

DUNGEONS & DRAGONS®

STRANGER THINGS

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 3
CLASE Y NIVEL

Animador
TRASFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

Enano de las colinas Neutral bueno
RAZA ALINEAMIENTO

900
PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

9

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+0

10

CARISMA

+2

14

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR POR
COMPETENCIA

- ☐ -1 Fuerza
- ☒ +4 Destreza
- ☐ +2 Constitución
- ☐ +2 Inteligencia
- ☐ +0 Sabiduría
- ☒ +4 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ +4 Acrobacias (Des)
- ☐ +1 T. con Animales (Sab)
- ☒ +6 C. Arcano (Int)
- ☐ +0 Atletismo (Fue)
- ☐ +3 Engaño (Car)
- ☐ +3 Historia (Int)
- ☒ +2 Perspicacia (Sab)
- ☐ +3 Intimidación (Car)
- ☒ +6 Investigación (Int)
- ☐ +1 Medicina (Sab)
- ☐ +3 Naturaleza (Int)
- ☒ +2 Percepción (Sab)
- ☒ +4 Interpretación (Car)
- ☐ +3 Persuasión (Car)
- ☐ +3 Religión (Int)
- ☒ +4 Juego de Manos (Des)
- ☒ +4 Sigilo (Des)
- ☐ +1 Supervivencia (Sab)

* Consulta el equipo.
HABILIDADES

13

CLASE DE
ARMADURA

+3

INICIATIVA

25

pies
VELOCIDAD

Puntos de golpe máximos 27

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA
MUERTE

NOMBRE

BONIFICADOR DAÑO/TIPO

Daga* +4 1d4 + 2 perforante

Estoque +4 1d8 + 2 perforante

* Puedes lanzar una daga hasta 20 pies de distancia, o hasta 60 pies con desventaja en la tirada de ataque.

Espacios de conjuro. Dispones de cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos de nivel 2. Para lanzar un conjuro de nivel 1 o superior, debes gastar un espacio del nivel del conjuro o superior.

Conjuros conocidos. Conoces los siguientes conjuros: Trucos: *burla dañina* y *prestidigitación*; nivel 1: *detectar magia*, *dormir*, *entender idiomas* y *hechizar persona*; nivel 2: *invisibilidad* y *sugestión*. Sus descripciones aparecen en el reglamento.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Idiomas. Común, enano **Competencias.**

Acrobacias, armadura ligera, armas sencillas, ballesta de mano, Conocimiento Arcano (pericia), cuerno, espada corta, espada larga, estoque, hacha de mano, hacha de guerra, harpa, herramientas de herrero, Interpretación, Investigación (pericia), laúd, martillo de guerra, martillo ligero, Sigilo, tambor, útiles para disfrazarse

Afinidad con la Piedra. Cuando hagas una prueba de Inteligencia (Historia) que tenga relación con el origen de un trabajo en piedra, se te considerará competente en la habilidad Historia y añadirás dos veces tu bonificador por competencia a la tirada, en lugar de solo una.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

PC

PP

PE

PO

PP

PP

PP

PP

PP

PP

PP

PP

PP

PP

PP

PP

PP

PP

PP

PP

PP

PP

PP

PP

- Armadura de cuero
- Daga
- Estoque
- Tinta (botella de 1 onza)
- Pluma (para escribir)
- Estuche para mapa o pergamino (2)
- Cofre
- Ropas de calidad (2)
- Lámpara
- Aceite (frasco) (2)
- Papel (una hoja) (5)
- Perfume (un vial)
- Lacre
- Jabón
- Tambor
- Laúd
- Útiles para disfrazarse

EQUIPO

Aptitud mágica. El Carisma es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros. La CD de las tiradas de salvación para resistir los conjuros que lances es 12. Tu bonificador de ataque con conjuros es +4. El reglamento contiene las reglas del lanzamiento de conjuros.

Inspiración Bárdica. Puedes recurrir a tus palabras o a la música para inspirar a los demás. Para ello, tendrás que usar una acción adicional durante tu turno para otorgar un dado de Inspiración Bárdica (1d6) a una criatura que no seas tú, que se encuentre a 60 pies o menos de distancia y que pueda oírte. Una sola vez, antes de que se pasen 10 minutos, la criatura podrá tirar el dado y añadir el resultado a una prueba de característica, tirada de ataque o tirada de salvación. Puedes usar este rasgo dos veces. Recuperarás todos los usos tras concluir un descanso largo.

Canción de Descanso. Puedes recurrir a palabras o canciones reconfortantes para ayudar a tus aliados heridos a recuperarse durante un descanso corto. Tú o cualquiera de las criaturas amistosas que gaste uno o varios Dados de Golpe recuperará también 1d6 puntos de golpe adicionales.

Palabras Cortantes. Sabes cómo usar tu astucia para distraer y confundir a los demás. Cuando una criatura que puedas ver a 60 pies o menos de ti haga una tirada de ataque, prueba de característica o tirada de daño, podrás emplear tu reacción en gastar uno de tus usos de Inspiración Bárdica para tirar un dado de Inspiración Bárdica y restar el número obtenido del resultado de la tirada de la criatura. La criatura es inmune si no puede escucharte o si es inmune al estado "hechizado".

Visión en la oscuridad. Puedes ver a una distancia de hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante y, a esa misma distancia, en la oscuridad como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir los colores en la oscuridad, solo distintos tonos de gris.

Resistencia Enana. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y posees resistencia al daño de veneno.

RASGOS Y ATRIBUTOS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Enano

Reinos rebosantes de un esplendor antiguo, salas excavadas en las raíces de las montañas, forjas abrasadoras, el resonar de los picos y martillos en las minas, el compromiso con el clan y la tradición, y el odio a los orcos y goblins. Estos son los atributos que comparten todos los enanos.

De siempre es sabido que los atrevidos y fuertes enanos destacan por su habilidad como guerreros, mineros y trabajadores de la piedra y el metal. Pueden vivir más de 400 años, así que los más ancianos a menudo rememoran un mundo muy diferente al actual.

Los enanos son firmes y tenaces como las montañas que aman y resisten el paso de los siglos con estoicismo. Como individuos, son decididos y leales, fieles a su palabra y comprometidos en sus actos hasta, en ocasiones, rayar en la tozudez.

Aguante Enano. Tus puntos de golpe máximos aumentan en 1 e irán aumentando en 1 cada vez que subas de nivel (ya incluido en el total).

Bardo

Un bardo, ya sea un erudito, un escaldo o un bribón, es capaz de tejer magia mediante sus palabras y la música para inspirar a sus aliados, desmoralizar a sus enemigos e incluso para curar las heridas. No todos los juglares que cantan en las tabernas o los bufones que retozan por la corte son bardos. Descubrir la magia que se oculta en la música exige hincar codos y cierto nivel de talento innato del que carecen la mayoría de trovadores y rapsodas. Un bardo se pasa la vida vagando de un lado a otro para reunir conocimientos, contar historias y vivir de la gratitud del público. Tras contar un sinfín de historias sobre héroes que realizan majestuosas hazañas, muchos bardos se toman tan en serio estas proezas que deciden ponerse ellos mismos en el pellejo de sus protagonistas.

