
ELTHARI
Especie y dotes
5.5e v3.2
5e Compatible
Humanos de fantasia para 5.5e
– La Torre Arcana –

Créditos

Creador: Ricardo Morales.

Edición: Ricardo Morales.

Ilustraciones: Generadas por IA.
Generador de imágenes de Bing
Gemini 2.5 - Nano-Banana

Elementos Graficos: Nathanaël Roux
Icono de Contenido

Hecho en The Homebrewery

Información de Uso

Si ha adquirido este producto a traves del server de **Discord de LTA**, **DriveThruRPG**, o **DMSGuild**, puede utilizar todo el contenido para sus propias sesiones de juegos de rol personales. Dichas partidas pueden ser de pago o gratuitas; en directo, privadas, o subidas a plataformas de alojamiento de vídeo para que otros las vean; y/o en persona o en línea usando VTTs.

Si usted no ha obtenido este producto a través de cualquiera de los maneras enumeradas anteriormente ni lo recibió de forma gratuita desde **Homebrewery** directamente de La Torre Arcana, usted no puede utilizar este contenido en cualquiera de los maneras enumeradas anteriormente.

Independiente del medio como adquirio este material, considerando que es para el uso personal y particular queda prohibido tanto para el contenido completo y parcial de este producto, las siguientes acciones, pero no se limita a: revender, compartir, disponibilizar en servicios de alojamiento de archivos o servicios con esa capacidad, reclamar propiedad, rehacer, exportar a otro medio.

Licencias y Atribuciones

Este trabajo incluye material del System Reference Document 5.2.1 (SRD 5.2.1) de Wizards of the Coast LLC, disponible en **https://www.dndbeyond.com/srd**. El SRD 5.2.1 está licenciado bajo la Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional, disponible en **https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode**.

Todo el contenido -obviando lo declarado en la seccion de Creditos- es propiedad de La Torre Arcana y no puede ser utilizado sin permiso expreso. Esto incluye, pero no se limita a: nombres propios, diálogos, argumentos, tramas, ubicaciones, personajes, obras de arte.

Copyright © La Torre Arcana 2024

Changelog

v0.1 - 03-02-2024
– Creación High Human.
v1.0 - 21-07-2024
– Cambio de nombre a Aelthir, v1 Beta.
v1.1 - 21-07-2024
– Se realiza cambio en las Casas.
v1.2 - 24-07-2024
– La Speed ahora es 30 feet para Medium y Small.
– Se elimina **Resourceful.**
– Se agrega una Skill a cada Casa.
v1.3 - 25-07-2024
– Se elimina **Avalorian Origin.**
– Se modifica **Alineamiento.**
v1.4 - 26-07-2024
– Cambio de nombre a **Elthar**
– Notas de compatibilidad en vista a D&D 2024.
v1.5 - 28-07-2024
– Modificacion a la skill extra por Casa, ahora es una elección base entre 3 opciones **Avalorian Wisdom**.
v1.6 - 07-08-2024
– Se agrega los Feats raciales **Avalorian Prowess** e **Inspiring Guidance**.
5.5e v2.0 - 03-10-2024
– Se crean 2 versiones: 2014 y 2024 para ajustarse al contenido correspondiente en documentos independientes.
5.5e v2.1 - 20-04-2025
– Actualizacion completa al formato del Manual del Jugador 2024. Lore mas completo orientado a la adaptacion en cualquier setting. Y apartado de Feats rehecho y ajustado al formato.
5.5e v2.2 - 25-04-2025
– Se reahacen los Rasgos de Especie.
5.5e v2.3 - 05-05-2025
– Nuevo Epic Boon y cambia un Rasgo de Especie.
5.5e v2.4 - 07-05-2025
– Cambios orientados al Balance.
5.5e v2.4 - 13-05-2025
– Se reemplaza el Feat ***Educacion Estricta*** por ***Tirador***.
5.5e v2.5 - 28-08-2025
– Edición y normalización de los términos según la traducción oficial del **Manual del Jugador 2024**.
5.5e v2.6 SPA - 12-22-2025
– Se agrega la dote Tirador. Se realiza traduccion paralela del documento al ingles.
5.5e v3.1 SPA - 10-10-2026
– Actualización del nombre por el plural de Elthar. Se reemplaza la dote Tirador (ya que esta en otro documento) por la nueva dote Aprovechar la Experiencia.
5.5e v3.2 SPA - 14-10-2026
– Dote Ultimo Aliento ahora da puntos de golpe fijos por nivel.

