



LOS DRAGONES DE LA ISLA DE LAS TEMPESTADES MARINEROS AHOGADOS

La Caja de inicio de *DUNGEONS & DRAGONS: Los dragones de la Isla de las Tempestades* te abre las puertas a trepidantes aventuras en el juego narrativo cooperativo *DUNGEONS & DRAGONS*. Disfruta de parte de la aventura ahora mismo con “Marineros ahogados”, el emocionante encuentro que pone en marcha toda la historia.

Además del encuentro de “Marineros ahogados”, encontrarás cinco hojas de personaje listas para jugar y una lista seleccionada de conjuros con sus descripciones para los personajes del grupo que usen magia. Si no tienes un dado de 20 caras, te recomendamos que uses una de las muchas aplicaciones de dados disponibles.

No te preocupes si no has jugado antes a D&D. ¡Este encuentro es perfecto para empezar! Para aprender a dirigirlo, mira el vídeo “Encounter Walk-Through:

Drowned Sailors” (Explicación del encuentro: Marineros ahogados) en playdnd.com, en el que se explica todo lo que debes saber. Asimismo, en playdnd.com también podrás encontrar muchas herramientas más tanto para jugadores como para Dungeon Masters.

¡DUNGEON MASTERS!



Mirad el vídeo “La Isla de las Tempestades, EXPLICACIÓN PARA NUEVOS DM” para aprender a dirigir el encuentro.



VISIÓN DE CONJUNTO

Una aventura de D&D es un conjunto de lugares, misiones y desafíos que te servirán de inspiración para narrar una historia. El resultado de esa historia viene determinado por las acciones y decisiones de los personajes de los jugadores... y por el azar de los dados.

Los dragones de la Isla de las Tempestades atrapa a los personajes en medio de una antigua guerra disputada entre dragones a medida que exploran una isla que lleva mucho tiempo siendo un campo de batalla de ese conflicto.

Para comenzar, cada jugador tiene que elegir un personaje con el que jugar. Se incluyen cinco personajes impresos en hojas diferentes. Pide a los jugadores que echen un vistazo a las hojas de personaje, que pongan un nombre a sus personajes e inventen los detalles de su personalidad y aspecto. Anima a los jugadores a hacer anotaciones en las hojas de personaje para personalizarlos. Además, entrega a los personajes la ficha “Conjuros”, que incluye conjuros útiles para los personajes del clérigo y el mago. Si los jugadores tienen preguntas sobre sus personajes, en playdnd.com pueden encontrar recursos adicionales.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

El origen del Retiro del Dragón está ligado al antiguo conflicto entre los dragones metálicos buenos (de oro, plata, bronce, oropel, y cobre) y los dragones cromáticos malvados (rojos, azules, verdes, negros y blancos). Hace siglos, los dragones metálicos hicieron prisionera a una enfurecida dragona roja bajo el lecho marino. Pero la ira de la dragona roja provocó una actividad volcánica submarina que dio lugar a la Isla de las Tempestades, donde se encuentra el Retiro del Dragón.

La poderosa magia de la dragona prisionera ha dejado una marca permanente en la Isla de las Tempestades. Esa magia atrae a otros dragones a la isla, lo que la ha convertido en un campo de batalla habitual. Las cicatrices espirituales de los dragones que allí han muerto dan origen a monstruos y a una magia impredecible... ¡y aquí es donde empieza la aventura!



BIENVENIDA AL RETIRO DEL DRAGÓN

LA AVENTURA COMIENZA EN UN PEQUEÑO CLAUSTRO DE la Isla de las Tempestades llamado el Retiro del Dragón, un refugio al que acude gente hastiada en busca de paz, sabiduría y reconciliación con uno mismo. Allí, los personajes descubrirán los peligros que entraña la Isla de las Tempestades.

Cada personaje viene al claustro por un motivo que se indica en la hoja de personaje. También puedes dejar que los jugadores inventen el motivo por el que su personaje acude a Runara la anciana, la encargada del claustro, en busca de su ayuda y sabiduría.

Lee el siguiente texto para comenzar:

El viaje a la Isla de las Tempestades ha transcurrido sin incidentes y, al atisbarla desde la proa, parece albergar grandes misterios. Algas llenas de color brillan bajo las aguas que os rodean y por el cielo encapotado se filtran unos desafiantes rayos de sol que iluminan la frondosa vegetación y la oscura roca de basalto que forma la isla. El barco se dirige a un puerto tranquilo situado al norte de la isla sorteando las rocas que sobresalen del mar.

Entonces veis un enorme templo al aire libre situado al borde de un acantilado que se alza ante vosotros.

El barco echa el ancla en la bocana del puerto y dos marineros os llevan hasta la orilla en un bote. Tenéis tiempo de sobra para admirar la imponente estatua que se erige justo en medio del templo, en la que se homenajea a un anciano rodeado de siete pájaros cantores. Por la pared del acantilado, serpentea hasta el templo un largo sendero salpicado de entradas abiertas directamente en la piedra.

Los marineros os desembarcan en un muelle desvencijado en el que hay atado un gran bote de remos. Os indican dónde comienza el camino y os desean buena suerte antes de volver al barco en su propio bote. ¡Aquí comienza vuestra visita al Retiro del Dragón!

Antes de continuar con la aventura, anima a los jugadores a que presenten a sus personajes si aún no lo han hecho. Quizás quieran hablar sobre el motivo de su visita al Retiro del Dragón o puede que prefieran ser discretos de momento.

Pregunta a los jugadores cuál es el orden de marcha del grupo cuando comiencen su camino hacia el claustro. ¿Quién va delante y quién detrás? Toma nota del orden.

Cuando hayas acabado, sigue con la sección “Marineros ahogados”.

MARINEROS AHOGADOS

Lee el siguiente texto para comenzar el encuentro:

Cuando estéis a punto de salir de la playa para empezar a subir al refugio, escucháis que, detrás de vosotros, algo salpica y emite un gemido húmedo y gorgoteante. En la orilla, a unos nueve metros de distancia, hay tres criaturas que caminan arrastrando los pies. Van vestidas de marineros, pero tienen la piel grisácea y parece que se hubieran ahogado. Conforme se os acercan con paso torpe, hilos de agua marina resbalan por sus bocas desencajadas.

Los tres marineros que arrastran los pies son **zombis**, los cadáveres reanimados de unos marineros que perdieron la vida hace poco en un naufragio. Los personajes tendrán que elegir: pueden darse la vuelta y luchar contra los zombis o seguir por el sendero y dejar atrás a esas criaturas torpes y lentas.

Si los personajes deciden volverse y pelear, será el primer combate de la aventura. Para dirigirlo, tendrás que seguir estos pasos:

1. Consulta el perfil del zombi de esta página.
2. Utiliza las reglas de iniciativa para decidir quién actúa en primer lugar, en segundo, en tercero y así sucesivamente. Apunta el orden de iniciativa de todo el mundo en tu cuaderno.
3. En el orden de iniciativa de los zombis, estos avanzan hacia los personajes. Si consiguen acercarse lo suficiente, realizan ataques cuerpo a cuerpo. En el perfil de los zombis tienes la información necesaria para resolver estos ataques.
4. En el orden de iniciativa de cada personaje, este puede elegir entre las acciones de su hoja de personaje.
5. Los zombis lucharán hasta que los derroten a todos.