Lanzamiento de conjuros. Has aprendido a desenmarañar y remodelar el tejido de la realidad en armonía con tus deseos y la música. Consulta el capítulo 4 del reglamento para conocer las reglas del lanzamiento de conjuros.

Aprendiz de Mucho. Puedes añadir la mitad de tu bonificador por competencia (redondeado hacia abajo) a cualquier prueba de característica que hagas que no se beneficie ya de tu bonificador por competencia.

Trasfondo

Te creces delante del público. Sabes cómo encandilarlo, entretenerlo e incluso inspirarlo. Tus poemas pueden conmover los corazones de aquellos que te escuchan y despertar en ellos dolor o alegría, risa o enojo. Tu música les levanta el ánimo o refleja su pesar. Tus bailes cautivan, tu sentido del humor llega al alma. Sea cual sea la técnica que uses, tu arte es tu vida.

Por Petición Popular. Siempre logras encontrar un lugar en el que actuar: normalmente en una posada o en una taberna, pero también te vale un circo, el teatro o incluso la corte de algún noble. En cualquier lugar de estos, recibirás alojamiento y comida gratis de un nivel modesto o confortable (en función de la calidad del establecimiento) siempre y cuando te comprometas a actuar cada noche. Además, tus actuaciones te convierten en una especie de famoso local. Cuando paseas por alguna localidad en la que has actuado, la gente te reconoce, ya que sueles caer en gracia.

Subir de nivel

Al vivir aventuras y superar desafíos, obtendrás puntos de experiencia (PX) como se explica en el reglamento.

Cada vez que subes de nivel, obtienes un Dado de Golpe adicional y sumas 1d8 (o 5) + 2 a tus puntos de golpe máximos.

Tendrás acceso a más conjuros a medida que subas de nivel. La tabla de Avance en lanzamiento de conjuros te muestra cuántos trucos de bardo conoces y de cuántos espacios de conjuro dispones para lanzar tus conjuros de nivel 1 o superior.

AVANCE EN LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nivel	Trucos conocidos	Conjuros conocidos	—Espacios de conjuro por nivel de conjuro—		
			1	2	3
3	2	6	4	2	—
4	3	7	4	3	—
5	3	8	4	3	2

NIVEL 4: 2700 PX

Conjuros. Aprendes el truco de bardo adicional que quieras. Además, aprendes otro conjuro más de bardo a tu elección y obtienes un espacio de conjuro adicional de nivel 2.

Inspiración Bárdica. Puedes usar este rasgo tres veces antes de tener que descansar y recuperar tus usos.

Mejora de Característica. Tu Carisma aumenta a 16, lo que implica que:

- Tu modificador por Carisma pasa a ser +3.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros aumenta a 13.
- Tu bonificador de ataque de conjuro aumenta a +5.
- Tu modificador para las tiradas de salvación de Carisma aumenta en 1.
- Tu modificador para las habilidades basadas en Carisma aumenta en 1.

NIVEL 5: 6500 PX

Conjuros. Aprendes otro conjuro más de bardo a tu elección. Además, ahora puedes lanzar conjuros de nivel 3 y obtienes dos espacios de conjuro de nivel 3.

Inspiración Bárdica. El bonificador que otorga tu dado de Inspiración Bárdica cambia a 1d8.

Fuente de Inspiración. Recuperas todos los usos de Inspiración Bárdica tras hacer un descanso corto o largo.

Bonificador por competencia. Tu bonificador por competencia aumenta a +3, lo que implica que:

- Tu bonificador de ataque aumenta en 1 para tus ataques de conjuro y para las armas con las que eres competente.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros aumenta en 1.
- Tu modificador para las tiradas de salvación y habilidades en las que eres competente (marcadas con un ●) aumenta en 1.

MEJORAR TU ARMADURA

Al conseguir tesoros podrás comprar armaduras mejores para aumentar tu Clase de Armadura. El reglamento contiene la información sobre el equipo, armaduras incluidas.

DUNGEONS & DRAGONS®

STRANGER THINGS

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 3

CLASE Y NIVEL

Elfo de los bosques

RAZA

Acólito

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL JUGADOR

900

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+0

10

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

- ☐ +0 Fuerza
- ☐ +3 Destreza
- ☐ +2 Constitución
- ☐ +1 Inteligencia
- ☒ +4 Sabiduría
- ☒ +2 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ +3 Acrobacias (Des)
- ☐ +2 T. con Animales (Sab)
- ☐ +1 C. Arcano (Int)
- ☐ +0 Atletismo (Fue)
- ☐ +0 Engaño (Car)
- ☒ +3 Historia (Int)
- ☒ +4 Perspicacia (Sab)
- ☐ +0 Intimidación (Car)
- ☐ +1 Investigación (Int)
- ☒ +4 Medicina (Sab)
- ☐ +1 Naturaleza (Int)
- ☒ +4 Percepción (Sab)
- ☐ +0 Interpretación (Car)
- ☐ +0 Persuasión (Car)
- ☒ +3 Religión (Int)
- ☐ +3 Juego de Manos (Des)
- ☐ +3 Sigilo (Des)
- ☐ +2 Supervivencia (Sab)

* Consulta el equipo.

HABILIDADES

18

CLASE DE ARMADURA

+3

INICIATIVA

35

pies

VELOCIDAD

Puntos de golpe máximos 24

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA MUERTE

NOMBRE

BONIFICADOR DAÑO/TIPO

Ballesta ligera	+5	1d8 + 3 perforante
Maza	+2	1d6 contundente
Arma espiritual	+4	1d8 + 2 fuerza

Trucos. Conoces *guía*, *llama sagrada* y *luz*, y puedes lanzarlos a voluntad. Sus descripciones aparecen en el reglamento.

Espacios de conjuro. Dispones de cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos de nivel 2 que puedes usar para lanzar conjuros preparados.

Conjuros preparados. Preparas cinco conjuros de nivel 1 o 2, de cualquier combinación, para poder lanzarlos cuando quieras. Escógelos de la lista de conjuros de clérigo del reglamento. Además, siempre tendrás cuatro conjuros de dominio preparados: *arma espiritual*, *bendición*, *curar heridas* y *restablecimiento menor*.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Idiomas. Común, elfo, orco, enano

Competencias. Arco corto, arco largo, armadura ligera, armadura media, armadura pesada, armas sencillas, escudos, espada corta, espada larga, Historia, Medicina, Percepción, Perspicacia, Religión

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

PC

PP

PE

PO

PP

15

- Escudo
- Cota de malla
- Maza
- Ballesta ligera
- Virote de ballesta (20)
- Mochila
- Petate
- Ropas comunes
- Utensilios de cocina
- Raciones (1 día) (10)
- Cuerda de cáñamo (50 pies)
- Yesquero
- Antorcha (10)
- Cantimplora
- Amuleto
- Emblema

EQUIPO

Aptitud mágica. La Sabiduría es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros. La CD de las tiradas de salvación para resistir los conjuros que lances es 12. Tu bonificador de ataque con conjuros es +4. El reglamento contiene las reglas del lanzamiento de conjuros.

