Lv 1)	10 gp
Identify	20 gp
Lesser Restoration	40 gp
Prayer of Healing (Lv 2)	40 gp
Dispel Magic	90 gp
Remove Curse	90 gp
Speak With Death	210 gp
Divination	210 gp
Greater Restoration	450 gp
Raise Dead	1,250 gp
Resurrection*	3,000 gp
True Resurrection*	50,000 gp

*De ser usados fuera de una sesion estos hechizos requieren un gasto adicional de días de descanso (100 para Resurrection y 250 para True Resurrection).

Propiedades

Sin importar las razones por las que llegaste, puede que llegue el momento que consideres Antaras un lugar donde poner raíces, sea este ahora tu hogar o el inicio de una empresa, encontrarás un lugar que volver realmente tuyo.

Existen dos tipos de propiedades, las residenciales y las comerciales. Un personaje solo podra ser dueño de una propiedad de cada tipo. En cualquier momento puedes vender una propiedad por la mitad del precio.

Residenciales	Costo
Cottage o Parcela	1,000 gp
Casa mediana	2,500 gp
Casa grande	5,000 gp
Mansion	25,000 gp

Comerciales	Costo
Taller	2,500 gp
Comercio	5,000 gp
Guildhall o logia	5,000 gp
Templo o abadia	50,000 gp

Vehiculos

Los lugares más lejanos y ocultos suelen guardar los mayores tesoros, pero llegar allí es una travesía en si, tener un transporte puede cortar el tiempo de viaje y permitirte extender una mano hacia los secretos más recónditos de este continente, pudiendo incluso asegurar el regreso a casa.

Ademas de los vehiculos de tierra enlistados en el Player's Handbook, tendras acceso a la siguiente tabla de vehiculos de agua basados en la errata de **Ghosts of Saltmarsh**. Las caracteristicas de cada vehiculo pueden ser encontradas en la documentacion oficial en este link

Vehiculos de Agua	Costo	Tripulacion	Pasajeros	Velocidad	Navegacion
Galley	30,000 gp	80	40	4 millas	4 hex al dia
Keelboat	3,000 gp	3	4	3 millas	3 hex al dia
Longship	10,000 gp	40	100	5 millas	5 hex al dia
Rowboat	50 gp	2	2	3 millas	3 hex al dia
Sailing Ship	10,000 gp	30	20	5 millas	5 hex al dia
Warship	25,000 gp	40	60	4 millas	4 hex al dia

"Los templos de Antaras tienen sus puertas abiertas para quienes necesiten de sus servicios: medicinas, milagros o simplemente ser escuchados en momentos de adversidad"

-**Amarïe**, sacerdotisa de Lathander

Antaras, el sueño de muchos aventureros osados, una tierra llena de muchos secretos, ruinas y portales, este lugar es un maldito paraíso para mi, aquí he aprendido a abrirme paso con cualquier recurso a mi mano frente la adversidad, desde drows hasta demonios hemos cazado para recuperar hasta la ultima pizca de tesoros e información sobre cada lugar, aquí la vida fuera de la ciudad de Antaras es lo mejor, siempre al limite junto al sonido de las armas chocar, hahaha, por las barbas de Moradin y lo mejor de este sitio es el licor del Fogón del Dragon: el verdadero elixir de un aventurero.

-**Folland "Mad Dog" Trollbleeder**, cazador de tesoros profesional.

Mercenarios, esclavos y hirelings

El uso de mercenarios, esclavos y hirelings solo puede hacerse con el permiso exclusivo del DM de tu partida.

Hirelings

Los ***unskilled hirelings*** (asalariados no competentes) no tienen habilidades de las que hablar, aunque pueden limpiar, cocinar de manera aceptable y mantener animales o el campamento cuidado de maneras que no requieren un conjunto de habilidades en particular.

Cada uno de los ***skilled hirelings*** (asalariado experto) domina una habilidad o un conjunto de herramientas en particular, y tiene una bonificación de +5 a las pruebas que realizan con su competencia. Se considera que esta bonificación incluye tanto su modificador de habilidad relevante como su bonificación de competencia. El jugador determina con qué habilidad o conjunto de herramientas es competente el *hireling* en el momento en que lo contrata por primera vez.

Esclavos

Los ***esclavos*** solo pueden ser propiedad de personajes malvados, pueden ser expertos o no y no requieren pago. Los esclavos pueden o no estar disponibles para su compra y, por lo general, se venden por los valores enumerados acontinuacion. Si el propietario pone en riesgo la vida de un esclavo, este intentará defenderse o escapar si es posible.

Un personaje puede tener en todo momento un maximo de esclavos igual a la suma de su modificador de **Charisma** mas su bonificador de proficiencia.

Hireling	Precio	Proficiencias
Hireling, unskilled	2 sp / dia	---
Hireling, skilled	2 gp / dia	1 habilidad o herramientas
Slave, unskilled	75 gp	---
Slave, skilled	750 gp	1 habilidad o herramientas

Mercenarios

Los servicios de los siguientes mercenarios se pueden contratar pagando su coste diario indicado.

Marciales	Paga	Pagina
Archer	25 gp / dia	VGtM 210
Assassin	65 gp / dia	MM 343
Bandit	2 gp / dia	MM 343
Berserker	20 gp / dia	MM 344
Guard	2 gp / dia	MM 347
Knight	25 gp / dia	MM 347
Martial arts adept	25 gp / dia	VGtM 216
Master thief	40 gp / dia	VGtM 216
Scout	5 gp / dia	MM 349
Spy	25 gp / dia	MM 349
Veteran	25 gp / dia	MM 350

Spellcasters	Paga	Pagina
Acolyte	5 gp / dia	VGtM 209
Apprentice wizard	5 gp / dia	VGtM 209
Bard	25 gp / dia	VGtM 211
Druid	25 gp / dia	MM 346
Mage	75 gp / dia	MM 347
Priest	25 gp / dia	MM 348
War priest	110 gp / dia	VGtM 217
Warlock, fiend	85 gp / dia	MM 219

"Desembolsar un puñado de monedas para cubrir las necesidades de tu expedición podria evitarte pagar con tu vida."

-**Alen**, ilusionista y colector arcano.