Consejo: Fortaleza de Muerto Viviente. El atributo Fortaleza de Muerto Viviente de los zombis refleja lo difícil que resulta acabar con estas criaturas. Si un zombi no muere gracias a este atributo, dales a los jugadores una pista del motivo. Por ejemplo: “Eso tendría que haber fulminado a la criatura, pero se niega a dejar de moverse”. Por otra parte, cada vez que un zombi reciba daño radiante (como con el truco de clérigo *llama sagrada*), podrías describir sus alaridos de dolor. Así, ayudarás a los jugadores a percatarse de que el daño radiante es una buena forma de sortear la Fortaleza de Muerto Viviente. Si los jugadores te preguntan si sus personajes tienen idea de cómo luchar contra un zombi, pídeles que hagan una prueba de Inteligencia (CD 10). Los que la superen quizá recuerden que un golpe fuerte (un crítico) o el daño radiante pueden ayudarle a aniquilar a un zombi.

El rescate de Runara. En el improbable caso de que los zombis derroten a los aventureros, Runara la anciana acudirá a rescatarlos. Los personajes se despiertan en un templo del Retiro del Dragón. Runara explica que ha oído los sonidos del combate y ha llegado justo a tiempo de impedir que los zombis arrastraran a los personajes al mar.

Evitar a los zombis.

Si a los personajes les está yendo mal el combate contra los zombis o deciden no pelear contra ellos, les resultará sencillo escaparse de esos monstruos lentos que arrastran los pies. Los zombis no los siguen por el camino que se dirige al Retiro del Dragón. Los personajes tendrán otra oportunidad de enfrentarse a los zombis en el libro de aventura.



ZOMBI

Muerto viviente Mediano, por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 8

Puntos de golpe: 22 (3d8 + 9)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Sab +0

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: entiende los idiomas que conocía en vida, pero no puede hablar

Desafío: 1/4

Bonificador por competencia: +2

Fortaleza de Muerto Viviente. Si el daño reduce a 0 los puntos de golpe del zombi, hará una tirada de salvación de Constitución con CD 5 + el daño sufrido, siempre que este no sea radiante o proveniente de un crítico. Si tiene éxito, el zombi se queda con 1 punto de golpe.

Naturaleza Inusual. El zombi no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

Acciones

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño contundente.

FICHA: CONJUROS

Si interpretas a un personaje que use la magia, verás que en tu hoja de personaje hay anotados multitud de emocionantes conjuros. Para este encuentro, hemos reducido la lista a los conjuros que creemos que pueden ser más útiles. Pueden encontrarse más conjuros y sus descripciones en la *Caja de Inicio de D&D: Los dragones de la Isla de las Tempestades*.

CONJUROS DE CLÉRIGO

LLAMA SAGRADA

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Un fulgor de llamas desciende sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o sufrirá 1d8 de daño radiante. Además, el objetivo no podrá beneficiarse de la cobertura en esta tirada de salvación.

El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), el nivel 11 (3d8) y el nivel 17 (4d8).

CURAR HERIDAS

Evocación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Una criatura a la que toques recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 1d8 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta ni a autómatas ni a muertos vivientes.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, la curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

CONJUROS DE MAGO

RAYO DE ESCARCHA

Evocación (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Lanzas un rayo helado de luz blanquiazul hacia una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impacta, el objetivo recibe 1d8 de daño de frío y su velocidad se reduce en 3 m hasta el principio de tu siguiente turno.

El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), el nivel 11 (3d8) y el nivel 17 (4d8).

OLA ATRONADORA

Evocación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador (cubo de 4,5 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Una ola de fuerza atronadora surge de tu cuerpo. Todas las criaturas en un cubo de 4,5 m adyacente a ti deben hacer una tirada de salvación de Constitución. Si la fallan, recibirán 2d8 de daño de trueno y serán empujadas 3 m respecto a ti. Si la superan, recibirán la mitad de daño (redondeado hacia abajo) y no se las empujará.

Además, a los objetos sueltos que estén completamente dentro del área de efecto se les empujará automáticamente 3 m respecto a ti. El conjuro provoca un retumbo audible a 90 m de distancia.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel del espacio por encima de 1.

¡AÚN QUEDA MUCHO POR EXPLORAR!

Continúa la historia con la *Caja de Inicio de D&D: Los dragones de la Isla de las Tempestades*, que ya está disponible. Esta caja contiene las reglas esenciales del juego y todo lo que necesitas para interpretar a personajes heroicos que se ven involucrados en una guerra ancestral entre dragones mientras intentan descubrir los secretos de la Isla de las Tempestades. ¡Prepárate para horas de aventuras épicas!

En playdnd.com encontrarás más consejos, herramientas y tutoriales en vídeo para ayudarte a dar tus primeros pasos.



CRÉDITOS

Diseñador principal: James Wyatt

Diseño: Sydney Adams, Makenzie De Armas,
Dan Dillon

Desarrollo de reglas: Jeremy Crawford, Ben Petrisor

Dirección de arte: Kate Irwin

Diseño gráfico: Matt Cole, Bob Jordan, Trish Yochum

Ilustración de la portada: Karl Kopinski

Cartografía: Mike Schley

Ilustraciones del interior: Conceptopolis, Jenn Ravenna

Ilustraciones de las hojas de personaje: Richard Whitters,
Shawn Wood

Edición: Judy Bauer, Michele Carter

Responsable del producto: Natalie Egan

Producción: Rob Hawkey

Clérigo

CLASE

1

NIVEL

Soldado

TRASFONDO

Enano de las colinas

RAZA

Mediano

TAMAÑO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL PERSONAJE

FUERZA

+2

14

DESTREZA

-1

8

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

12

+2

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

+2 Fuerza

-1 Destreza

+2 Constitución

+0 Inteligencia

+5 Sabiduría

+3 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

-1 Acrobacias (Des)

+4 Atletismo (Fue)

+0 C. Arcano (Int)

+1 Engaño (Car)

+0 Historia (Int)

+1 Interpretación (Car)

+3 Intimidación (Car)

+0 Investigación (Int)

-1 Juego de Manos (Des)

+5 Medicina (Sab)

+0 Naturaleza (Int)

+3 Percepción (Sab)

+3 Perspicacia (Sab)

+1 Persuasión (Car)

+2 Religión (Int)

-1* Sigilo (Des)

+3 Supervivencia (Sab)

+3 T. con Animales (Sab)

*Consulta tu equipo.

HABILIDADES

CLASE DE ARMADURA 18

-1 INICIATIVA

7,5 m VELOCIDAD

Puntos de golpe máximos 11

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Total 1d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○○

FALLOS ○○○○

SALVACIONES CONTRA MUERTE

- ◆ Cota de malla*
- ◆ Escudo
- ◆ Maza
- ◆ Hacha de mano
- ◆ Símbolo sagrado
- ◆ Mochila
- ◆ Petate
- ◆ Utensilios de cocina
- ◆ Yesquero
- ◆ 10 antorchas
- ◆ Raciones para 10 días
- ◆ Cantimplora
- ◆ Cuerda de cáñamo de 15 m
- ◆ Insignia de rango
- ◆ Espada rota tomada como trofeo de un enemigo caído
- ◆ Juego de dados de hueso
- ◆ Muda de ropas comunes
- ◆ Bolsa

*Mientras lleves esta armadura, tienes desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

EQUIPO

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

PC

PP

PE

PO 10

PPT

MONEDAS

COMPETENCIAS

Tienes las siguientes competencias. El reglamento explica lo que significa una competencia.