Discípulo de la Vida. Tus conjuros de curación son muy efectivos. Cuando uses un conjuro de nivel 1 o superior para hacer recuperar puntos de golpe a una criatura, recuperará una cantidad adicional de puntos de golpe igual a 2 + el nivel del conjuro.

Canalizar Divinidad. Puedes canalizar la energía divina directamente de tu deidad y usar dicha energía para alimentar dos efectos mágicos: Expulsar Muertos Vivos o Preservar Vida. Ambos efectos requieren que uses tu acción y muestres tu símbolo sagrado; tú eliges qué efecto quieres crear. Después, tendrás que finalizar un descanso corto o largo para usar de nuevo tu Canalizar Divinidad.

Expulsar Muertos Vivos. Cuando uses Expulsar Muertos Vivos, cada muerto viviente que pueda verte u oírte a 30 pies o menos de ti deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría (CD 12). Si la criatura falla su tirada de salvación, será expulsada durante 1 minuto o hasta recibir daño. Una criatura expulsada deberá dedicar su turno a tratar de alejarse de ti todo lo que pueda y no podrá acercarse a ningún espacio que se encuentre a menos de 30 pies de ti. Tampoco podrá llevar a cabo reacciones. Tan solo podrá realizar la acción de Correr o intentar escapar de un efecto que le impida moverse. Si no tiene adónde ir, la criatura podrá usar la acción de Esquivar.

Preservar Vida. Cuando uses Preservar Vida, elige a una o más criaturas que se encuentren a 30 pies o menos de ti para sanarlas y distribuye hasta 15 puntos de golpe entre ellas. Este rasgo puede restablecer solo hasta la mitad de los puntos de golpe máximos de la criatura. Al nivel 4, puedes distribuir 20 puntos de golpe; a nivel 5, 25.

Visión en la oscuridad. Puedes ver a una distancia de hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante y, a esa misma distancia, en la oscuridad como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir los colores en la oscuridad, solo distintos tonos de gris.

Linaje Feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar que te hechicen y la magia no puede dormirte.

Máscara de la Naturaleza. Puedes intentar esconderte incluso cuando tan solo te tape ligeramente el follaje, la lluvia fuerte, la nieve que cae, la niebla o cualquier otro fenómeno natural.

RASGOS Y ATRIBUTOS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Elfo

Los elfos son un pueblo que posee una gracia sobrenatural y que vive en el mundo, aunque no se pueda decir que forme parte de él por completo. Habitan lugares de una belleza etérea, en medio de bosques vetustos o en torres plateadas que brillan con una luz feérica, donde una suave melodía flota en el aire y el viento arrastra las fragancias más dulces. Los elfos aman la naturaleza y la magia, el arte y la artesanía, la música y la poesía. Estas bellas criaturas pueden vivir más de 700 años. Suelen sentirse más entretenidos que entusiasmados y se muestran más curiosos que avariciosos. Tienden a mantener la compostura ante los imprevistos y confían en la diplomacia y la negociación para resolver sus diferencias antes de llegar a las manos.

La mayoría de los elfos vive en pequeñas aldeas ocultas entre los árboles de los bosques. Su contacto con los forasteros suele ser limitado, aunque algunos elfos se ganan la vida intercambiando los objetos que crean por metales, ya que no sienten devoción por la minería.

Trance. Los elfos no necesitan dormir. Meditan profundamente, en un estado semiconsciente, durante cuatro horas al día, lo que para ellos es equiparable a las ocho horas de sueño de los humanos.

Clérigo

Los clérigos actúan de intermediarios entre el mundo mortal y los planos distantes de los dioses. Resultan tan variopintos como los dioses a los que sirven y se esfuerzan por encarnar las obras de sus deidades. Un clérigo no es un sacerdote corriente ni un siervo de un templo, ya que está imbuido de magia divina.

Dominio Divino. Tu magia proviene del dominio divino, una esfera de influencia mágica que se asocia con tu deidad. Tu dominio te permite tener siempre preparados determinados conjuros, como *bendición* y *curar heridas*.

Tu dominio es la Vida, que se relaciona con muchos dioses del bien. Decide con ayuda de tu DM cuál es tu dios o panteón de deidades específico y qué otros detalles pueden derivarse de esto.

Trasfondo

Has dedicado tu vida al servicio de un templo de un dios o panteón de dioses determinado. Actúas de intermediario entre el reino de lo sagrado y el mundo mortal, pero no eres un clérigo.

Habla con tu DM para definir la naturaleza de tu servicio a la religión. ¿Eras un funcionario menor de un templo al que criaron desde pequeño para asistir a los sacerdotes en sus ritos sagrados? ¿O eras un sumo sacerdote que, de pronto, sintió que su dios le llamaba para servirle de otra forma? Quizá eras el líder de una pequeña secta al margen de cualquier religión establecida o, incluso, de un grupo de adoradores de las artes ocultas que servía a un maestro infernal del que ahora reniegas...

Refugio del Fiel. Como acólito, mereces el respeto de todos aquellos que profesan tu fe y estás capacitado para celebrar las ceremonias religiosas de tu dios. Tanto tus compañeros de aventuras como tú podéis acudir a un templo, santuario u otros lugares consagrados a tu fe para que os sanen u os proporcionen cuidados sin coste alguno. Aquellos que comparten tu religión te mantendrán (pero solo a ti) con un nivel de vida modesto.

Subir de nivel

Al vivir aventuras y superar desafíos, obtendrás puntos de experiencia (PX) como se explica en el reglamento.

Cada vez que subes de nivel, obtienes un Dado de Golpe adicional y sumas 1d8 (o 5) + 2 a tus puntos de golpe máximos.

Tendrás acceso a más conjuros a medida que subas de nivel. Podrás preparar tantos conjuros como tu nivel + tu modificador por Sabiduría, tal y como se muestra en la tabla de Avance en lanzamiento de conjuros. También obtendrás más espacios de conjuro.

AVANCE EN LANZAMIENTO DE CONJUROS

—Espacios de conjuro por nivel de conjuro—

Nivel	Conjuros preparados	1	2	3
3	5	4	2	—
4	7	4	3	—
5	8	4	3	2

NIVEL 4: 2700 PX

Conjuros. Aprendes el truco de clérigo adicional que quieras. Además, el número de conjuros que puedes preparar aumenta a 7.