Antes de Empezar

¿Por qué si todo es fantasia en D&D, los humanos tienen que ser realistas?
Podrían solo sentirse como humanos pero ser algo distinto como los Hyur en FF XIV.

Los Elthar están principalmente basados en los Edain (humanos de la obra de Tolkien) con una historia de origen basada en las Leyendas Artúricas.

Para los rasgos de la especie se dejaron de lado espectos más fantásticos de otras especies en D&D como la Ventaja, Resistencia, o Lanzamiento de Magia Innata, en vez, se dio prioridad a aspectos más terrenales asociados a las Habilidades, Preparación, Práctica o Estudio.

Aquí se presenta al humano a la altura de las otras especies de fantasía, de manera mundana pero excepcional.

Ricardo Morales
La Torre Arcana

Agradecimientos

Discord: @Hellcream, @Akai, @Leiscom, @MinkaiUwU, @Aslina, @Troth, @Kyo

Y a los que se dieron el tiempo para probar la especie en una mesa de juego y quienes acercaron sus observaciones al balance.

La Torre Arcana

Server dedicado a enseñar y guiar a jugadores y master en el juego D&D.

Discord: https://discord.gg/yFKQnhpHDZ
Twitch: https://www.twitch.tv/latorrearcana

WEB: https://www.latorrearcana.cl



Elthar

"Nacidos con el alba del mundo. Apartados del *mismo en el semi-plano Avalor parte del plano material primario. Olvidados. Recorren el continente con ansias de saber y aventura como un humano mas."*

— Odric Dragore, *La Isla mas alla de los Sueños*

Los Elthar son humanos, pero los primeros humanos que habitaron el mundo. Se separaron del continente hace milenios huyendo de una guerra insostenible, migrando a las tierras de Avalor, el semiplano creado como refugio en conjunto con Elfos y Enanos primigenios.

Historia

Durante la creación del mundo, cuando se empezaron a crear las distintas especies que lo habitan, junto con elfos y enanos, también surgieron los primeros humanos. Estos fueron tiempos de caos, ya que no eran las únicas criaturas y tuvieron que lidiar con otras especies menos amigables, criaturas de pura destrucción y caos.

La guerra se volvio insostenible, amenazando la existencia de otras especies y su continuidad en este nuevo mundo, cuando un grupo de Elfos, Enanos y Humanos prestando resistencia decidieron crear Avalor, un semiplano dentro del plano material primario, gracias a que la magia en esos tiempos corría por el mundo sin las restricciones actuales.

Muchos emigraron a este semiplano cruzando el océano. Actualmente, los elfos pueden entrar y salir de Avalor por su relación ancestral con la magia del mundo, no así los Elthari como son conocidos estos humanos, que no pueden volver a entrar a Avalor una vez que salen, y por esa misma razón no son muchos los Elthari que vagan fuera de Avalor. Los Enanos de Avalor no muestran interés en salir del semiplano aunque pueden volver a entrar.

Sociedad

Avalor es un lugar peligroso, en este nuevo continente los recien llegados tuvieron que hacerse su espacio, para luego crear asentamientos, pueblos y ciudades con el tiempo.

Debido a la cercanía producto de haber sorteado los peligros que los trajeron aqui, crearon un vinculo de amistad muy profundo. Luego, esta nueva geografia mas las diferencias culturales propias de cada especie propiciaron a traves de la exploracion asentarse pero manteniendo una comunicacion muy abierta al momento de compartir sabiduría, consejos y practicar distintos oficios, enseñado sin restricción a quien quiere aprender.