Tiradas de salvación. Tus competencias en tiradas de salvación las indica el ● en la lista "Tiradas de salvación" de la izquierda.

Habilidades. Tus competencias en habilidades las indica el ● en la lista "Habilidades" de la izquierda.

Equipo. Eres competente con todas las armaduras, escudos y con armas sencillas, hachas de guerra y martillos de guerra.

IDIOMAS

Puedes hablar, leer y escribir en común, elfo, enano y goblin.

ATAQUES

Empiezas con las siguientes armas, que puedes usar para realizar ataques.

Maza. En ataques cuerpo a cuerpo (contra un objetivo a 1,5 m o menos de ti), puedes atacar con tu maza. Tira **1d20 + 4** para ver si impactas. Si lo haces, el objetivo recibe **1d6 + 2 de daño contundente**.

Hacha de mano. En ataques cuerpo a cuerpo (contra un objetivo a 1,5 m o menos de ti), puedes atacar con una hacha de mano. También puedes lanzar una hacha de mano a un objetivo a hasta 6 m de distancia, o a hasta 18 m de distancia con desventaja en la tirada de ataque. En ambos casos, tira **1d20 + 4** para ver si impactas. Si lo haces, el objetivo recibe **1d6 + 2 de daño cortante**.

CLÉRIGO

Como clérigo, empleas la magia concedida por un dios. Adoras a Marthammor Duin, una deidad que cuida de los viajeros y los marginados.

La clase clérigo te concede los siguientes rasgos.

Dominio Divino. Obtienes magia de un dominio divino (una esfera de influencia mágica) asociado con tu deidad. Tu dominio es la Vida. Este dominio te concede rasgos en otras partes de la hoja de personaje.

Conjuros preparados.

Cada vez que finalices un descanso largo, podrás preparar cuatro conjuros de nivel 1, que son los que podrás lanzar, de entre la lista de conjuros de nivel 1 en el reverso de esta hoja. Además de esos cuatro, siempre tienes estos dos conjuros preparados gracias al Dominio de la Vida: *benedición* y *curar heridas*.

Anota aquí tus conjuros preparados:

<i>benedición</i>	<i>curar heridas</i>
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Espacios de conjuro. Tienes dos espacios de conjuro de nivel 1 que puedes usar para lanzar tus conjuros preparados. Puedes usarlos para lanzar dos conjuros distintos o para lanzar el mismo conjuro dos veces. Recuperas los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Puedes llevar el control de los espacios de conjuro que gastes si los tachas en la tabla "Lanzamiento de conjuros" de la otra cara de esta hoja, en la que cada espacio de conjuro está representado por una casilla.

Trucos. Conoces algunos trucos, que son conjuros que lanzas sin gastar espacios de conjuro. Conoces los siguientes trucos, que se detallan en el reglamento:

<i>llama sagrada</i>	<i>taumaturgia</i>
<i>luz</i>	

Ataques de conjuro y tiradas de salvación. Cuando una criatura realice una tirada de salvación para resistir uno de tus conjuros, la CD de esa tirada será **13**. Cuando hagas un ataque de conjuro, tira **1d20 + 5** para ver si impactas. Estos números se basan en tu aptitud mágica, que es la Sabiduría.

CD de salvación de conjuros = 13
Tirada de ataque de conjuro = 1d20 + 5

Lanzamiento ritual. Puedes lanzar de forma ritual los conjuros de clérigo que tengas preparados y estén marcados como “ritual”. Los rituales se explican en el reglamento.

Discípulo de la Vida. Gracias al Dominio de la Vida, tus conjuros de curación son especialmente efectivos. Siempre que hagas recuperar puntos de golpe a una criatura con un conjuro de nivel 1 o superior, esta recuperará una cantidad adicional de puntos de golpe igual a 2+ el nivel del conjuro.

ENANO DE LAS COLINAS

Los enanos son sólidos y duros como la piedra de la que se dice que fueron creados y soportan con aguante el paso de los siglos. Como enano de las colinas, tienes los siguientes atributos.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue en ese mismo radio. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

Resistencia Enana. Posees resistencia al daño de veneno y tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de envenenado sobre ti mismo.

Aftinidad 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 el doble de tu bonificador por competencia a la tirada, en lugar del bonificador normal (así que tirarás 1d20 + 4 para la prueba).

Aguante Enano. Tus puntos de golpe máximos se incrementan en 1 y aumentarán en 1 más cada vez que subas un nivel (se incluyen en tus puntos de golpe).

Armaduras pesadas. Tu velocidad no se reduce por llevar una armadura pesada.

TU TRASFONDO DE SOLDADO

Recibiste entrenamiento como soldado en la isla de Mintarn y te uniste a un grupo de mercenarios. Viajaste a la ciudad de Nuncainvierno con tus compañeros para servir en el ejército y en la guardia de la ciudad. Con el tiempo, te sentiste desilusionado por muchos de tus camaradas soldados, ya que parecían aprovecharse de su autoridad a costa de la gente a la que se suponía que debían proteger.

Tu trasfondo ha moldeado a tu personaje de varias formas importantes. A lo largo de tu carrera militar, has aprendido varios idiomas (se muestran en el apartado “Idiomas” más arriba). Tus competencias en las habilidades Atletismo e Intimidación reflejan tu entrenamiento físico y tu capacidad para atemorizar a los enemigos.

Últimamente, tienes sueños en los que una sombra se arrastra por el mar como si fuera un velo y engulle una isla en su oscuridad. Aunque al principio no hiciste caso de ellos, empiezas a escuchar una voz que te llama para que te opongas a la voracidad infinita de la muerte. Convencido de que ese es el deseo de tu deidad, has dimitido de tu puesto y te has embarcado en tu misión.

Objetivo personal: desterrar una sombra de la muerte. Las investigaciones sobre las imágenes de tus sueños te han dirigido a la Isla de las Tempestades, no muy lejos de Nuncainvierno. Allí, en el interior de un remoto claustro se halla un templo dedicado al dios dragón Bahamut, patrón de los héroes y campeón de la justicia. Tal vez alguien en ese claustro tenga la clave para la fatalidad inminente que tu deidad quiere que impidas.

HACER TUYO EL PERSONAJE

Sigue estos pasos para que este personaje sea inequívocamente tuyo:

1. Elige un nombre y escríbelo en el espacio de “Nombre del personaje” del anverso de esta hoja. Ese nombre puede ser cualquiera que te guste, incluso sacado del mundo real o de una obra literaria.
2. Decide el aspecto del personaje y su sexo. Elige su altura, peso, edad y color (ojos, pelo y piel). Puedes emplear la ilustración de esta página como inspiración o tomar tu propia dirección. También puedes optar por otorgar a tu personaje otras características físicas, como una cicatriz, una leve cojera, gafas o un tatuaje.
3. Desarrolla la personalidad de tu personaje y lee sobre su alineamiento en el reglamento (puedes elegir otro alineamiento de entre las opciones que se dan allí). El objetivo es que elijas atributos y peculiaridades para tu personaje con los que vayas a disfrutar.