Equipo de Aventura del Mercado de Sal

Animal Call. Hechos de hueso, metal, o madera, estos silbatos especiales están diseñados para imitar el sonido de un animal específico. Por lo general, animales de caza y aves. La llamada de un animal puede facilitar la búsqueda de comida. La llamada existe solo para criaturas de tipo *bestia* .

Cage. Una jaula típica consiste en una parte superior e inferior de metal sólido o madera, barras de metal sólido espaciadas normalmente alrededor de los lados y una puerta. Tiene un pestillo, pero cualquier candado debe comprarse por separado. La siguiente tabla muestra cuántas criaturas caben en cada tamaño de jaula.

Tamaño de Jaula	Grandes	Medianos	Pequeños	AC	HP
Large Cage	1	2	4	17	27
Medium Cage	0	1	2	18	18
Small Cage	0	0	1	19	10

Cold Weather, clothes. Este atuendo consiste en un abrigo de piel grueso o una capa sobre capas de ropa de lana, así como un sombrero o capucha forrados de piel, gafas protectoras y botas y guantes de cuero forrados de piel. Siempre que la ropa para climas fríos permanezca seca, su portador logra automáticamente los tiros de salvación contra los efectos del frío extremo.

Crampons. Un crampón es una placa de metal con púas que se sujeta a la suela de una bota. Una criatura con crampones no puede caer boca abajo mientras se mueve sobre hielo resbaladizo.

Crane, portable.Esta pequeña grúa se puede dividir en varias partes para facilitar su transporte. Debe ensamblarse y atornillarse en su lugar para que se pueda utilizar con eficacia. Hay dos versiones disponibles para comprar. El valor de carga que puede levantar y jalar dependen del Score de Strength de cada tipo de grúa.

Earplugs. Hechos de una esponja sólida de corcho, los tapones para los oídos brindan protección contra ruidos fuertes. También imponen un -5 a la Percepción Pasiva y una desventaja en las pruebas de Perception (Wisdom) que se basan en el oido.

Flotation Bags. Estas son vejigas inflables de animales cosidas con cuero liviano para mayor resistencia. Las bolsas de flotación ayudan a que alguien permanezca en la superficie al nadar. Las bolsas pueden dificultar la natación bajo el agua ya que el nadador tiene que luchar contra la tendencia de las bolsas a flotar. Como acción puedes inflar o desinflar las bolsas de flotación.

Glass cutter. Este dispositivo especial te permite cortar paneles de vidrio sin agrietarlos ni romperlos en el proceso. El cortador de vidrio hace un agujero circular de 3 a 16 pulgadas de diámetro. Para usarlo en silencio, haz una prueba de Sleight of hand (Dexterity) DC 13. Si la prueba falla, el vidrio se rompe con un fuerte estruendo.

Hammock. Este cabestrillo portátil es uno de los favoritos de los marineros y algunos expedicionarios. Se cuelga entre dos postes o árboles para crear una cama cómoda que no toca el suelo.

Ice Axe. Más herramienta que arma, el piolet tiene una cabeza de metal afilada que es perpendicular al eje y tiene un mango con púas. Ayuda a escalar montañas o terrenos de hielo. Si se usa como arma, se trata como un hacha de mano con una penalización de -2 a las tiradas de ataque.

Insect Repellent. Ningún tipo de repelente protege contra los insectos gigantes o los viles enjambres de insectos.

Un bloque de incienso cuando se enciende, se quema durante 8 horas y repele los insectos normales dentro de un radio de 20 pies centrado en él.

Un frasco de bálsamo contiene 20 aplicaciones de grasa inodoro. Una aplicación protege a su portador de los insectos normales durante 24 horas. El ungüento es impermeable, por lo que no se lava con la lluvia.

Magnet. Este pequeño imán se puede utilizar para atraer objetos metálicos sueltos o adherirse a objetos ferrosos. Solo es lo suficientemente potente como para atraer metales que pesan 3 onzas o menos. Recuerda que las brujulas magneticas son tecnologia completamente desconocida a la ambientacion.

Net, butterfly. Se trata de una varilla delgada con un aro de metal en un extremo, cubierta por un saco de un tejido ligero que evita que pasen los insectos. Se utiliza para capturar insectos voladores comunes, alimañas y pájaros pequeños sin dañarlos. No se requiere competencia para usar un cazamariposas.

Rain Catcher. Un receptor de lluvia es un artilugio simple que consiste en una lona de cuero de 5 pies cuadrados y un marco de madera con patas. Cuando la lona se extiende sobre el marco de madera, forma un recipiente que puede recoger 2 galones de agua potable por pulgada de lluvia y contener hasta 8 galones mientras este desplegado. La lona y el marco de madera se pliegan para facilitar el transporte.

Shriek/Whistle Rock.Estos dos tipos de rocas son creadas por artesanos halfling, y con una serie de agujeros intrincadamente perforados, cuando se arrojan, dependiendo del tipo de roca, se crea un silbido parecido a un humano o un fuerte chillido que puede asustar a los desprevenidos.

Snowshoes. Las raquetas de nieve reducen la probabilidad de que se atasquen en la nieve profunda.

Tarp. Esta es una pieza de lona resistente de 10 pies cuadrados con ojales de metal en las esquinas y bordes.

Tent, one-person. Una carpa diseñada para albergar a un humanoide de tamaño mediano.

Tent, four-person.Una carpa grande que puede albergar cómodamente a cuatro humanoides de tamaño mediano.

Tent, pavilion.Un toldo enorme al aire libre, además de estacas, postes y cuerdas. Puede caber cómodamente veinte humanoides de tamaño mediano debajo.

Twine, Roll. Un rollo de cordel resistente. Cuando se envuelve firmemente alrededor de un objeto, tiene la misma fuerza que la cuerda de cáñamo.

Regla Opcional: Roles de Mision

Una partida de **El Sortilegio de Naberu** se juega de 3 a 5 jugadores. Actualmente existen cuatro roles de mision que deben ser asignados antes de la partida. En caso de que todos los roles esten ocupados, dos expedicionarios pueden compartir las responsabilidades del mismo rol, pero cada jugador puede tener solo un rol de mision. Estas reglas opcionales deben usarse solo con autorización del DM.