Los Elthari, quienes tienen una vida más corta en comparación, demostraron una increíble capacidad de aprender y perpetuar su conocimiento debido a la preocupacion de que su legado se pierda en el tiempo como en algun momento estuvo por ocurrir. También mostraron una imaginación y creatividad impresionante para los Elfos y Enanos, quienes refinaban las ideas de los Elthari.

Gracias a que mantienen una espectativa de vida mas amplia, y esta nueva oportunidad de perpetuarse en el tiempo se han preocupado en asegurar un nivel de vida y educacional de excelencia, la educacion se entrega sin restriccion. Aprendieron a preservar el conocimiento adquirido y mejorar en habilidades variadas, especializandose en una actividad pero sin dejar de lado otros apartados dentro de su formación educativa. No es raro encontrar guerreros versados en ciencias, o bardos muy habiles no solo en el entretenimiento si no tambien en herramientas de artesano.

No son ajenos a la mala intención que puede albergar una persoan y a las actividades catalogadas como malvadas dentro de la sociedad, cosas que no viven dentro de Avalor pero saben que son parte de lo que pueden encontrar fuera.

Apariencia

Los Elthari no son muy distintos físicamente a los humanos fuera de Avalor. Entre las diferencias se puede contar que viven una vida más larga con una expectativa de 250 años. Son de porte gallardo y altos en general, tienen una presencia imponente en su mayoría, cabello oscuro y ojos azul grisáceo, siendo esto lo más común. Algunos pueden mostrar orejas puntiagudas no muy pronunciadas, pasando por semi-elfos mas fornidos. Lo anterior no evita que existan individuos de tamaño pequeño o más altos que el promedio o con otro color de ojos o cabello. Cuando son de tamaño pequeño, tienen un aspecto muy parecido al de los Medianos, pero más fornidos sin llegar a verse como un Enano.

Son una línea de sangre muy predominante. Parejas de Elthari y Enanos o Elfos de Avalor, de manera casi segura resulta en un Elthar, pero en los milenios de evolución han terminado que nuevos Elthar empiecen a presentar algunas características de las otras especies, pero aun así no dejan de ser considerados Elthari, como por ejemplo hay algunos Elthar que presentan una mejor visión en condiciones de poca luz o resistencia al agotamiento. Aun así, cuando estos nuevos Elthar se casan con otros Elthar, esas características tienden a perderse en generaciones subsequentes.



Lengua

Manejan una versión antigua del Común actual, se pueden hacer entender fácilmente, pero utilizan formas y palabras que ya no son de uso normal o cotidiano. Generalmente podrían pasar por académicos, o nobles, ya que es lenguaje propio de libros y pergaminos muy antiguos.

Fuera de Avalor

Debido a su interacción milenaria con Elfos y Enanos en Avalor, aunado a su ansia de aprender y a mantenerse apartados de los azares del mundo exterior tras su migración al semiplano, han fomentado una formación educacional y militar excepcional.

Ellos saben lo que implica salir de Avalor, no podran volver. Saben que afuera es aun mas grande y si hay algo que no han dejado de sentir es la exploración y la aventura, lo que ha llevado a más de un Elthar a atreverse a salir.

Una vez fuera, los motiva la aventura, ya que con ella aprenden. Les encanta aprender y, junto con ello, también han adquirido el gusto por enseñar, compartiendo su conocimiento, con la esperanza de que su saber y experiencia sirvan de inspiración y ayuda; casi inconscientemente, no quieren ver a otros pasar por lo mismo.

La procreación con otras especies ajenas a Avalor, como humanos o elfos, da como resultado solo humanos que no mantendrán ningún rasgo propio de un Elthar, perdiéndose la línea de sangre.

Nombres

La estructura es de Nombre propio (Nombre) seguido del Nombre familiar (Apellido), siendo el apellido el Nombre del Padre o Madre funcionando como Nombre Familiar, y es muy usado fuera de Avalor presentarse con nombre completo y así honrar a la familia.