SUBIR DE NIVEL

El DM te dirá cuándo llegas al nivel 2 y luego al 3. Cuando alcances un nuevo nivel, obtendrás los rasgos de debajo correspondientes a ese nivel.

DADOS DE GOLPE Y PUNTOS DE GOLPE

Cada vez que subas de nivel, obtendrás un Dado de Golpe (d8) adicional, que puedes usar para curarte cuando realices un descanso corto (se explica en el reglamento). Cuando subas de nivel, añade el nuevo Dado de Golpe al cuadro de Dados de Golpe de esta hoja y suma 1d8 + 3 a tus puntos de golpe máximos (esto incluye el beneficio del Aguante Enano).

PROGRESO EN EL LANZAMIENTO DE CONJUROS

Cuando subas de nivel, obtendrás más conjuros. Puedes preparar un número de conjuros igual a tu nivel + tu modificador por Sabiduría, como se muestra en la tabla “Lanzamiento de conjuros”. También obtienes más espacios de conjuro.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nivel de clérigo	Conjuros preparados	Espacios de nivel 1	Espacios de nivel 2
1	4	□□	—
2	5	□□□	—
3	6	□□□□	□□

RASGOS DE NIVEL 2

Canalizar Divinidad. Puedes canalizar la magia divina de tu deidad para generar uno de estos dos efectos: Expulsar Muertos Vivientes o Preservar Vida. Cuando uses Canalizar Divinidad, elige cuál de esos efectos crear. Después, tendrás que finalizar un descanso corto o largo para poder usar de nuevo este rasgo:

Expulsar Muertos Vivientes. Como acción, muestras tu símbolo sagrado y cada muerto viviente que pueda verte u oírte a 9 m o menos de ti deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 13 o será expulsado durante 1 minuto o hasta que reciba algún daño. Una criatura expulsada deberá dedicar sus turnos a tratar de alejarse de ti todo lo que pueda y no podrá acabar su movimiento voluntariamente en ningún espacio que se encuentre a 9 m o menos 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. Como acción, muestras tu símbolo sagrado y eliges una o más criaturas a 9 m o menos de ti para curarlas, y luego distribuyes 10 puntos de golpe entre ellas. Este rasgo no puede hacer que una criatura pase a tener más de la mitad de sus puntos de golpe máximos.

RASGOS DE NIVEL 3

Conjuros. Ahora puedes preparar y lanzar conjuros de nivel 2. Además de los conjuros que elijas preparar, siempre tendrás dos conjuros adicionales preparados: *arma espiritual* y *restablecimiento menor*.

Preservar Vida. Cuando uses Preservar Vida, ahora podrás distribuir hasta 15 puntos de golpe.

LISTA DE CONJUROS DE CLÉRIGO

Conjuros de nivel 1

Bendición
Curar heridas
Detectar magia (ritual)
Escudo de fe
Orden imperiosa
Palabra de curación
Protección contra el bien y el mal
Saeta guía
Santuario

Conjuros de nivel 2

Arma espiritual
Inmovilizar persona
Restablecimiento menor



SHAWN WOOD

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero

CLASE

1

NIVEL

Héroe del pueblo

TRASFONDO

Elfo de los bosques

RAZA

Mediano

TAMAÑO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+0

10

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

-1

8

+2

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

CLASE DE ARMADURA

14

+3

INICIATIVA

10,5 m

VELOCIDAD

Puntos de golpe máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○○

FALLOS ○○○○

SALVACIONES CONTRA MUERTE

- ◆ Armadura de cuero
- ◆ Arco largo
- ◆ 20 flechas
- ◆ Espadón
- ◆ Mochila
- ◆ Petate
- ◆ Utensilios de cocina
- ◆ Yesquero
- ◆ 10 antorchas
- ◆ Raciones para 10 días
- ◆ Cantimplora
- ◆ Cuerda de cáñamo de 15 m
- ◆ Pala
- ◆ Cazuela de hierro
- ◆ Muda de ropas comunes
- ◆ Bolsa

EQUIPO

COMPETENCIAS

Tienes las siguientes competencias. El reglamento explica lo que significa una competencia.

Tiradas de salvación. Tus competencias en tiradas de salvación las indica el ● en la lista "Tiradas de salvación" de la izquierda.

Habilidades. Tus competencias en habilidades las indica el ● en la lista "Habilidades" de la izquierda.

Equipo. Eres competente con todas las armaduras, escudos y con armas sencillas y marciales.

IDIOMAS

Puedes hablar, leer y escribir en común, elfo, enano y mediano.

ATAQUES

Empiezas con las siguientes armas, que puedes usar para realizar ataques.

Espadón. En ataques cuerpo a cuerpo (contra un objetivo a 1,5 m o menos de ti), puedes atacar con tu espadón. Tira **1d20 + 3** para ver si impactas. Si lo haces, el objetivo recibe **2d6 + 1 de daño cortante**.

Arco largo. Puedes disparar tu arco largo contra un objetivo a hasta 45 m de distancia, o a hasta 180 m con desventaja en la tirada de ataque. Tira **1d20 + 7** para ver si impactas. Si lo haces, el objetivo recibe **1d8 + 3 de daño perforante**.

GUERRERO

Los guerreros son maestros del combate marcial, habilidosos en el manejo de una gran variedad de armas y armaduras. Aprenden los fundamentos de todos los estilos de combate y se especializan en su favorito (en tu caso, el tiro con arco). La combinación de capacidades generales y especialización intensiva convierte a los guerreros en combatientes superiores tanto en el campo de batalla como en cualquier mazmorra.

La clase guerrero te concede los siguientes rasgos.

Tomar Aliento. Posees una pequeña reserva de energías a la que puedes recurrir para protegerte. Puedes usar una acción adicional para recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a $1d10 + tu$ nivel de guerrero.

Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso corto o largo para poder emplearlo de nuevo.

Estilo de Combate: Tiro con Arco. Recibes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque con armas a distancia. Este bonificador ya se incluye en tu ataque con tu arco largo.

ELFO DE LOS BOSQUES

Los elfos son un pueblo de gracia ultraterrena, larga vida y gran pasión. En los primeros días del multiverso, los incipientes elfos de los bosques se enamoraron de las masas boscosas del mundo y adquirieron místicamente algunas características de esos reinos forestales. Como parte de esa adaptación mística, eres muy veloz y posees una gran capacidad para esconderte entre el follaje o en otros fenómenos naturales.

Como elfo de los bosques, tienes los siguientes atributos.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue en ese mismo radio. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

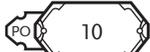
Linaje Feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado sobre ti mismo.

Trance. Los elfos no necesitan dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la consciencia.

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

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA



MONEDAS

Signe por detrás

TU TRASFONDO DE HÉROE DEL PUEBLO

Tus padres vivían en la próspera aldea de Árbol de Trueno, al este de la ciudad de Nuncainvierno y en el linde del bosque de Nuncainvierno. Sin embargo, cuando el cercano monte Caldhora entró en erupción hace 30 años, tus padres huyeron, quizá siendo tú aún muy joven (dependiendo de tu edad). Tu familia deambuló de aldea en aldea por la región, trabajando de jornaleros donde podían.