Mejora de Característica. Tu Sabiduría aumenta a 16, lo que implica que:

- Tu modificador por Sabiduría pasa a ser +3.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros aumenta a 13.
- Tu bonificador de ataque de conjuro aumenta a +5.
- El daño adicional de tu *arma espiritual* pasa a ser +3.
- Tu modificador para las tiradas de salvación de Sabiduría aumenta en 1.
- Tu modificador para las habilidades basadas en Sabiduría aumenta en 1.
- Como tu modificador de la habilidad Percepción ha aumentado, tu Sabiduría (Percepción) pasiva aumenta en 1.

NIVEL 5: 6500 PX

Conjuros. Ahora puedes preparar y lanzar conjuros de nivel 3 y el número de conjuros que puedes preparar aumenta a 8. Además de los conjuros que has decidido preparar, siempre tendrás preparados dos conjuros de dominio adicionales: *revivir* y *señal de esperanza*.

Bonificador por competencia. Tu bonificador por competencia aumenta a +3, lo que implica que:

- Tu bonificador de ataque aumenta en 1 para tus ataques de conjuro y para las armas con las que eres competente.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros y de tu rasgo Expulsar Muertos Vivientes aumenta en 1.
- Tu modificador para las tiradas de salvación y habilidades en las que eres competente (marcadas con un ●) aumenta en 1.

Destruir Muertos Vivientes. Cuando un muerto viviente falle la tirada de salvación contra tu rasgo Expulsar Muertos Vivientes, se destruirá a la criatura de inmediato si su valor de desafío es 1/2 o inferior.

MEJORAR TU ARMADURA

Al conseguir tesoros podrás comprar armaduras mejores para aumentar tu Clase de Armadura. El reglamento contiene la información sobre el equipo, armaduras incluidas.

DUNGEONS & DRAGONS®

STRANGER THINGS

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 3

CLASE Y NIVEL

Semiorco

RAZA

Salvaje

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL JUGADOR

900

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+0

10

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

- +5 Fuerza
- +4 Destreza
- +2 Constitución
- +0 Inteligencia
- +1 Sabiduría
- +0 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

- +2 Acrobacias (Des)
- +3 T. con Animales (Sab)
- +0 C. Arcano (Int)
- +5 Atletismo (Fue)
- +0 Engaño (Car)
- +0 Historia (Int)
- +3 Perspicacia (Sab)
- +2 Intimidación (Car)
- +0 Investigación (Int)
- +1 Medicina (Sab)
- +0 Naturaleza (Int)
- +3 Percepción (Sab)
- +0 Interpretación (Car)
- +0 Persuasión (Car)
- +0 Religión (Int)
- +2 Juego de Manos (Des)
- +2 Sigilo (Des)
- +3 Supervivencia (Sab)

* Consulta el equipo.

HABILIDADES

16

CLASE DE ARMADURA

+2

INICIATIVA

30

pies

VELOCIDAD

Puntos de golpe máximos 28

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA MUERTE

NOMBRE

BONIFICADOR DAÑO/TIPO

Arco largo

+6

1d8 + 2 perforante

Espada corta

+5

1d6 + 3 perforante

Azote de Colosos. Tu tenacidad puede agotar incluso a los enemigos más poderosos. Cuando aciertes a una criatura con un ataque con arma, la criatura recibirá 1d8 de daño adicional si está por debajo de sus puntos de golpe máximos. Puedes infligir este daño adicional solo una vez por turno.

Espacios de conjuro. Dispones de tres espacios de conjuro de nivel 1.

Para lanzar un conjuro, debes gastar un espacio del nivel del conjuro o superior.

Conjuros conocidos. Conoces los siguientes conjuros: curar heridas, marca del cazador y zancada prodigiosa.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Enemigo Predilecto (Monstruosidades). Tienes mucha experiencia en el estudio, rastreo y caza de monstruosidades. Posees ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear monstruosidades, así como en las pruebas de Inteligencia para recordar información sobre ellas.

Explorador Nato (Bosque). Estás muy familiarizado con los bosques y eres todo un experto en viajar y sobrevivir en estas regiones. Cuando realices una prueba de Inteligencia o Sabiduría relacionada con los bosques, tu bonificador por competencia se duplicará si usas una habilidad en la que seas competente. Cuando viajes durante al menos una hora por el bosque, obtienes los siguientes beneficios:

- El terreno difícil no ralentiza los viajes de tu grupo.
- Tu grupo no puede perderse salvo por causas mágicas.
- Incluso cuando estés ocupado con otra actividad mientras viajas (como forrajear, orientarte o rastrear), permaneces atento al peligro.
- Si viajas solo, puedes moverte con sigilo a un ritmo normal.
- Cuando forrajeas, encuentras el doble de comida de lo normal.
- Cuando rastreas a otras criaturas, también descubres su número exacto, su tamaño y hace cuánto pasaron por la zona.

Estilo de Combate (Tiro con Arco). Recibes +2 en las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia (incluido).

Aptitud mágica. La Sabiduría es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de explorador, ya que tu magia proviene de tu sintonía con la naturaleza. La CD de las tiradas de salvación para resistir los conjuros que lances es 11. Tu bonificador de ataque con conjuros es +3. El reglamento contiene las reglas del lanzamiento de conjuros.

Percepción Primigenia. Puedes usar tu acción y gastar uno de tus espacios de conjuro de explorador para concentrar tu percepción en la región en la que te encuentras. Durante 1 minuto por cada nivel del espacio de conjuro que inviertas, puedes sentir si los siguientes tipos de criatura están presentes a, como mucho, 1 milla de distancia de ti (o hasta 6 millas si estás en un bosque): aberraciones, celestiales, dragones, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes. Este rasgo no revela ni la ubicación ni el número de criaturas.

Aguante Incansable. Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0, pero no mueres de inmediato, puedes bajar tan solo a 1 punto de golpe. No podrás volver a usar este atributo hasta que no concluyas un descanso largo.

Ataques Salvajes. Cuando hagas un crítico con un ataque con arma cuerpo a cuerpo, podrás tirar uno de los dados de daño del arma una vez más y añadir el resultado al daño adicional causado por el crítico.

RASGOS Y ATRIBUTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Idiomas. Común, orco, habla de las profundidades, elfo

Competencias. Armadura ligera, armadura media, armas marciales, armas sencillas, Atletismo, cuerno, escudos, Intimidación, Percepción, Perspicacia, Supervivencia, Trato con Animales

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

PC

PF

PE

PE

PC

PC

PC

PC

PC

PC

PC

PC

PC

PC

PC

PC

PC

PC

PC

- Cota de escamas

- Espada corta

- Arco largo

- Flechas (20)

- Mochila

- Petate

- Ropas de viaje

- Trampa para cazar

- Utensilios de cocina

- Raciones (1 día) (10)

- Cuerda de cáñamo (50 pies)

- Yesquero

- Antorcha (10)

- Cantimplora

- Bastón

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Semiorco

Las tribus orcas y humanas a veces forman alianzas para aunar sus fuerzas en una gran horda y aterrorizar a sus vecinos civilizados. Cuando estas alianzas se sellan con matrimonios, nacen los semiorcos. Algunos semiorcos medran hasta convertirse en los orgullosos jefes de las tribus orcas gracias a la ventaja que su sangre humana les proporciona sobre sus rivales de pura sangre orca. Otros se aventuran en el mundo para demostrar su valía entre los humanos y otras razas más civilizadas. Muchos de estos se convierten en aventureros que alcanzan la gloria gracias a sus proezas y la fama por sus costumbres bárbaras y su furia salvaje.