Roles de Mision

Rol	Funciones y Responsabilidades
Lider	Es quien organiza y dirige la expedición. Lleva la bitacora de la expedición, toma las decisiones ejecutivas, y es responsable que se sigan las directrices del Gremio. Es el portavoz salvo que delegue esas funciones en otro miembro del grupo.
Explorador	Él se encarga de encontrar la ruta mas segura y eficiente para un viaje seguro a traves del continente. Es el guía y encargado de encontrar el camino y hacer el mapa, y encontrando las regiones con mas recursos para forrajear, y los mejores lugares para acampar.
Intendente	Es el encargado de preparar y levantar campamento, dirigir la mano de obra, hacerse cargo de las monturas y las carretas, y del control de las provisiones. Asi como tambien asegurarse de tener el equipo de aventura apropiado y su mantenimiento.
Centinela	Es el responsable de la seguridad del grupo. Buscando, identificando y obviando los peligros que puedan presentarse durante la expedición. Su prioridad debe ser que todos los integrantes regresen con vida a Antaras.

Gestionamiento de los Roles de Mision

Durante la creacion una expedicion, el jugador responsable por agendar y gestionar la sesion asumira el rol del **lider** de expedicion. Y es de su conveniencia, para el exito de la partida, otorgar los demas roles de mision a los demas miembros del grupo. Solo se puede asignar un rol de mision por jugador.

Estos roles son de caracter obligatorio y no pueden ser intercambiados una vez comenzada la expedición.

En caso de que no haya suficientes miembros en un grupo para ocupar todos los roles de mision, se deberan dividir las responsabilidades de los roles faltantes. Sin embargo eso no quiere decir que se asigne mas de un rol de mision por jugador o se otorguen dados de mision extras.

Dados de Mision

Al inicio de una partida, una vez asignado tu rol de mision, se te otorgaran **dados de mision**. La cantidad de dados que obtiene tu personaje sera **igual** a tu modificador de proficiencia. Y estos podran gastarse con autorizacion del DM, agregando **1d4** a tiros de habilidad o salvacion que realices mientras lleves a cabo las funciones de tu rol de mision.

Una vez gastado no hay forma de recuperar estos dados.

Intención de estas reglas.

- Compartir el protagonismo de la sesion entre los jugadores participantes.
- Lograr un proceso narrativo mas colaborativo, promoviendo la comunicación.
- Que los jugadores aprendan a utilizar sus habilidades y talentos de formas creativas.
- Brindarle un sentido del deber a todos los participantes para beneficio de las expediciones.

Funcionamiento

Ser lider de expedición te permite asignar estos roles a los personajes que se unan a tu expedición. Con esto, solo jugadores comprometidos a cumplir con sus funciones seran aptos como reclutas.

Al agregar expedicionarios como participantes de tu partida puedes designar su rol de mision en tu mensaje del canal **#expediciones**.

A su vez cada lider de expedición puede decidir de diferente forma como asignar los diferentes roles de mision en su partida.

Apendix A - Las bitácoras del jugador

Con el doble propósito de llevar un registro de tu aventura y seguir tu progreso en Naberu, es importante mantener un control de tus hazañas. Dicho esto, manejamos 3 canales de bitácoras, cada uno con un propósito diferente. Cada canal será explicado a mayor detalle en su propia sección, pero hay algunas consideraciones generales que hay que tener en cuenta:

1. Todas las bitácoras deben subirse a su respectivo canal en un periodo no mayor a **24 horas** a partir del final de la sesión. Exceptuando lo relacionado con la creación de personajes, cualquier hecho que deba ser registrado, deberá documentarse en este periodo.
2. Si cometes un error, házlo del conocimiento de un miembro con el rol de ***@NaberuTaskforce*** y borra tu bitácora. Esto es para no generar malentedidos. En cualquier caso, acta que se edite, es acta invalidada.

#player-logs

a. Creación de nuevos personajes

Crear a tu personaje no es lo único necesario para formalizar tu inducción al Gremio de Aventureros. Dentro de sus aulas, se encuentran los registros: las actas que constatan los aventureros pasados y los prospectos que buscan unirse. Una vez que estés listo, basta con entrar al canal y llenar el siguiente formato. Hecho esto, puedes comenzar tu aventura y posiblemente comenzar a desentrañar el Sortilegio de Naberu.

> Nombre, el **Raza** - **Clase**, se une **de-facto** al cuerpo expedicionario.
>
> Con las siguientes habilidades: [STR], [DEX], [CON], [INT], [WIS], [CHA]
>
> Y ## puntos de vida.

b. Avance de tus personajes

Similarmente, cuando tu personaje **adquiera puntos de experiencia, suba de nivel o quisiera hacer uso de sus días de descanso**. Debe de realizar una anotación en este chat, a manera de un mensaje nuevo.

> Nombre, el **Raza** - **Clase**, adquirió ### puntos de experiencia, ### monedas de oro, ## días de descanso y # puntos de tesoro Tier # en la sesión con **@DM**.

Si la cantidad de puntos de experiencia que adquiriste son suficientes para subir de nivel, agrega lo siguiente a tu entrada para denotar este cambio:

> Y ascendió a nivel ## en la clase **Clase**, subiendo a un nivel total de personaje de ## e incrementando sus puntos de vida por # (Promedio).

Cuando subes de nivel, debes decidir si incrementarás tus puntos de vida usando el promedio que marca tu clase o si tiras tu dado de **hit-die**.

Si optas por usar la segunda opción, antes de escribir la entrada y en el mismo canal de ***#player-logs*** debes invocar al bot del servidor de Discord para que haga la tirada mediante el comando **!roll 1dx+y**.

> **!roll 1dx+y** Y ascendió a nivel ## en la clase **Clase**, subiendo a un nivel total de personaje de ## e incrementando sus puntos de vida por.

c. Bajas de tus personajes

El mundo no es un lugar acogedor, y esto es especialmente cierto en Naberu. Y como alzamos nuestros tarros en nuestro nombre, también lo hacemos por los caídos (y benditos sean los que no tienen que lidiar con la resaca del siguiente día). Si tu personaje encuentra su fín, su última entrada leerá algo así:

> Nombre, el **Raza** - **Clase** realizó su última acta en este día.