Tu trasfondo ha moldeado a tu personaje de varias formas importantes. Has aprendido el idioma de varios pueblos distintos (se muestran en el apartado "Idiomas" del anverso de esta hoja). Tus competencias en las habilidades Supervivencia y Trato con Animales también reflejan tu educación, al haber trabajado con animales y haber sobrevivido en el mundo natural.

Los últimos años los has pasado trabajando de carpintero en los bulliciosos muelles de Nuncainvierno, pero tanto tú como los que te rodean tenéis claro que estás destinado a algo más grande. Una vez plantaste cara a un capitán explotador, por lo que otros trabajadores de los muelles acuden a tí en busca de ayuda. Algún día, madurarás y serás un héroe.

Objetivo personal: definir tu destino. En el remoto claustro del Retiro del Dragón vive una anciana erudita que se supone que posee una gran sabiduría o, posiblemente, una perspicacia sobrenatural. En el interior del claustro se halla un templo dedicado al dios dragón Bahamut, patrón de los héroes y campeón de la justicia. Tal vez la anciana Runara pueda ayudarte a saber cuál es exactamente tu destino heroico y ponerte en el rumbo correcto para cumplirlo, de forma que llegues a ser el héroe que se supone que debes ser.

HACER TUYO EL PERSONAJE

Sigue estos pasos para que este personaje sea inequívocamente tuyo:

1. Elige un nombre y escríbelo en el espacio de "Nombre del personaje" del anverso de esta hoja. Ese nombre puede ser cualquiera que te guste, incluso sacado del mundo real o de una obra literaria.
2. Decide el aspecto del personaje y su sexo. Elige su altura, peso, edad y color (ojos, pelo y piel). Puedes emplear la ilustración de esta página como inspiración o tomar tu propia dirección. También puedes optar por otorgar a tu personaje una característica física memorable, como una cicatriz, una leve cojera, gafas o un tatuaje. Puedes anotar lo que desees sobre el aspecto de tu personaje en el espacio de "Notas" de debajo.
3. Desarrolla la personalidad de tu personaje y lee sobre su alineamiento en el reglamento (puedes elegir otro alineamiento de entre las opciones que se dan allí). El objetivo es que elijas atributos y peculiaridades para tu personaje con los que vayas a disfrutar.

SUBIR DE NIVEL

El DM te dirá cuándo llegas al nivel 2 y luego al 3. Cuando alcances un nuevo nivel, obtendrás los rasgos de debajo correspondientes a ese nivel.

DADOS DE GOLPE Y PUNTOS DE GOLPE

Cada vez que subas de nivel, obtendrás un Dado de Golpe (d10) adicional, que puedes usar para curarte cuando realices un descanso corto (se explica en el reglamento). Cuando subas de nivel, añade el nuevo Dado de Golpe al cuadro de Dados de Golpe de esta hoja y suma 1d10 + 2 a tus puntos de golpe máximos.

RASGO DE NIVEL 2

Acción Súbita. Puedes superar tus límites normales durante un instante. Durante tu turno, puedes llevar a cabo una acción más.

Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso corto o largo para poder emplearlo de nuevo.

RASGO DE NIVEL 3

Crítico Mejorado. Tus ataques con armas causarán críticos con un resultado de 19 o 20 en la tirada.



SHAWN WOOD

NOTAS

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE

1

NIVEL

Noble

TRASFONDO

Humano

RAZA

Mediano

TAMAÑO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

FUERZA

+3

16

DESTREZA

-1

9

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+0

11

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

+2

14

+2

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- 1 Acrobacias (Des)
- +5 Atletismo (Fue)
- +0 C. Arcano (Int)
- +2 Engaño (Car)
- +2 Historia (Int)
- +2 Interpretación (Car)
- +2 Intimidación (Car)
- +0 Investigación (Int)
- 1 Juego de Manos (Des)
- +1 Medicina (Sab)
- +0 Naturaleza (Int)
- +1 Percepción (Sab)
- +3 Perspicacia (Sab)
- +4 Persuasión (Car)
- +0 Religión (Int)
- 1* Sigilo (Des)
- +1 Supervivencia (Sab)
- +1 T. con Animales (Sab)

*Consulta tu equipo.
HABILIDADES

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

PC

PP

PE

PO 25

PPT

MONEDAS

CLASE DE ARMADURA

18

-1

INICIATIVA

9 m

VELOCIDAD

Puntos de golpe máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○○

FALLOS ○○○○

SALVACIONES CONTRA MUERTE

- ◆ Cota de malla*
- ◆ Hacha de guerra
- ◆ Escudo
- ◆ 5 jabalinas
- ◆ Símbolo sagrado
- ◆ Mochila
- ◆ Petate
- ◆ Utensilios de cocina
- ◆ Yesquero
- ◆ 10 antorchas
- ◆ Raciones para 10 días
- ◆ Cantimplora
- ◆ Cuerda de cáñamo de 15 m
- ◆ Muda de ropas de calidad
- ◆ Anillo de sellar
- ◆ Pergamino de linaje
- ◆ Bolsa

*Mientras lleves esta armadura, tienes desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

EQUIPO

COMPETENCIAS

Tienes las siguientes competencias. El reglamento explica lo que significa una competencia.

Tiradas de salvación. Tus competencias en tiradas de salvación la indica el ● en la lista "Tiradas de salvación" de la izquierda.

Habilidades. Tus competencias en habilidades la indica el ● en la lista "Habilidades" de la izquierda.

Equipo. Eres competente con todas las armaduras, escudos y con armas sencillas y marciales.

IDIOMAS

Puedes hablar, leer y escribir en común, dracónico, enano y gigante.

ATAQUES

Empiezas con las siguientes armas, que puedes usar para realizar ataques.

Hacha de guerra. En ataques cuerpo a cuerpo (contra un objetivo a 1,5 m o menos de ti), puedes atacar con tu hacha de guerra. Tira **1d20 + 5** para ver si impactas. Si lo haces, el objetivo recibe **1d8 + 3 de daño cortante** o **1d10 + 3** de daño cortante si blandes el hacha de guerra a dos manos (lo que implica dejar caer el escudo).

Jabalina. En ataques cuerpo a cuerpo (contra un objetivo a 1,5 m o menos de ti), puedes atacar con una jabalina. También puedes lanzar una jabalina a un objetivo a hasta 9 m de distancia, o a hasta 36 m de distancia con desventaja en la tirada de ataque. En ambos casos, tira **1d20 + 5** para ver si impactas. Si lo haces, el objetivo recibe **1d6 + 3 de daño perforante**.

PALADÍN

Los paladines pronuncian un juramento a un dios, una orden ancestral o una gran causa. El juramento de un paladín es un vínculo poderoso que convierte a un guerrero devoto en un campeón bendecido. Tu juramento fue al dios Bahamut, el Dragón de Platino, patrón de los héroes y campeón de la justicia.

La clase paladín te concede los siguientes rasgos.