Su pigmentación grisácea, su frente, mandíbula y dientes prominentes y su constitución imponente evidencian la sangre orca que corre por sus venas. Los orcos consideran las cicatrices de guerra como trofeos de los que sentirse orgullosos y las cicatrices ornamentales hacen alarde de su belleza.

Los semiorcos experimentan las emociones con intensidad. La rabia no solo acelera su pulso, sino que hace que sus cuerpos ardan. Un insulto escuece como el ácido y la tristeza mina sus fuerzas. No obstante, ríen con fuerza y de corazón, y los más simples placeres mundanos, tales como comer, beber, pelear, tocar el tambor o bailar como locos, llenan sus almas de alegría. Suelen tener malas pulgas y, a veces, resultan un tanto taciturnos, además de preferir la acción frente a la reflexión y luchar en lugar de debatir. Los semiorcos que llegan más lejos son aquellos que poseen la autodisciplina suficiente como para vivir en un entorno civilizado.

Explorador

Los exploradores son combatientes acostumbrados a la naturaleza salvaje que se especializan en cazar a los monstruos que amenazan los confines de la civilización. Aprenden a rastrear a su presa como lo hace un depredador, moviéndose sigilosamente a través de los bosques y escondiéndose entre arbustos y escombros. Los exploradores centran su entrenamiento de combate en técnicas que son especialmente útiles frente a sus enemigos predilectos.

Aunque un explorador podría ganarse la vida como cazador, guía o rastreador, su verdadera vocación es defender la periferia de la civilización de las incursiones de monstruos y hordas humanoides que provienen de las tierras salvajes. Los mortíferos talentos y capacidades de un explorador se han perfeccionado con el fin de proteger las tierras fronterizas, una tarea a menudo desalentadora.

Lanzamiento de conjuros. Gracias a su conocimiento de la naturaleza, los exploradores pueden recurrir a su energía para lanzar conjuros como lo haría un druida. Sus conjuros, al igual que sus habilidades de combate, acentúan la velocidad, el sigilo y la caza. Consulta el capítulo 4 del reglamento para conocer las reglas del lanzamiento de conjuros.

Trasfondo

Has crecido en la naturaleza, lejos de la civilización y las comodidades que brindan las ciudades y la tecnología. Has presenciado migraciones de manadas más grandes que algunos bosques, has sobrevivido a climas más extremos de lo que ningún urbanita podría concebir y has disfrutado de la soledad de ser la única criatura inteligente en millas a la redonda. Ya seas un nómada, un explorador, un eremita, un cazador-recolector o incluso un saqueador, la naturaleza salvaje corre por tu sangre. Incluso en

aquellos lugares en los que no conoces las características específicas del terreno, aún eres capaz de manejarlo.

Vagabundo. Tienes una memoria excelente para los mapas y la geografía, de modo que siempre recuerdas la disposición general del terreno, los asentamientos y otros accidentes geográficos cercanos. Además, puedes conseguir comida y agua potable para un grupo de hasta seis personas al día, siempre y cuando el territorio en el que estés ofrezca bayas, caza menor, agua, etc.

Subir de nivel

Al vivir aventuras y superar desafíos, obtendrás puntos de experiencia (PX) como se explica en el reglamento.

Cada vez que subes de nivel, obtienes un Dado de Golpe adicional y sumas 1d10 (o 6) + 2 a tus puntos de golpe máximos.

Tendrás acceso a más conjuros a medida que subas de nivel. La tabla de Avance en lanzamiento de conjuros te muestra cuántos conjuros de explorador conoces y de cuántos espacios de conjuro dispones para lanzar tus conjuros de nivel 1 o superior.

AVANCE EN LANZAMIENTO DE CONJUROS

—Espacios de conjuro por nivel de conjuro—

Nivel	Conjuros conocidos	1	2	3
3	3	3	—	—
4	3	3	—	—
5	4	4	2	—

NIVEL 4: 2700 PX

Mejora de Característica. Tu Sabiduría aumenta a 14, lo que implica que:

- Tu modificador por Sabiduría pasa a ser +2.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros aumenta a 12.
- Tu bonificador de ataque de conjuro aumenta a +4.
- Tu modificador para las tiradas de salvación de Sabiduría aumenta en 1.
- Tu modificador para las habilidades basadas en Sabiduría aumenta en 1.

NIVEL 5: 6500 PX

Conjuros conocidos. Aprendes el conjuro de explorador adicional que quieras. Añades uno de los siguientes conjuros a tu lista de conjuros conocidos: *pasar sin rastro*, *restablecimiento menor* o *silencio*.

Conjuros. Ahora puedes lanzar conjuros de nivel 2 y obtienes dos espacios de conjuro de nivel 2.

Ataque Adicional. Cuando realices la acción de Atacar en tu turno, podrás atacar dos veces en lugar de una.

Bonificador por competencia. Tu bonificador por competencia aumenta a +3, lo que implica que:

- Tu bonificador de ataque aumenta en 1 para tus ataques de conjuro y para las armas con las que eres competente.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros aumenta en 1.
- Tu modificador para las tiradas de salvación y habilidades en las que eres competente (marcadas con un ●) aumenta en 1.

MEJORAR TU ARMADURA

Al conseguir tesoros podrás comprar armaduras mejores para aumentar tu Clase de Armadura. El reglamento contiene la información sobre el equipo, armaduras incluidas.

DUNGEONS & DRAGONS® STRANGER THINGS

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 3
CLASE Y NIVEL

Semielfo
RAZA

Acólito
TRASFONDO

Neutral bueno
ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL JUGADOR

900
PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+1

12

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR POR
COMPETENCIA

- ☐ -1 Fuerza
- ☐ +2 Destreza
- ☐ +2 Constitución
- ☒ +5 Inteligencia
- ☒ +3 Sabiduría
- ☐ +1 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ +2 Acrobacias (Des)
- ☐ +1 T. con Animales (Sab)
- ☒ +5 C. Arcano (Int)
- ☐ -1 Atletismo (Fue)
- ☐ +1 Engaño (Car)
- ☐ +3 Historia (Int)
- ☒ +3 Perspicacia (Sab)
- ☐ +1 Intimidación (Car)
- ☒ +5 Investigación (Int)
- ☒ +3 Medicina (Sab)
- ☐ +3 Naturaleza (Int)
- ☐ +1 Percepción (Sab)
- ☐ +1 Interpretación (Car)
- ☐ +1 Persuasión (Car)
- ☒ +5 Religión (Int)
- ☐ +2 Juego de Manos (Des)
- ☐ +2 Sigilo (Des)
- ☒ +3 Supervivencia (Sab)

* Consulta el equipo.