#player-logs

Similarmente, si utilizas días de descanso agrega una entrada en la que menciones qué actividad realizará tu personaje y el número de días gastados. Siendo que se permite realizar actividades delimitadas en la **Guía de Xanathar**, y algunas de estas requieren de realizar lanzamientos, el lanzamiento viene incluido en la bitácora.

Solo cuando la actividad de descanso se haga como parte de una sesion, con la asistencia del DM, se podran tomar en cuentas las **complicaciones** adecuadas. De otra forma, los tiros y los efectos de las complicaciones seran ignorados.

Actividades de dias de descanso

d. Copiar hechizos mágicos

Los Wizards (y en caso de que Wizards of the Coast saque otra clase que prepare sus hechizos de un tomo -ejém- **Archivist**), son capaces de compartir hechizos entre ellos. Basta con ponerse de acuerdo con el Wizard amistoso (o menos enemistado), para hacer copia de estos. Nota : esto sólo afecta al Wizard que gasta sus días de descanso, si el prestador quiere tomar ventaja de este intercambio, deberá utilizar sus propios días de descanso, y materiales para copiar hechizos del prestatario.

Si se intenta copiar un hechizo de un Spell Scroll se omite el nombre del segundo jugador. Especificando el hechizo y nivel copiado.

> Nombre, el **Raza** - **Clase** utiliza # días de descanso y ## gp, realizando **Copiar hechizos** en conjunto con Nombre2 **@Jugador**. Copiando los hechizos: [Nombre de Hechizos] por un total de ### niveles de hechizos.

e. Conjurar Hechizo

A veces, una victoria depende de la planificacion y utilizacion de conjuros desde antes de la expedicion. Los magos y hechizeros pueden utilizar sus dias de descanso para conjurar desde la seguridad del hogar.

Esta actividad solo se puede utilizar con la autorización del Task Force.

> Nombre, el **Raza** - **Clase**, gasta # días de descanso y ## gp para **Conjurar Hechizo**, utilizando [Nombre de Hechizo] para [Objetivo]

f. Crear ítems mundanos

Entre expediciones, un personaje que tiene el tiempo, el dinero y las herramientas necesarias puede usar el tiempo de inactividad para fabricar armaduras, armas, ropa u otro tipo de equipo no mágico.

> Nombre, el **Raza** - **Clase**, usando su proficiencia en **Nombre del Kit** gasta # días de descanso y ## gp realizando **Creación de Ítems Mundanos**, obteniendo los siguientes objetos: [Nombre y cantidad de los objetos]

g. Entrenamiento

A veces el tiempo sobra, no hay cosas que comprar ni puntos de interés por explorar, pero no es excusa para no afinar las habilidades de uno. Tal vez el aventurero es previsor, y quiere evitar ser el hazmerreír de sus compañeros : siendo el único sin entrenamiento en alguna herramienta, o simplemente quiere evitar perderse en un bosque y casi morir de hambre - otra vez-. Cualquiera que sea su motivación, el Gremio ofrece amplia gama de cursos para rellenar cualquier falta en el CV del expedicionario.

> Nombre, el **Raza** - **Clase** utiliza # días de descanso y ## gp, realizando **Entrenamiento** adquiriendo competencia en [Lenguaje/Herramientas]

h. Escribir pergamino de hechizo

Con tiempo y paciencia, un conjurador de magia puede transferir un hechizo a un pergamino, creando un pergamino de hechizo; más vale tener un uso adicional de Detect Magic, que tener que acampar un día más solo para prepararlo.

> Nombre, el **Raza** - **Clase**, utiliza # días de descanso y ## gp, realizando **Escribir pergamino de hechizo**, transfiriendo asi [Nombre de Hechizo] nivel ## a un pergamino.

i. Investigar

Un expedicionario prevenido vale por dos. Realizar una investigación permite a un personaje profundizar en la historia de un monstruo, una ubicación, un objeto mágico o algún otro tema en particular.

Esta actividad solo se puede utilizar una vez como parte de una sesion con la autorización del Dungeon Master.

> !roll 1d20+[Intelligence Mod] Nombre, el **Raza** - **Clase**, utiliza 5 días de descanso y ## gp realizando **Investigar** sobre [Tema de Interes].

j. Irse de parranda

Entre aventuras, ¿quién no quiere relajarse con unos tragos y un grupo de amigos en una taberna? (U olvidar como hicieron trizas a un antes-compañero, frente a los ojos de uno?)

Esta actividad solo se puede utilizar una vez como parte de una sesion con la autorización del Dungeon Master.

> !roll 1d20+[Persuasión Mod] Nombre, el **Raza** - **Clase**, utiliza 5 días de descanso y ## gp realizando **Irse de Parranda** atendiendo a fiestas de la clase baja/media/alta.

k. Ponerse al corriente

Para los aventureros que no se sientan "a la medida" de sus contemporáneos en el cuerpo expedicionario, el Gremio ofrece -a manera de curso intensivo- la oportunidad de alcanzarlos -por un costo-. Esta opción de días de descanso solo puede ser utilizada cuando el aventurero está a un nivel de alcanzar el siguiente tier.

> Nombre, el **Raza** - **Clase** utiliza # días de descanso, realizando **Ponerse al Corriente** alcanzando **Tier #**

l. Servicio religioso

Algunos dentro del gremio sirven a un poder que está por encima del cuerpo expedicionario, llámese Tyr o "el maestro de las profundidades;" sea cual sea la inclinación religiosa el Gremio espera de sus integrantes más devotos, que mantengan felices a sus respectivas deidades.

Esta actividad solo se puede utilizar una vez como parte de una sesion con la autorización del Dungeon Master.

> !roll 1d20+[Religion o Persuasion] Nombre, el **Raza** - **Clase**, utiliza 5 días de descanso realizando **Servicio Religioso** a [Religion o Deidad].

m. Ponerse a trabajar

A veces el dinero se acaba, tal vez por una mala racha de expediciones fallidas (aunque si sobrevisite a una expedición fallida, que tan fallida es realmente?), o el costo de una aventura va más allá de la recompensa, o quiza fuiste el único en regresar a casa (de nuevo, es realmente fallida si regresas con vida... o algún semblante de ella?), cualquiera que sea el motivo, a veces ser aventurero no cubre la estadía en un hostal, y Antaras no es pueblo para andar mendigando en la calle.