Sentidos Divinos. Como acción, puedes abrir tus sentidos a la presencia del mal intenso y del bien poderoso. Hasta el final de tu siguiente turno, sabrás la ubicación de cualquier celestial, infernal o muerto viviente que esté a 18 m o menos de ti y que no se encuentre tras una cobertura completa. Conocerás el tipo de cualquier ser cuya presencia detectes, pero no su identidad. En el mismo radio, también detectarás la presencia de cualquier lugar u objeto que haya sido consagrado o profanado.

Imponer las Manos. Tu toque bendito puede curar heridas. Tienes una reserva de poder de curación que se rellena cuando realizas un descanso largo. Con esa reserva, puedes hacer recuperar un total de 5 puntos de golpe.

Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer energía de la reserva para que esa criatura recupere una cantidad de puntos de golpe, que como máximo será la cantidad que te quede en dicha reserva.

Como alternativa, puedes gastar 5 puntos de golpe de tu reserva de curación para curar al objetivo de una enfermedad o neutralizar un veneno que lo afecte. Puedes curar varias enfermedades y neutralizar varios venenos con un solo uso de Imponer las Manos, gastando puntos de golpe por separado para cada caso.

Este rasgo no afecta ni a autómatas ni a muertos vivientes.

ACERCA DE LOS HUMANOS

Los humanos son el pueblo más numeroso de los Reinos Olvidados. Viven junto a elfos, enanos, medianos y otros pueblos en aldeas, villas y ciudades de todo el mundo. A menudo, la motivación de los aventureros humanos es dejar un legado que perviva.

TU TRASFONDO DE NOBLE

A tu familia no le son ajenos el poder, la riqueza y los privilegios. En los días de gloria de Nuncainvierno, tus padres gobernaban el condado de Colina Corlinn, situado en las colinas del noreste de la ciudad. Sin embargo, el monte Caldhora entró en erupción hace ya 30 años, devastando Nuncainvierno y borrando Colina Corlinn del mapa. En vez de crecer en una hacienda, te criaste en una pequeña casa de Aguas Profundas. Ahora que has llegado a la edad adulta, lo único que puedes esperar heredar es un título.

Tu trasfondo ha moldeado a tu personaje. Has aprendido los idiomas de los enanos y los gigantes de un tutor que tuviste en la infancia (se muestran en el apartado "Idiomas" del anverso de esta hoja) y tus competencias en las habilidades Historia y Persuasión reflejan la educación que recibiste en historia y etiqueta.

Desde que hiciste tu juramento a Bahamut, has regresado a Nuncainvierno y has sido un campeón para la gente olvidada por las instituciones que se supone que existen para protegerles. Hace poco, tu determinación se vio alterada por la corrupción de la guardia de la ciudad y de los aristócratas gobernantes.

Objetivo personal: peregrinación reafirmante. En tu búsqueda por recuperar tu determinación, has oído hablar de un claustro remoto, el Retiro del Dragón, en una isla diminuta. En el interior de ese claustro se halla un templo dedicado al dios dragón Bahamut. Te sientes atraído por ir allí y pensar detenidamente acerca de tu lugar en el mundo.

HACER TUYO EL PERSONAJE

Sigue estos pasos para que este personaje sea inequívocamente tuyo:

1. Elige un nombre y escríbelo en el espacio de "Nombre del personaje" del anverso de esta hoja. Ese nombre puede ser cualquiera que te guste, incluso sacado del mundo real o de una obra literaria.
2. Decide el aspecto del personaje y su sexo. Elige su altura, peso, edad y color (ojos, pelo y piel). Puedes emplear la ilustración de esta página como inspiración o tomar tu propia dirección. También puedes optar por otorgar a tu personaje una característica física memorable, como una cicatriz, una leve cojera, gafas o un tatuaje.
3. Desarrolla la personalidad de tu personaje y lee sobre su alineamiento en el reglamento (puedes elegir otro alineamiento de entre las opciones que se dan allí). El objetivo es que elijas atributos y peculiaridades para tu personaje con los que vayas a disfrutar.

SUBIR DE NIVEL

El DM te dirá cuándo llegas al nivel 2 y luego al 3. Cuando alcances un nuevo nivel, obtendrás los rasgos de debajo correspondientes a ese nivel.

DADOS DE GOLPE Y PUNTOS DE GOLPE

Cada vez que subas de nivel, obtendrás un Dado de Golpe (d10) adicional, que puedes usar para curarte cuando realices un descanso corto (se explica en el reglamento). Cuando subas de nivel, añade el nuevo Dado de Golpe al cuadro de Datos de Golpe de esta hoja y suma 1d10 + 2 a tus puntos de golpe máximos.

RASGOS DE NIVEL 2

Conjuros preparados. Cada vez que finalices un descanso largo, podrás preparar 3 conjuros de nivel 1, que son los que podrás lanzar, de entre la lista de conjuros de nivel 1 de debajo. Anota aquí tus conjuros preparados:

_____	_____
_____	_____
_____	_____

Espacios de conjuro. Tienes dos espacios de conjuro de nivel 1 que puedes usar para lanzar tus conjuros preparados. Puedes usarlos para lanzar dos conjuros distintos o para lanzar el mismo conjuro dos veces. Recuperas los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo. Puedes llevar el control de los espacios de conjuro que gastes si los tachas en la tabla "Lanzamiento de conjuros", en la que cada espacio de conjuro está representado por una casilla.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nivel de paladín	Conjuros preparados	Espacios de nivel 1
2	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Ataques de conjuro y tiradas de salvación. Cuando una criatura realice una tirada de salvación para resistir uno de tus conjuros, la CD de esa tirada será **12**. Cuando hagas un ataque de conjuro, tira **1d20 + 4** para ver si impactas. Estos números se basan en tu aptitud mágica, que es el Carisma.

CD de salvación de conjuros = 12

Tirada de ataque de conjuro = 1d20 + 4

Estilo de Combate: Protección. Cuando una criatura que puedas ver ataque a un objetivo que esté a 1,5 m o menos de ti y no seas tú mismo, puedes utilizar tu reacción para dar desventaja a la tirada de ataque. Debes estar embrazando un escudo.

Castigo Divino. Cuando impactes a una criatura con un ataque con arma cuerpo a cuerpo, podrás gastar un espacio de conjuro para infligir **2d8** de daño radiante al objetivo, además del daño del arma. Este daño adicional aumenta en **1d8** si el objetivo es un muerto viviente o un infernal.

Imponer las Manos. La reserva de curación de Imponer las Manos aumenta a 10.

RASGOS DE NIVEL 3

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

Imponer las Manos. La reserva de curación de Imponer las Manos aumenta a 15.

Conjuros. Obtienes un espacio de conjuro, como se muestra en la tabla "Lanzamiento de conjuros". Además de los conjuros que elijas preparar, siempre tendrás dos conjuros adicionales preparados: *protección contra el bien y el mal* y *santuario*.

Canalizar Divinidad. Puedes canalizar la magia divina de tu juramento para generar uno de estos dos efectos: Arma Sagrada o Expulsar lo Impío. Cuando uses Canalizar Divinidad, elige cuál de esos efectos crear. Después, tendrás que finalizar un descanso corto o largo para poder usar de nuevo este rasgo:

Arma Sagrada. Como acción, muestras tu símbolo sagrado e imbuyes de energía positiva un arma que sostengas. Durante 1 minuto, sumará +2 a las tiradas de ataque que hagas con esa arma. El arma también emite luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue 6 m más allá. Si el arma no es mágica, pasará a serlo hasta que acabe el efecto. Puedes ponerle fin durante tu turno como parte de cualquier otra acción. El efecto termina si ya no sostienes o llevas contigo el arma o si caes inconsciente.