HABILIDADES

12

CLASE DE
ARMADURA

+2

INICIATIVA

30
pies

VELOCIDAD

Puntos de golpe máximos 20

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA
MUERTE

NOMBRE

BONIFICADOR DAÑO/TIPO

Daga	+4	1d4 + 2 perforante
Rayo de escarcha	+5	1d8 frío
Agarre electrizante	+5	1d8 relámpago

Trucos. Conoces *agarre electrizante*, *mano de mago* y *rayo de escarcha*, y puedes lanzarlos a voluntad.

Espacios de conjuro. Dispones de cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos de nivel 2 que puedes usar para lanzar conjuros preparados.

Conjuros preparados. Preparas cuatro conjuros de nivel 1 y dos conjuros de nivel 2 para así poder lanzarlos cuando quieras. Escógelos de entre los que aparecen en tu libro de conjuros.

Libro de conjuros. Tienes un libro de conjuros que contiene los siguientes conjuros: nivel 1: *armadura de mago*, *detectar magia*, *dormir*, *escudo*, *manos ardientes*, *ola atronadora* y *proyector mágico*; nivel 2: *esfera de llamas* y *paso brumoso*. Sus descripciones aparecen en el reglamento.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Idiomas. Común, enano, elfo, orco, habla de las profundidades

Competencias. Ballesta ligera, bastón, Conocimiento Arcano, daga, dardo, honda, Investigación, juego de dados, Medicina, Perspicacia, Religión, Supervivencia

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

PC

PP

PE

PO

PT

15

- Daga
- Cristal
- Mochila
- Petate
- Ropas de viaje
- Saquito de componentes
- Utensilios de cocina
- Raciones (1 día) (10)
- Cuerda de cáñamo (50 pies)
- Libro de conjuros
- Yesquero
- Antorcha (10)
- Cantimplora
- Símbolo sagrado
- Rueda de plegarias
- Varas de incienso (5)
- Vestiduras
- Ropas comunes

EQUIPO

Aptitud mágica. La Inteligencia es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros. La CD de las tiradas de salvación para resistir los conjuros que lances es 13. Tu bonificador de ataque con conjuros es +5. El reglamento contiene las reglas del lanzamiento de conjuros.

Recuperación Arcana. Puedes recuperar una parte de tu energía mágica estudiando tu libro de conjuros. Una vez al día, durante un descanso corto puedes elegir recuperar los espacios de conjuro gastados. La suma de niveles de estos espacios debe ser igual o inferior a la mitad de tu nivel de mago (redondeado hacia abajo).

Visión en la oscuridad. Puedes ver a una distancia de hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante y, a esa misma distancia, en la oscuridad como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir los colores en la oscuridad, solo distintos tonos de gris.

Linaje Feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar que te hechicen y la magia no puede dormirte.

Experto en Evocación. Solo necesitas la mitad de oro y tiempo para copiar un conjuro de evocación en tu libro de conjuros.

Esculpir Conjuros. Cuando lanzas un conjuro de evocación que afecta a otras criaturas que puedes ver, puedes elegir a tantas de estas criaturas como 1 + el nivel del conjuro. Las criaturas elegidas tienen éxito automáticamente en sus tiradas de salvación contra el conjuro y no reciben daño alguno si normalmente recibirían la mitad de daño del mismo al superar una tirada de salvación.

RASGOS Y ATRIBUTOS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Semielfo

Los semielfos caminan entre dos mundos sin llegar a pertenecer a ninguno de ellos y combinan lo que algunos consideran las mejores cualidades de sus padres elfos y humanos: la curiosidad, la inventiva y la ambición de los humanos, moderadas por los sentidos refinados, el amor por la naturaleza y los gustos artísticos de los elfos. Algunos semielfos viven entre los humanos, aunque separados por sus diferencias emocionales y físicas, ya que ven envejecer a sus amigos y seres queridos mientras que el tiempo no parece afectarles a ellos. Otros prefieren vivir con los elfos, aunque su inquietud aumenta a medida que alcanzan la edad adulta en los reinos atemporales de esta raza, en los que sus coetáneos continúan viviendo como niños. Muchos semielfos, al sentirse incapaces de encajar en ninguna de las dos sociedades, se decantan por una vida errante en solitario o por unirse a otros inadaptados o marginados en pos de aventuras.

Mago

Los magos son usuarios supremos de la magia. Se valen del delicado tejido mágico que permea el cosmos para lanzar conjuros de fuego explosivo, relámpagos súbitos, engaños sutiles y control mental agresivo. Los magos más poderosos aprenden a conjurar elementales desde otros planos de existencia, vislumbrar el futuro o convertir enemigos caídos en zombis.

Trasfondo

Has dedicado tu vida al servicio de un templo de un dios o panteón de dioses determinado. Actúas de intermediario entre el reino de lo sagrado y el mundo mortal, pero no eres un clérigo.

Habla con tu DM para definir la naturaleza de tu servicio a la religión. ¿Eras un funcionario menor de un templo al que criaron desde pequeño para asistir a los sacerdotes en sus ritos sagrados? ¿O eras un sumo sacerdote que, de pronto, sintió que su dios le llamaba para servirle de otra forma? Quizá eras el líder de una pequeña secta al margen de cualquier religión establecida o, incluso, de un grupo de adoradores de las artes ocultas que servía a un maestro infernal del que ahora reniegas...

Refugio del Fiel. Como acólito, mereces el respeto de todos aquellos que profesan tu fe y estás capacitado para celebrar las ceremonias religiosas de tu dios. Tanto tus compañeros de aventuras como tú podéis acudir a un templo, santuario u otros lugares consagrados a tu fe para que os sanen u os proporcionen cuidados sin coste alguno. Aquellos que comparten tu religión te mantendrán (pero solo a ti) con un nivel de vida modesto.

Subir de nivel

Al vivir aventuras y superar desafíos, obtendrás puntos de experiencia (PX) como se explica en el reglamento.

Cada vez que subes de nivel, obtienes un Dado de Golpe adicional y sumas 1d6 (o 4) + 2 a tus puntos de golpe máximos.

Tendrás acceso a más conjuros a medida que subas de nivel. Podrás preparar tantos conjuros como tu nivel + tu modificador por Inteligencia, tal y como se muestra en la tabla de Avance en lanzamiento de conjuros. También obtendrás más espacios de conjuro.