Salario por cada 5 dias de trabajo.

Total Roll	Salario/5 dias	Estilo de Vida por Semana
9 o menor	1 GP	Estilo de vida pobre
10-14	5 GP	Estilo de vida modesta
15-20	10 GP	Estilo de vida cómoda
21+	35 GP	Estilo de vida cómoda

> !roll d20+[Bonus que corresponda] Nombre, el **Raza** - **Clase**, utiliza 5 días de descanso, realizando Ponerse a trabajar, usando su [Habilidad, Kit de herramientas o Instrumento Musical], el resultado de su trabajo:

n. Vacaciones

A veces lo mejor que se puede hacer entre expediciones es relajarse. Ya sea que un personaje necesite recuperarse de lesiones, la relajación es la opción ideal para los aventureros que necesitan un descanso. Esta opción también es ideal para jugadores que no desean utilizar el sistema de Dias de descanso.

> Nombre, el **Raza** - **Clase**, utiliza 7 días de descanso, realizando Vacaciones, logrando [Especificar efecto que se cancela o habilidad que se recupera]

o. Vender Objeto Magico

Puede que hayas caído en tiempos duros y quieras conseguir dinero vendiendo un tesoro, o haz obtenido un nuevo objeto mágico que puede reemplazar el primero, en ambos casos puedes buscar a quien venderlo, el único determinante siendo tu suerte y habilidades como negociante. **Nota:** A diferencia de las reglas de Xanathar's todas las ventas son finales, en Antaras no son muchos los que pueden permitirse esas compras y las ventanas de venta son escasas.

> !roll 1d20+(PersuasiónMod)Nombre, el **Raza** - **Clase**, utiliza 5 días de descanso y 25 gp realizando Vender un objeto mágico [Nombre del ítem] (Rareza del ítem - consumable/non-consumable)

#REWARD-LOGS

a. Realización de tiros en tablas de tesoro

Al terminar una sesión, tus personajes se hacen acreedores a **puntos de tesoro** que pueden luego utilizar cuando lleguen a cuartos de tesoro. Cuando tu DM lo indique, puedes invertir estos puntos, recuerda que los puntos de tesoro están ligados a un **tier** y solo podrán utilizarse hacia lanzamientos de una tabla del **tier** correspondiente.

Esto requiere realizar una entrada en el canal que combina tanto un lanzamiento de dados (en este caso, de un dado de 100), y va así:

> **!roll 1d100** Nombre, hurga dentro de la pila de tesoro en la tabla # (# puntos T#) y saca:

El ítem obtenido se vuelve parte de tu inventario de manera inmediata, y puede ser utilizado en ese momento.

En caso de obtener una recompensa que otorgue uno o mas tiros en otra tabla se usará el siguiente formato:

> **!roll 2d100** Nombre, basado en la tirada anterior de la tabla # realiza dos tiros en la tabla #.

b. Determinar tu trinket

Cuando creas un personaje. éste se hace acreedor a un trinket, aunque no es obligatorio obtener uno para comenzar a jugar en Naberu. El ítem obtenido -al igual que cualquier objeto mundano- no puede ser intercambiado.

> **!roll 1d100** Nombre, hurga dentro de su mochila y obtiene:

#TRADE-LOGS:

a. Intercambios de ítems mágicos

Los objetos mundanos **no pueden ser intercambiados** entre jugadores, pero los ítems mágicos no tienen esta restricción. Esto requiere gastar un número de **días de descanso** que deben quedar asentados en su propia entrada en el canal de ***#player-logs***.

Para el intercambio, basta con decir con quién estás realizando el intercambio y qué se está transfiriendo.

> Nombre, entrega **Objeto de Tier #** a **Nombre de @jugador**, y recibe a cambio **Objeto del mismo Tier**.

b. Compra-venta de ítems mundanos.

En algún momento, tendrás que armarte de provisiones para un viaje especialmente largo (y peligroso), o deshacerte de un par de cosas que encontraste en tu última aventura. Para hacer esto, basta con llenar el siguiente formato.

Al comprar, ten en cuenta que **el costo de los objetos es el que se encuentra en el Manual del Jugador, mientras que la venta es siempre a la mitad del valor**. Esto es, si una espada corta cuesta 10 piezas de oro al comprarla, la puedes luego vender en 5 piezas de oro.

> Nombre, compra/vende **objeto** por # piezas de oro/plata/cobre.

Apendix B - Tablas de Tesoro

Tier 1

Equivalencias

Tablas Tier 1	Puntos de Tesoro T1
Tabla A	3
Tabla B	5
Tabla C	7
Tabla D	9

Tabla A

Item (3 Puntos)	Probabilidad
Ammunition, +1 (15 Municion)	01-03
Candle of The Deep	04-06
Ersatz Eye	07-10
Cast-off-Armor (Requires base item)	11-13
Orb of Time	14-17
Instrument of Illusions	17-20
Cloak of Billowing	21-23
Unbreakable Arrow	24-26
Clothes of Mending (Requires base item)	27-30
Potion of Resistance	31-33
Pole of Collapsing	34-38
Ear Horn of Hearing	39-41
Hat of Vermin	42-45
Heward's Handy Spice Pouch	46-49
Wand of Pyrotechnics	50-53
Horn of Silent Alarm	54-56
Rope of Mending	56-60
Veteran's Cane	61-63
Charlatan's Dice	64-67
Staff of Adornment	68-69
Instrument of Scribing	70-71
Mystery Key	72-75
Tankard of Sobriety	76-79
Potion of Hill Giant Strength	80-83
Orb of Direction	84-87
Potion of Mind Reading	88-90
Pipe of Smoke Monsters	91-93
Cloak of Many Fashions	94-96
Staff of Birdcalls	97-100

Tabla B

Item (5 Puntos)	Probabilidad
Spell scroll (1st level)	01-34
Spell scroll (2nd level)	35-55
Spell scroll (3rd level)	56-75
Spell scroll (4th level)	76-90
Spell scroll (5th level)	91-100