Expulsar lo Impío. Como acción, muestras tu símbolo sagrado y cada infernal o muerto viviente que pueda verte u oírte a 9 m o menos de ti deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 12 o será expulsado durante 1 minuto o hasta que reciba algún daño. Una criatura expulsada deberá dedicar sus turnos a tratar de alejarse de ti todo lo que pueda y no podrá acabar su movimiento voluntariamente en ningún espacio que se encuentre a 9 m o menos 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.

LISTA DE CONJUROS DE PALADÍN

Conjuros de nivel 1

- Bendición
- Curar heridas
- Detectar magia
- Escudo de fe
- Orden imperiosa
- Protección contra el bien y el mal



SHAWN WOOD

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pícaro

CLASE

1

NIVEL

Criminal

TRASFONDO

Mediano piesligeros

RAZA

Pequeño

TAMAÑO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+0

10

CARISMA

+3

16

+2

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

- 1 Fuerza
- +5 Destreza
- +1 Constitución
- +3 Inteligencia
- +0 Sabiduría
- +3 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

- +5 Acrobacias (Des)
- 1 Atletismo (Fue)
- +1 C. Arcano (Int)
- +5 Engaño (Car)
- +1 Historia (Int)
- +3 Interpretación (Car)
- +3 Intimidación (Car)
- +3 Investigación (Int)
- +5 Juego de Manos (Des)
- +0 Medicina (Sab)
- +1 Naturaleza (Int)
- +2 Percepción (Sab)
- +0 Perspicacia (Sab)
- +3 Persuasión (Car)
- +1 Religión (Int)
- +7 Sigilo (Des)
- +0 Supervivencia (Sab)
- +0 T. con Animales (Sab)

HABILIDADES

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

PC

PP

PE

PO 15

PPT

MONEDAS

CLASE DE ARMADURA

14

+3

INICIATIVA

7,5 m

VELOCIDAD

Puntos de golpe máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Total 1d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA MUERTE

- ◆ Armadura de cuero
- ◆ Arco corto
- ◆ 20 flechas
- ◆ 2 dagas
- ◆ Herramientas de ladrón
- ◆ Mochila
- ◆ Bolsa con 1000 bolas de metal
- ◆ Cordel de 3 m
- ◆ Campana
- ◆ 5 velas
- ◆ 2 palanquetas
- ◆ Martillo
- ◆ 10 pitones
- ◆ Linterna sorda
- ◆ 2 frascos de aceite
- ◆ Raciones para 5 días
- ◆ Yesquero
- ◆ Cantimplora
- ◆ Cuerda de cáñamo de 15 m
- ◆ Muda de ropas corrientes de color oscuro y con capucha
- ◆ Bolsa

EQUIPO

COMPETENCIAS

Tienes las siguientes competencias. El reglamento explica lo que significa una competencia.

Tiradas de salvación. Tus competencias en tiradas de salvación las indica el ● en la lista "Tiradas de salvación" de la izquierda.

Habilidades. Tus competencias en habilidades las indica el ● en la lista "Habilidades" de la izquierda.

Equipo. Tienes competencia con armaduras ligeras, armas sencillas, ballestas de mano, espadas cortas, espadas largas y estoques. También tienes competencia con herramientas de ladrón.

IDIOMAS

Puedes hablar, leer y escribir en común, goblin y mediano.

ATAQUES

Empiezas con las siguientes armas, que puedes usar para realizar ataques.

Daga. En ataques cuerpo a cuerpo (contra un objetivo a 1,5 m o menos de ti), puedes atacar con tu daga. También puedes lanzar una daga a un objetivo a hasta 6 m de distancia, o a hasta 18 m de distancia con desventaja en la tirada de ataque. En ambos casos, tira **1d20 + 5** para ver si impactas. Si lo haces, el objetivo recibe **1d4 + 3 de daño perforante**.

Arco corto. Puedes disparar tu arco corto a un objetivo a hasta 24 m de distancia, o a hasta 96 m con desventaja en la tirada de ataque. Tira **1d20 + 5** para ver si impactas. Si lo haces, el objetivo recibe **1d6 + 3 de daño perforante**.

PÍCARO

Los pícaros desarrollan una pericia muy amplia que pocos personajes pueden igualar. Cuando llega la hora de combatir, prefieren recurrir a la astucia antes que a la fuerza bruta y les gusta ejecutar un único golpe preciso que hiera a su enemigo en su punto más vulnerable.

La clase pícaro te concede los siguientes rasgos.

Pericia. Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando la habilidad Sigilo (el bonificador duplicado se incluye en tu lista de habilidades) o tu competencia con las herramientas de ladrón.

Ataque Furtivo. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque basado en la Destreza (como con tu daga o tu arco corto) y tengas ventaja en la tirada de ataque, puedes infligir **1d6** de daño adicional a tu objetivo. No necesitas tener ventaja si otro enemigo del objetivo está a 1,5 m o menos de él y no está incapacitado. Sin embargo, no podrás infligir este daño adicional si tienes desventaja en la tirada de ataque.

Jerga de Ladrones. Conoces la jerga de ladrones, una mezcla de dialecto, argot y código secreto que te permite esconder mensajes en lo que parece una conversación normal y corriente. También comprendes un conjunto de señales y símbolos que se usan para transmitir mensajes breves y sencillos.

MEDIANO PIESLIGEROS

Los medianos son gente pequeña, pero están bendecidos por una suerte y un coraje dignos de los dragones más poderosos. Los medianos piesligeros pueden esconderse fácilmente, desliziándose entre los seres de mayor tamaño o colocándose tras ellos, ya sean amigos o enemigos.

Como mediano piesligeros, tienes los siguientes atributos.

Afortunado. Cuando saques un 1 en el d20 al hacer una tirada de ataque, prueba de característica o tirada de salvación, puedes volver a tirar el d20, pero tendrás que utilizar el resultado nuevo.

Valiente. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de asustado sobre ti mismo.

Ágil de Mediano. Puedes moverte a través del espacio ocupado por una criatura cuyo tamaño sea, al menos, una categoría superior al tuyo.

Sigiloso por Naturaleza. Puedes intentar esconderte tras una criatura cuyo tamaño sea, al menos, una categoría superior al tuyo.

Sigue por detrás

TU TRASFONDO DE CRIMINAL

A muy corta edad, te empezaste a juntar con un gremio de ladrones llamado el Cadalso Dorado. En los últimos años, el gremio ha prosperado y su influencia se está extendiendo por toda la Costa de la Espada. Tú has seguido esa expansión con la esperanza de hacer fortuna en la ciudad de Nuncainvierno.

Tu trasfondo ha moldeado a tu personaje de varias formas importantes. Aprendiste a usar las herramientas de ladrón gracias a bribones y apostadores (se muestra en "Competencias" en la cara de esta hoja) y, al mismo tiempo, aprendiste el idioma goblin. Tus competencias en las habilidades Engaño y Sigilo también son un reflejo de cómo te criaste, usando las palabras para escapar de los problemas y escabulléndote de las miradas recelosas.