AVANCE EN LANZAMIENTO DE CONJUROS

—Espacios de conjuro por nivel de conjuro—

Nivel	Conjuros preparados	1	2	3
3	6	4	2	—
4	8	4	3	—
5	9	4	3	2

AÑADIR CONJUROS A TU LIBRO

Cada vez que subas un nivel de mago, podrás añadir dos conjuros de tu elección a tu libro de conjuros. Elígelos de entre la lista de conjuros de mago del reglamento. Estos deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Es posible que durante tus aventuras encuentres pergaminos o libros que contengan otros conjuros, que también podrás añadir a tu libro.

Copiar un conjuro en tu libro. Cuando encuentres un conjuro de mago, puedes añadirlo a tu libro de conjuros si es de un nivel para el que tengas espacios de conjuro y si dispones del tiempo suficiente para descifrarlo y copiarlo.

El proceso exige 2 horas y 50 po por cada nivel del conjuro. Este coste representa los componentes materiales que gastas al experimentar con el conjuro hasta dominarlo, así como las valiosas tintas que utilizas para registrarlo. Una vez que hayas dedicado este tiempo y dinero, podrás preparar el conjuro exactamente igual que cualquier otro.

NIVEL 4: 2700 PX

Conjuros. Aprendes el truco de mago adicional que quieras. Además, obtienes un espacio de conjuro de nivel 2.

Mejora de Característica. Tu Inteligencia aumenta a 18, lo que implica que:

- Tu modificador por Inteligencia pasa a ser +4.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros aumenta en 1.
- Tu bonificador de ataque de conjuro aumenta a +6.
- Tu modificador para las tiradas de salvación de Inteligencia aumenta en 1.
- Tu modificador para las habilidades basadas en Inteligencia aumenta en 1.

NIVEL 5: 6500 PX

Conjuros. Ahora puedes preparar y lanzar conjuros de nivel 3 y obtienes dos espacios de conjuro de nivel 3.

Bonificador por competencia. Tu bonificador por competencia aumenta a +3, lo que implica que:

- Tu bonificador de ataque aumenta en 1 para tus ataques de conjuro y para las armas con las que eres competente.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros aumenta en 1.
- Tu modificador para las tiradas de salvación y habilidades en las que eres competente (marcadas con un ●) aumenta en 1.

DUNGEONS & DRAGONS® STRANGER THINGS

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 3
CLASE Y NIVEL

Humano
RAZA

Soldado
TRASFONDO

Legal bueno
ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL JUGADOR

900
PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+0

10

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+0

11

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+2

14

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

- ☐ +3 Fuerza
- ☐ +0 Destreza
- ☐ +2 Constitución
- ☐ +0 Inteligencia
- ☒ +4 Sabiduría
- ☒ +4 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ +0 Acrobacias (Des)
- ☐ +2 T. con Animales (Sab)
- ☐ +0 C. Arcano (Int)
- ☒ +5 Atletismo (Fue)
- ☐ +2 Engaño (Car)
- ☐ +0 Historia (Int)
- ☒ +4 Perspicacia (Sab)
- ☒ +4 Intimidación (Car)
- ☐ +0 Investigación (Int)
- ☐ +2 Medicina (Sab)
- ☐ +0 Naturaleza (Int)
- ☐ +2 Percepción (Sab)
- ☐ +2 Interpretación (Car)
- ☒ +4 Persuasión (Car)
- ☐ +0 Religión (Int)
- ☐ +0 Juego de Manos (Des)
- ☐ +0 Sigilo (Des)
- ☐ +2 Supervivencia (Sab)

* Consulta el equipo.

HABILIDADES

19

CLASE DE ARMADURA

+0

INICIATIVA

30
pies

VELOCIDAD

Puntos de golpe máximos 28

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA MUERTE

NOMBRE

BONIFICADOR DAÑO/TIPO

Jabalina	+5	1d6 + 3 perforante
Espada larga	+5	1d8 + 3 cortante

Castigo Divino. Cuando aciertas a una criatura con un ataque con arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar uno de tus espacios de conjuro para infligir 2d8 de daño radiante, además del daño que causa el arma. El daño aumenta en 1d8 si el objetivo es un muerto viviente o un infernal.

Espacios de conjuro. Dispones de tres espacios de conjuro de nivel 1 que puedes usar para lanzar conjuros preparados.

Conjuros preparados. Preparas tres conjuros para así poder lanzarlos cuando quieras. Escógelos de la siguiente lista: *bendición, curar heridas, detectar magia, escudo de fe, heroísmo y orden imperioso*. Además, siempre tendrás dos conjuros de juramento preparados: *protección contra el bien y el mal y santuario*.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Idiomas. Elfo, común

Competencias. Armadura ligera, armadura media, armadura pesada, armas marciales, armas sencillas, Atletismo, escudos, Intimidación, juego de dados, Perspicacia, Persuasión, vehículos (terrestres)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Escudo

- Cota de malla

- Espada larga

- Jabalina (5)

- Mochila

- Petate

- Ropas comunes

- Utensilios de cocina

- Raciones (1 día) (10)

- Cuerda de cáñamo (50 pies)

- Yesquero

- Antorcha (10)

- Cantimplora

- Amuleto

EQUIPO

Sentidos Divinos. Como acción, puedes aumentar tu percepción para detectar la presencia de un fuerte mal o de un poderoso bien. Hasta el final de tu siguiente turno, sabrás la ubicación de cualquier ser celestial, infernal o muerto viviente a 60 pies o menos de ti que no se encuentre tras cobertura completa. Sabrás el tipo (celestial, infernal o muerto viviente) de cualquier ser cuya presencia detectes, pero no su identidad (el nombre de un determinado vampiro, por ejemplo). A esa misma distancia, también detectarás la presencia de cualquier lugar u objeto que se haya consagrado o profanado. Puedes usar este rasgo tres veces. Recuperarás todos los usos tras concluir un descanso largo.

Imponer las Manos. Posees una reserva de poder curativo que se repone tras un descanso largo. Puedes recurrir a ella para restaurar un total de 15 puntos de golpe. Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer energía de la reserva para restaurar cierta cantidad de puntos de golpe a esa criatura, hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. Como alternativa, puedes gastar 5 puntos de golpe de tu reserva para curar de una enfermedad al objetivo o neutralizar un veneno que le esté afectando. Puedes curar varias enfermedades y neutralizar diversos venenos con un solo uso de Imponer las Manos, pero tendrás que gastar los puntos de golpe necesarios para cada uno. Este rasgo no afecta a los muertos vivientes ni a autómatas.

Aptitud mágica. El Carisma es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de paladín. La CD de las tiradas de salvación para resistir los conjuros que lances es 12. Tu bonificador de ataque con conjuros es +4. El reglamento contiene las reglas del lanzamiento de conjuros.

Salud Divina. La magia divina que fluye a través de ti te hace inmune a las enfermedades.

Canalizar Divinidad. Puedes canalizar la energía divina directamente de tu deidad y usar dicha energía para alimentar dos efectos mágicos: *Expulsar Muertos Vivientes* o *Preservar Vida*. Ambos efectos requieren que uses tu acción y muestres tu símbolo sagrado; tú eliges qué efecto quieres crear. Después, tendrás que finalizar un descanso corto o largo para usar de nuevo tu Canalizar Divinidad.