Tabla C

Item (7 Puntos)	Probabilidad
Alchemy Jug	01-02
Dust of Sneezing and Choking	03-04
Wand of Magic detection	05-06
Dust of Dryness	07-08
Cloak of the Manta Ray	09-10
Mithral Armor (Scale Mail)	11-12
Mariner's armor	13-14
Driftglobe	15-17
Philter of love	18-19
Helm of Comprehending languages	20-21
Keoghtom's ointment	22-23
Dust of disappearance	24-25
Mithral Armor (Chain Mail)	26-27
Oil of Slipperiness	28-29
Ring of Swimming	30-31
Goggles of Night	32-33
Elemental Gem	34-35
Cap of Water Breathing	36-37
Saddle of the cavalier	38-39
Wand of Secrets	40-41
Rope of climbing	42-43

Continuación Tabla C

Item (7 Puntos)	Probabilidad
Immovable rod	44
Mithral Armor (Chain Shirt)	45
Lantern of revealing	46-47
Robe of Useful Items	48-49
Ring of Jumping	50-51
Heward's handy haversack	52-53
Eyes of minute seeing	54-55
Sending Stones	56-57
Periapt of health	58-59
Bag of Beans	60-61
Balance of Harmony	62-63
Robe of Serpents	64-65
Folding boat	66-67
Horseshoes of speed	68-69
Bead of force	70
Chime of opening	71-72
Elixir of Health	73-74
Decanter of endless water	75-76
Insignia of Claws	77-78
Necklace of fireballs	79-80
Quaal's Feather Token	80-81
Oil of etherealness	82-83
Wand Sheath	84-85
Wingwear	86-87
Ring of Truth Telling	88-89
Shield, +1 (Need base Shield)	90-94
Weapon, +1 (Need Base Weapon)	95-99
2 Tiros en tabla A	100

Tabla D

Item (9 Puntos)	Probabilidad
Bag of Tricks (gray)	01-02
Bracers of Archery	03
Eyes of the Eagle	04
Ring of Warmth	05-09
Weapon of Warning	10-12
Wand of Magic Missiles	13-17
Adamantine Armor (Scale Mail)	18
Brooch of Shielding	19-21
Gauntlets of Ogre Power	22
Mithral Armor (Splint)	23
Stone of Good Luck	24-27
Adamantine Armor (Chain Mail)	28
Instrument of the Bards (Doss Lute)	29
Staff of the Python	30
Circlet of Blasting	31-32
Necklace of Adaptation	33
Quiver of Ehlonna	34-35
Winged Boots	36
Adamantine Armor (Chain Shirt)	37
Gloves of Swimming and Climbing	38-40
Instrument of the Bards (Fochlucan Bandore)	41
Mithral Armor (Breastplate)	42
Wind Fan	43
Bag of Tricks (rust)	44-45
Hat of Disguise	46
Pipes of Haunting	47-48
Ring of Water Walking	49-50
Slippers of Spider Climbing	51-52
Wand of Web	53-57
Instrument of the B. (Mac-Fuimidh Cittern)	58
Trident of Fish command	59
Amulet of Proof Against Detection and Lctn	60-61
Staff of the Adder	62
Medallion of Thoughts	63
Periapt of Wound Closure	64-65
Sword of Vengeance	66
Bag of Tricks (tan)	67-68
Boots of Elvenkind	69-70
Boots of Striding and Springing	71-72
Gloves of Thievery	73-74

Continuación Tabla D

Item (9 Puntos)	Probabilidad
Cloak of Elvenkind	75-76
Cloak of Protection	77-78
Sentinel Shield	79
Pipes of the Sewers	80-81
Deck of Illusions	82-83
Helm of Telepathy	84
Eversmoking Bottle	85-86
Javelin of Lightning	87
Eyes of Charming	88
Gem of Brightness	89-91
Ring of Mind Shielding	92-94
Gloves of Missile Snaring	95-96
Headband of Intellect	97
Pearl of Power	98
Broom of Flying	99
2 Tiros en Tabla C	100

Tier 2

Equivalencias

Tablas Tier 2	Puntos de Tesoro T2
Tabla E	6
Tabla F	8

Tabla E

Item (6 Puntos)	Probabilidad
Potion of Cloud Giant Strength	01-03
Potion of Fire Giant Strength	04-06
Oil of sharpness	05-10
Horseshoes of a Zephyr	11-13
Nolzur's Marvelous Pigments	14-17
Weird Tank	18-23
Potion of Frost Giant Strength	24-27
Portable Hole	28-31
Bag of Holding	32-35
Ammunition, +2 (10 Munition)	36-41
Potion of Stone Giant Strength	42-45
Armor +1 (Need Base Armor)	46-49
Claws of the Umber Hulk	50-55
Weapon, +2 (Retroactive)	56-59
Shield, +2 (Retroactive)	60-63
Ghost Lantern	64-69
Potion of Longevity	70-73
Potion of Vitality	74-77
Bag of Devouring	78-81
Rod of the Pact Keeper, +1	82-85
Potion of Invisibility	86-91
Wand of the War Mage, +1	92-95
2 Tiros en la Tabla B	96-98
2 Tiros en Tabla C	99-100

Tabla F

Item (8 Puntos)	Probabilidad
Armor of Resistance (Leather)	01
Ioun Stone (Sustenance)	02
Staff of Healing	03
Bowl of Commanding Water Elementals	04-05
Belt of Dwarvenkind	06
Mace of Terror	07
Wand of Binding	08
Adamantine Armor (Breastplate)	09
Cape of the Mountebank	10-11
Wand of Wonder	12-13
Bracers of Defense	14