Debido a su cercanía y, en ocasiones, parentesco con familias élficas, tienen una mezcla variada de nombres humanos con raíces élficas.

Atributos de los Elthar

Tipo de Criatura: Humanoide.
Tamaño: Mediano o pequeño. Tú eliges al momento de seleccionar esta especie.
Velocidad: 9 m. (30 pies)
Edad: 250 años en promedio. A los 85 años se ven como de 45 años. La mayoría de los aventureros Elthari están dentro de esa edad.
Alineamiento: Todas las combinaciones. Debido a su separación del resto del mundo, estructura familiar y educación, el alineamiento Malvado es raro en cualquier Elthar.

Como Elthar, tienes estos atributos especiales:

Excelso. Obtienes un dote de origen a elegir entre *Habilidoso*, *Voluntad de los Antiguos* o ***Tirador***[1].
Erudito. Tienes un +1 en las habilidades Historia, Medicina y Supervivencia.
Experto. Obtienes pericia en una competencia de habilidad entregada por tu Trasfondo.
Multidisciplinario. Cuando obtines una nueva clase adicional por primera vez, obtienes un aumento de +1 en una puntuación de caracteristica distinta a las de tu Trasfondo. *Este aumento no puede hacer que una puntuación sea superior a 20.*
Casas. Una vez los Elthari cruzaron al semiplano, estas nuevas circunstancias geográficas llevó a la exploración de Avalor para luego levantar nuevos asentamientos. Milenios pasaron llevando a la formación de tres Líneas Familiares o Casas con características propias que se han acentuado con el tiempo.

Elige una de entre las siguientes 3 Casas:

Casa de Varan. La más cercana a los Elfos de Avalor. Algunos Elthar muestran una visión mejorada en condiciones de poca luz.

Vision en la oscuridad Menor. Tienes visión en la oscuridad hasta 9 m. (30 pies)

Casa de Elari. La más antigua. La Casa Elari junto a los Enanos presentaron la última resistencia contra las huestes de monstruos mientras los Elfos terminaban el ritual que trajo a Avalor a la existencia.

Reposicionamiento Táctico. Moverte por el espacio ocupado por miembros de tu grupo no cuenta para el monto total de movimiento en tu turno.

Casa de Rugar. La más cercana a los Enanos de Avalor. Algunos Elthar con el paso de los siglos presentan una resistencia física superior a la mayoría Elthari.

Contextura Mejorada. Tienes +2 a las tiradas de salvación contra el estado Exhausto.

---

[1] Implementando Armas de Fuego 5e 2024

Dotes

En el tiempo que Elfos, Enanos y Elthari se organizaron para migrar al nuevo semiplano de Avalor, estos presentaron resistencia contra las embestidas de orcos y otras razas goblinoides que amenazaban su existencia. Las batallas libradas fueron cruentas y en estas los elfos y enanos se dieron cuenta de lo aguerridos que eran estos humanos, demostrando en el campo de batalla hazañas sin parangón y una resistencia más allá de todo límite. Una vez establecidos los Elthar en Avalor, cultivaron el conocimiento como la base de cualquier otra actividad, floreciendo como civilización no solo aprendiendo, sino también enseñando.

Voluntad de los Antiguos

Dote de origen

La sangre que desafia al mismo destino corre por tus venas y al alcanzar 0 Puntos de Golpe puedes elegir continuar luchando mas alla de la mera fuerza de voluntad, abrazando la muerte gloriosa por ti y tu gente, sin arrepentimientos ni marcha atras.

Obtienes los siguientes beneficios:

Ultimo Aliento. No puedes obtener puntos de golpe normales ni temporales ajenos a esta habilidad. Obtienes *Puntos de Golpe Temporales* igual a 10 puntos por nivel del personaje (max. 60 puntos), permaneces funcional mientras tengas estos *Puntos de Golpe Temporales* o hasta que se termine el encuentro. Una vez agotados los puntos de golpe temporales de Ultimo Aliento mueres y no puedes volver a la vida por cualquier medio distinto a un conjuro de Reencarnar o Deseo.