RASGOS Y ATRIBUTOS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Humano

Los humanos son la más joven de las razas comunes. Llegaron relativamente tarde al mundo y sus vidas son efímeras en comparación con las de los enanos, elfos y dragones. No obstante, son los innovadores, los triunfadores y los pioneros del mundo.

Paladín

Independientemente de su origen y su misión, los paladines están unidos por su juramento, que les lleva a oponerse a las fuerzas del mal. Ya lo hayan pronunciado ante el altar de un dios y con la presencia de un sacerdote, en un claro sagrado ante los espíritus de la naturaleza y seres feéricos o en un momento de desesperación y dolor con los difuntos como únicos testigos, el juramento de un paladín es un vínculo muy poderoso. Se trata de una fuente de poder que transforma a un guerrero devoto en un campeón bendito.

Los paladines se pasan años entrenando para adquirir sus habilidades de combate y dominar una gran variedad de armas y armaduras. Aun así, sus habilidades marciales palidecen en comparación con el poder mágico que poseen: un poder que les permite sanar a los enfermos y heridos, castigar a los malvados y a los muertos vivientes, y proteger a los inocentes y aquellos que se les unen para luchar por la justicia.

Lanzamiento de conjuros. Has aprendido a hacer uso de la magia divina mediante la meditación y las oraciones para lanzar conjuros al igual que los clérigos. Consulta el capítulo 4 del reglamento para conocer las reglas del lanzamiento de conjuros.

Juramento Sagrado. Has pronunciado un Juramento de Entrega, que te vincula a los ideales más elevados de justicia, virtud y orden. Estos paladines, a los que a veces se les conoce como adalides, caballeros blancos o guerreros sagrados, encarnan el ideal del caballero de armadura brillante y que actúa con honor en pos de la justicia y el bien supremo. Se exigen a sí mismos los más altos estándares de conducta y algunos de ellos, para bien o para mal, esperan lo mismo del resto del mundo.

Estilo de combate (Defensa). Mientras lleves una armadura, recibes un bonificador de +1 a la CA (incluido).

Arma Sagrada. Como acción, puedes imbuir de energía positiva una de las armas que estés sujetando. Durante 1 minuto, añades tu modificador por Carisma a las tiradas de ataque realizadas con esta arma (con un bonificador mínimo de +1). El arma también emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue 20 pies más allá. Si no lo era ya, el arma se convierte en mágica mientras dure este efecto.

Expulsar lo Impío. Como acción, muestras tu símbolo sagrado y rezas una oración. Cada infernal o muerto viviente que pueda verte u oírte a 30 pies o menos de ti deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría (CD 12). Si la criatura falla su tirada de salvación, será expulsada durante 1 minuto o hasta recibir daño. Una criatura expulsada deberá dedicar su turno a tratar de alejarse de ti todo lo que pueda y no podrá acercarse a ningún espacio que se encuentre a menos de 30 pies de ti. Tampoco podrá llevar a cabo reacciones. Tan solo podrá realizar la acción de Correr o intentar escapar de un efecto que le impida moverse. Si no tiene adónde ir, la criatura podrá usar la acción de Esquivar.

Trasfondo

Desde que tienes memoria, la guerra ha sido tu vida. Te entrenaste de joven, estudiaste el uso de las armas y las armaduras y aprendiste técnicas de supervivencia básicas, entre las que se incluyen cómo salvar el pescuezo en el campo de batalla. Puede que formaras parte de un ejército nacional o de una compañía de mercenarios, o quizá pertenecías a una milicia local que adquirió protagonismo durante una guerra reciente.

Rango Militar. Posees un rango de tu trayectoria como soldado. Aquellos leales a tu antigua organización militar

aún reconocen tu autoridad e influencia y obedecerán tus órdenes si pertenecen a un rango inferior. Puedes hacer uso de tu rango para ejercer influencia sobre otros soldados y solicitar equipo sencillo o caballos de forma temporal. Por lo general, también podrás acceder a campamentos militares y fortalezas de aliados en los que se reconozca tu rango.

Subir de nivel

Al vivir aventuras y superar desafíos, obtendrás puntos de experiencia (PX) como se explica en el reglamento.

Cada vez que subes de nivel, obtienes un Dado de Golpe adicional y sumas 1d10 (o 6) + 2 a tus puntos de golpe máximos.

Tendrás acceso a más conjuros a medida que subas de nivel. La tabla de Avance en lanzamiento de conjuros te muestra de cuántos espacios de conjuro dispones para lanzar tus conjuros de nivel 1 o superior.

AVANCE EN LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nivel	—Espacios de conjuro por nivel de conjuro—		
	1	2	3
3	3	—	—
4	3	—	—
5	4	2	—

NIVEL 4: 2700 PX

Conjuros preparados. El número de conjuros que puedes preparar aumenta a 5.

Sentidos Divinos. Puede usar este rasgo cuatro veces antes de tener que descansar y recuperar tus usos.

Imponer las Manos. El número total de puntos de golpe que puedes restaurar aumenta a 20.

Mejora de Característica. Tu Carisma aumenta a 16, lo que implica que:

- Tu modificador por Carisma pasa a ser +3.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros aumenta a 13. Tu bonificador de ataque de conjuro aumenta a +5.
- Tu modificador para las tiradas de salvación de Carisma aumenta en 1.
- Tu modificador para las habilidades basadas en Carisma aumenta en 1.

NIVEL 5: 6500 PX

Conjuros conocidos. Añade los siguientes conjuros de paladín de nivel 2 a la lista de conjuros que puedes preparar: *arma mágica* y *auxilio*.

Imponer las Manos. El número total de puntos de golpe que puedes restaurar aumenta a 25.

Castigo Divino. El daño adicional aumenta en 1d8 por cada nivel de conjuro superior a 1, hasta un máximo de 5d8.

Conjuros. Ahora puedes lanzar conjuros de nivel 2 y obtienes un espacio de conjuro de nivel 1 y dos espacios de conjuro de nivel 2. Además de los conjuros que has decidido preparar, siempre tendrás preparados dos conjuros de juramento adicionales: *restablecimiento menor* y *zona de la verdad*.

Ataque Adicional. Cuando realices la acción de Atacar en tu turno, podrás atacar dos veces en lugar de una.

Bonificador por competencia. Tu bonificador por competencia aumenta a +3, lo que implica que:

- Tu bonificador de ataque aumenta en 1 para tus ataques de conjuro y para las armas con las que eres competente.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros aumenta en 1.
- Tu modificador para las tiradas de salvación y habilidades en las que eres competente (marcadas con un ●) aumenta en 1.

MEJORAR TU ARMADURA

Al conseguir tesoros podrás comprar armaduras mejores para aumentar tu Clase de Armadura. El reglamento contiene la información sobre el equipo, armaduras incluidas.