Continuación Tabla F

Item (8 Puntos)	Probabilidad
Sword of Wounding	15
Mithral Armor (Halfplate)	16
Dimensional Shackles	17-18
Adamantine Armor (Splint)	19
Ring of Protection	20-22
Belt of Hill Giant Strength	23
Mace of Smiting	24
Ring of Free Action	25
Amulet of Health	26
Censer of Controlling Air Elementals	27-28
Ioun Stone (Reserve)	29
Berserker Axe	30
Mace of Disruption	31-33
Armor of Resistance (Chain Mail)	34
Ioun Stone (Awareness)	35
Periapt of Proof Against Poison	36
Armor of Resistance (Chain Shirt)	37
Ring of the Ram	38
Boots of Levitation	39
Stone of Controlling Earth Elementals	40
Figurine of Wondrous Power (Golden Lions)	41
Armor of Resistance (Scale Mail)	42
Brazier of Commanding Fire Elementals	43-44
Ring of Evasion	45-46
Figurine of Wondrous Power (Ivory Goats)	47
Armor of Vulnerability	48
Cloak of the Bat	49
Figurine of Wondrous Power (Serpentine Owl)	50
Boots of Speed	51
Wand of Fear	52
Dagger of Venom	53
Rod of Rulership	54
Staff of Charming	55
Ring of Animal Influence	56
Flame Tongue	57
Arrow-catching Shield	58
Giant Slayer	59
Wand of Paralysis	60-61
Gem of Seeing	62
Instrument of the Bards (Canaith Mandolin)	63
Shield of Missile Attraction	64

Continuación Tabla F

Item (8 Puntos)	Probabilidad
Instrument of the Bards (Cli Lyre)	65
Horn of Blasting	66
Wand of Enemy Detection	67-68
Staff of Withering	69
Rope of Entanglement	70
Sword of Life Stealing	71
Staff of Swarming Insects	72
Figurine of Wondrous Power (Bronze Griffon)	73
Wand of Fireballs	74
Wand of Lightning Bolts	75
Tentacle Rod	76
Iron Bands of Bilarro	77
Figurine of Wondrous Power (Ebony Fly)	78
Piercer	79
Ioun Stone (Protection)	80
Ring of X-Ray Vision	81
Ring of Spell Storing	82
Robe of Eyes 83	
Horn of Valhalla (Silver)	84
Ring of Feather Falling	85
Horn of Valhalla (Brass)	86
Glamoured Studded Leather	87
Dragon Slayer	88
Elven Chain	89
Necklace of Prayer Beads	90
Figurine of Wondrous Power (Marble Elephant)	91
Staff of the Woodlands	92
Vicious Weapon	93
Figurine of Wondrous Power (Onyx Dog)	94
Ring of Resistance	95
2 Tiros en la Tabla C	96-98
2 Tiros en la Tabla D	99-100

Tier 3

Equivalencias

Tablas Tier 3	Puntos de Tesoro T3
Tabla G	7
Tabla H	9
Tabla I	11
Tabla J	13

Tabla G

Item (6 Puntos)	Probabilidad
Potion of Supreme Healing	01-14
Arrow of Slaying	15-24
Spell Scroll (6th level)	25-29
Spell Scroll (7th level)	30-39
Sovereign Glue	40-54
Potion of Storm Giant Strength	55-69
Universal Solvent	70-84
Ammunition, +3(5 Munition)	85-100

Tabla H

Item (8 Puntos)	Probabilidad
Moon Sickle	01-02
Ring of Shooting Stars	03
Ioun Stone (Fortitude)	04-05
Carpet of Flying, 4 ft. × 6 ft.	06
Belt of Stone Giant Strength	07-08
Nature's Mantle	09-10
Ioun Stone (Insight)	11-12
Rod of the Pact Keeper, +2 (Retroactive)	13
Staff of Thunder and Lightning	14
Dancing Sword	15
Armor +2 (Retroactive)	16-17
Ring of Telekinesis	18-19
Gauntlets of Flaming Fury	20
Robe of Scintillating Colors	21-22
CCarpet of Flying, 3 ft. × 5 ft.	23-24
Belt of Frost Giant Strength	25
Ioun Stone (Leadership)	26-27
Armor of Resistance (Splint)	28-29
Cloak of Displacement	30
Dragonguard	31-32
Bell Branch	33
Crystal Ball	34-35
Figurine of Wondrous Power (Obsidian Steed)	36-37
Manual of Golems	38-39
Cloak of Arachnida	40-41
Potion of Mind Control (beast)	42
Dwarven Plate	43-44
Horn of Valhalla (Bronze)	45-46
Animated Shield	47
Bracelet of Rock Magic	48-49
Devotee's Censer	50-51
Eagle Whistle	52
Wand of Viscid Globs	53
Potion of Maximum Power	54-55
Frost Brand	56-57
Spider Staff	58
Helm of Brilliance	59-60
Ioun Stone (Agility)	61-62
Elemental Essence Shard	63-64
Sword of Sharpness	65-66
Armor of Resistance (Studded Leather)	67-69
Ioun Stone (Absorbtion)	70-71
Nine Lives Stealer	72

Continuacion Tabla H

Item (8 Puntos)	Probabilidad
Ioun Stone (Strength)	73-74
Ioun Stone (Intellect)	75-76
Rod of Security	77-78
Figurine of wondrous power (serpentine owl)	79-80
Daern's instant fortress	81-82
Dwarven Thrower	83-84
Ring of Regeneration	85
Last Stand Splint Armor	86
Spellguard Shield	87
Armor of Resistance (Breastplate)	88-89
Dragon Scale Mail	90-91
Staff of Striking	92-93
Rod of Absorption	94-95
Robe of Summer	96-97
Rod of Alertness	98-99
Adamantine Armor (Plate)	100

Tabla I

Item (10 Puntos)	Probabilidad
Sun blade	01-03
Armor, +2	04-06
Candle of invocation	05-10
Half Plate Armor (Living Half Plate Armor)	11-13
Instrument of the bards (Anstruth harp)	14-17
+2 Bloodwell Vial	18-23
Oathbow	24-27
Scimitar of speed	28-31
Bag of Holding	32-35
Wand of polymorph	36-41
Staff of Fire	42-45
Staff of frost	46-49
Spell Gem (Jade)	50-55
Spell Gem (Amber)	56-59
Demon armor	60-63
Adamantine armor (Half Plate)	64-69
Astral Shard	70-73
Orb of the Veil	74-77
Manual of Clay Golems	78-81
Mirror of Life Trapping	82-85
Bracer of Flying Daggers	86-91
Alchemical Compendium	92-95
+2 All-Purpose Tool	96-98
2 Tiros en Tabla E	99-100