Voluntad Férrea. Eres inmune e ignoras todas las penalizaciones y consecuencias nuevas o ya existentes por los estados de asustado, aturdido, cansancio, incapacitado, hechizado, paralizado y cualquier efecto de dominación o control mental sobre ti, mientras dure Ultimo Aliento.

Voluntad Arcana. Si tienes la capacidad de Lanzamiento de Conjuros o Magia de Pacto, obtienes Espacios de Conjuro igual a tu Bono de Competencia. El nivel de esos espacios de Conjuro es igual al mas alto que puedas lanzar con un limite de nivel 6. Mientras dure Ultimo Aliento.

> **DM Note: Voluntad de los Antiguos**
> Esta es una oportunidad para que el jugador dé un momento épico a su personaje. Y está presentado como último recurso, la idea es mantenerlo y evitar buscar un tecnicismo en las reglas presentadas para evitar que el personaje muera irremediablemente más allá de las opciones presentadas con los conjuros de Reencarnar o Deseo.

Aprovechar la Experiencia

Dote general (Requisito: Nivel 4 o más)

Has desarrollado una capacidad excepcional para aprender de la experiencia y de quienes te rodean. Cuando encuentras algo que no sabes hacer, observas a quienes poseen ese conocimiento y adaptas rápidamente lo aprendido a tus propias capacidades.

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu Destreza, Inteligencia o Sabiduria en 1, hasta un máximo de 20.

Aprendiz Diligente. Obtienes competencia en una habilidad o herramienta en la que sea competente al menos uno de los demás personajes jugadores de tu grupo. Si el personaje del que aprendes posee Experto en esa habilidad, obtienes un bonificador de +1 a las pruebas que realices con ella mientras no tengas otro bonificador que se aplique a esa prueba.

Aprender del Error. Cuando realizas una prueba de característica utilizando una habilidad o herramienta con la que no eres competente, puedes repetir la prueba y debes utilizar el nuevo resultado. Puedes utilizar esta propiedad un número de veces igual a tu Bonificador de Competencia, y recuperas todos los usos al terminar un Descanso Largo.

Sabiduria Inspiradora

Dote general (Requisito: Nivel 4 o más)

Siglos de estudio e investigación son parte de ti. Enseñar, guiar, compartir tus conocimientos y experiencia lo haces de manera natural.

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduria o Carisma en 1, hasta un maximo de 20.

Nuevo Punto de Vista. Después de un descanso (corto o largo), puedes dar un punto de Inspiración Heroica (no acumulable) a un miembro de tu party, que caduca al inicio del siguiente descanso corto o largo.

Don de la Experiencia

Dote de don épico (Requisito: Nivel 19 o más)

Obtienes los siguientes beneficios:

Mejora de característica. Aumenta una puntuación de caracteristica de tu eleccion en 1, hasta un maximo de 30.

Nueva Senda. Al alcanzar el nivel 20 puedes inmediatamente adquirir una nueva clase adicional y empezar esta desde nivel 1 con un avance de nivel reducido en la misma.

- Avance por XP: La experiencia necesaria por nivel es reducida a la mitad.
- Avance por Hito: Avanzas 2 niveles en vez de 1 por cumplir un hito.

Elthari

Los Elthar… humanos primigenios apartados del mundo en sus albores. Alguna vez ad-portas de la extinción se han desarrollado en paralelo y pasado desapercibidos por el mundo exterior.

Desde hace milenios mas de un elthar se atreve a salir de Avalor viajando por el continente exterior, avidos de conocimiento y aventura.

Elthari, los primeros humanos…

Para ser usado con el set de reglas de fantasia 5e.
!Juega el mejor juego de tu vida!



Casa Elari
- Bing Image Creator -



La Torre Arcana