

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

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

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

PC

EP

PE

PO

PT

10

- 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

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.