Tabla J

Item (12 Puntos)	Probabilidad
Staff of Defense	1-2
Manual of Gainful Exercise (max 1)	3
Weapon of Certain Death (Need Base Weapon)	4-6
Two-Birds Sling	7-9
Sunforger	10
Tome of Clear Thought (max 1)	11
Potion of Mind Control (humanoid)	12-14
Manual of Quickness of Action (max 1)	15-16
Wand of the War Mage, +2 (Retroactive)	17
Planecaller's Codex	18-20
Pariah's Shield	21-23
Mantle of Spell Resistance	24-26
Needle of Mending	27-30
Molten Bronze Skin	31-33
Mirror of the Past	34
Lyre of Building	35-37
Hell Hound Cloak	38-40
Heart Weaver's Primer	41-42
Tome of Leadership and Influence (max 1)	43-44
Fulminating Treatise	45-46
Tome of Understanding(max 1)	47-48
Belt of Fire Giant Strength	49-51
Cube of force	52-53
+2 Amulet of the Devout	54-56
Manual of Bodily Health (max 1)	57
Hunter's Coat	58-61
Dragontooth Dagger	62-63
+2 Rhythm-Maker's Drum	64-67
Blast Scepter	68-69
Last Stand Studded Leather Armor	70-73
Carpet of Flying, 5 ft. × 7 ft.	74-76
+2 Moon Sickle	77-79
Illusionist's Bracers	80-81
Robe of Stars	82-84
Spear of Backbiting	85-86
Voyager Staff	87-88
Watchful Helm	89-90
+2 Bloodwell Vial	91-93
Stonespeaker Crystal	94-96
+3 Weapon	97
Staff of Power	98
2 Tiros en la Tabla F	99
2 Tiros en la Tabla G	100

Registro de cambios

Por motivos de transparencia y contabilidad, decidimos mantener un registro de cambios. En esta sección daremos una breve descripción de lo que ha cambiado entre dos lanzamientos y daremos una idea de los motivos de este cambio.

Versión 1

Finalmente hecho...
Fecha de lanzamiento: lunes, 5 de Marzo del 2018 (UTC)

- Recolectamos todas las reglas de las diversas fuentes y las simplificamos en un único documento facil de entender. La presentación preliminar se puso a disposición de la comunidad para recibir comentarios y para encontrar partes poco claras.

Version 1.2

Se hicieron más claras las dinámicas del formato de juego.

- Se simplificó la introducción al formato con simples pasos a seguir.
- Se cambiaron reglas para el registro de bitácoras.
- Ahora tirar por Trinkets es opcional durante la creación de personaje.
- Se agregó una sección que explica cómo organizar una expedición, uso de mapa y canal de #taberna.
- Correciones varias. Verificación de datos.

Version 1.3

Se agregaron las tablas de tesoros y definieron mas excepciones a las reglas del manual del jugador

- Se expandio capitulo sobre navegacion y uso del mapa.
- Se agrego un capitulo para facilitar la ambietacion de la campaña.
- Se cambiaron algunos formatos de bitacoras.
- Nuevas reglas de recompensas de tesoro.
- Correciones varias. Verificación de datos.

Version 1.4

Fecha de lanzamiento: Viernes 7 de febrero 2020 (UTC)
Se agregaron nuevas opciones de jugador para la creacion de personajes.

- Clase Artificier y sus subclases ahora se consideran legales para la campaña.
- La Raza Verdan del libro suplemento oficial de WoTC: Acquisitions Incorporated ahora se considera legal para la campaña.

Version 1.5

Fecha de lanzamiento: Jueves 14 de Mayo 2020 (UTC) Se hizo una revision general simplificando la documetnacion. Se expandieron secciones de informacion para jugador, ambientacion y se actualizaron los formatos de bitacora de dias de descanso.

- Revision completa de la documentacion.
- Se expandio columna "¿Algo más que debería saber para jugar?"
- Se expandio columna sobre la ambientacion.
- Limitantes de la ambientacion.
- Actualizacion a la excepcion sobre composiciones de expedicion por diferentes niveles de tier.
- Se agrego tabla de niveles de tier.
- Se cambiaron valores de tablas de tesoro Tier 2 y Tier 3
- Se actualizaron las actividades de dias de descanso.
- Se actualizó como organizar una partida.

Version 1.6

*Fecha de lanzamiento: Martes 7/11/2020 UTC Se hizo revision general de las reglas. Se agregaron recursos para expedicion. Y actualizaron tablas de tesoro t1.

- Revision completa de la documentacion.
- Se agrego por escrito el Sistema de Honor
- Se agregaron notas geograficas de la localizacion de la isla.
- Expandieron razas adicionales (Satyr, Minotauro y Grung)
- Nueva clase Homebrew (Scholar)
- Se simplicaron reglas de creacion. Gramatica.
- Agregaron nuevos servicios de conjuros.
- Cambiaron las reglas de Copiar hechizos entre jugadores.
- Actualizaron limites cuanto a organizacion de expediciones.
- Se agregaron multiples citas de miembros de la comunidad.
- Reglas nuevas de resurrecion retiro y reencarnacion.
- Se agrego lore sobre la ambientacion y la ciudad.
- Se agregaron multiples tablas con recursos para expedicionarios.
- Mas opciones de mercenarios.
- Nueva bitacora conjurar hechizo.
- Actualizacion de Tablas de Tesoro T1.

Version 1.7

*Fecha de lanzamiento: Sabado 18/09/2021 UTC Se hizo revision general de las reglas. Y se hicieron cambios ligeros para mejorar la experiencia de juego.

- Se agrego una seccion independiente sobre los Recursos Legales para la campaña.
- Nueva clase Homebrew (Warlord)
- Se actualizaron los links a la Calculadora y Hoja de Personaje recomendada.
- Se agrego una tabla extendida para Reencarnacion.
- Se incorporo una limitacion del numero de pociones que cada personaje puede tener.
- Se cambiaron los precios de Pergaminos de Hechizo
- Se corrigieron errores en las tablas de Mercenarios.
- Se agregaron las reglas opcionales de Roles de Mision
- Actualizacion en las Tablas de Tesoro.
- Se mejoro el formato general del documento para facilitar lectura.
- Actualizacion de arte.