En Nuncainvierno no te ha ido mal, pero estás lejos de acumular una gran riqueza como esperabas. Has oído una historia sobre un contrabandista, miembro de alto rango del Cadalso Dorado, que traicionó al gremio, mató a su compañero y huyó con un tesoro digno de un rey. Gracias a ciertos detalles que has ido obteniendo aquí y allá y que corroboran la historia, tienes la seguridad de que es algo más que un rumor.

Objetivo personal: encontrar la fortuna perdida. Fuera quien fuera el miembro del gremio que huyó con el oro, ha ocultado bien sus huellas. Perdiste el rastro en Nuncainvierno, pero hace poco oíste hablar de un claustro conocido como el Retiro del Dragón, situado en una isla remota. En el interior del claustro se halla un templo dedicado al dios dragón Bahamut, patrón de los héroes y campeón de la justicia. Ahora también vive allí una comunidad de ermitaños, el lugar perfecto para que se oculte alguien que desee huir de su pasado. Si el tesoro está allí, lo encontrarás.

HACER TUYO EL PERSONAJE

Sigue estos pasos para que este personaje sea inequívocamente tuyo:

1. Elige un nombre y escríbelo en el espacio de "Nombre del personaje" del anverso de esta hoja. Ese nombre puede ser cualquiera que te guste, incluso sacado del mundo real o de una obra literaria.
2. Decide el aspecto del personaje y su sexo. Elige su altura, peso, edad y color (ojos, pelo y piel). Puedes emplear la ilustración de esta página como inspiración o tomar tu propia dirección. También puedes optar por otorgar a tu personaje una característica física memorable, como una cicatriz, una leve cojera, gafas o un tatuaje. Puedes anotar lo que desees sobre el aspecto de tu personaje en el espacio de "Notas" de debajo.
3. Desarrolla la personalidad de tu personaje y lee sobre su alineamiento en el reglamento (puedes elegir otro alineamiento de entre las opciones que se dan allí). El objetivo es que elijas atributos y peculiaridades para tu personaje con los que vayas a disfrutar.

SUBIR DE NIVEL

El DM te dirá cuándo llegas al nivel 2 y luego al 3. Cuando alcances un nuevo nivel, obtendrás los rasgos de debajo correspondientes a ese nivel.

DADOS DE GOLPE Y PUNTOS DE GOLPE

Cada vez que subas de nivel, obtendrás un Dado de Golpe (d8) adicional, que puedes usar para curarte cuando realices un descanso corto (se explica en el reglamento). Cuando subas de nivel, añade el nuevo Dado de Golpe al cuadro de Dados de Golpe de esta hoja y suma $1d8 + 1$ a tus puntos de golpe máximos.

RASGO DE NIVEL 2

Acción Astuta. Tu agilidad mental y tu rapidez te permiten moverte y actuar con presteza, por lo que puedes llevar a cabo una acción adicional en cada uno de tus turnos durante un combate. Solo puedes utilizar esta acción adicional para realizar las acciones de Correr, Destrabarse o Esconderse.

RASGOS DE NIVEL 3

Balconero. Obtienes la capacidad de trepar más rápido de lo normal, por lo que trepar ya no te cuesta movimiento adicional. Además, cuando saltes con carrerilla, podrás aumentar la distancia que saltas en tantos metros como tu modificador por Destreza multiplicado por 0,3.

Manos Rápidas. Puedes utilizar la acción adicional que te da Acción Astuta para hacer una prueba de Destreza (Juego de Manos), realizar una acción de Usar un Objeto o emplear tus herramientas de ladrón para intentar desarmar una trampa o forzar una cerradura.

Ataque Furtivo. Infliges 2d6 de daño con tu Ataque Furtivo, en vez de 1d6.



SHAWN WOOD

NOTAS

Mago

CLASE

1

NIVEL

Erudito

TRASFONDO

Alto elfo

RAZA

Mediano

TAMAÑO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL PERSONAJE

FUERZA

+0

10

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

-1

8

+2

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

+0 Fuerza

+2 Destreza

+2 Constitución

+5 Inteligencia

+3 Sabiduría

-1 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

+2 Acrobacias (Des)

+0 Atletismo (Fue)

+5 C. Arcano (Int)

-1 Engaño (Car)

+5 Historia (Int)

-1 Interpretación (Car)

-1 Intimidación (Car)

+5 Investigación (Int)

+2 Juego de Manos (Des)

+1 Medicina (Sab)

+3 Naturaleza (Int)

+3 Percepción (Sab)

+3 Perspicacia (Sab)

-1 Persuasión (Car)

+3 Religión (Int)

+2 Sigilo (Des)

+1 Supervivencia (Sab)

+1 T. con Animales (Sab)

HABILIDADES

CLASE DE ARMADURA 12

+2 INICIATIVA

9 m VELOCIDAD

Puntos de golpe máximos 8

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Total 1d6 DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○○

FALLOS ○○○○

SALVACIONES CONTRA MUERTE

- ◆ Espada corta
- ◆ Saquito de componentes
- ◆ Libro de conjuros
- ◆ Mochila
- ◆ Libro de algún saber concreto
- ◆ 2 botellas de tinta
- ◆ Pluma (para escribir)
- ◆ 10 hojas de pergamino
- ◆ Bolsita con arena
- ◆ Cuchillo pequeño
- ◆ Una carta de un colega muerto que te plantea una pregunta que aún no eres capaz de responder
- ◆ Muda de ropas comunes
- ◆ Bolsa

EQUIPO

COMPETENCIAS

Tienes las siguientes competencias. El reglamento explica lo que significa una competencia.

Tiradas de salvación. Tus competencias en tiradas de salvación las indica el ● en la lista "Tiradas de salvación" de la izquierda.

Habilidades. Tus competencias en habilidades las indica el ● en la lista "Habilidades" de la izquierda.

Equipo. Tienes competencia con arcos cortos, ballestas ligeras, bastones, dagas, dardos, espadas cortas, espadas largas y hondas.

IDIOMAS

Puedes hablar, leer y escribir en celestial, común, dracónico, elfo y enano.

ATAQUES

En el combate, tus conjuros son tu mejor arma, pero también tienes un arma que puedes usar.

Espada corta. En ataques cuerpo a cuerpo (contra un objetivo a 1,5 m o menos de ti), puedes atacar con tu espada corta. Tira **1d20 + 4** para ver si impactas. Si lo haces, el objetivo recibe **1d6 + 2 de daño perforante**.

MAGO

Los magos son estudiosos de la magia que usan conjuros alimentados por la energía mágica que permea el cosmos. La atracción del conocimiento tienta a los magos a abandonar la seguridad de sus bibliotecas para internarse en ruinas desmoronadas y ciudades perdidas.

La clase mago te concede los siguientes rasgos.

Libro de conjuros. Tienes un libro de conjuros que contiene estos conjuros de nivel 1, que se detallan en el reglamento:

armadura de mago
detectar magia
dormir

escudo
ola atronadora
proyectil mágico

Conjuros preparados. Siempre vez que finalices un descanso largo, podrás preparar cuatro conjuros de nivel 1, que son los que podrás lanzar,

de entre la lista de conjuros de tu libro de conjuros. Anota aquí tus conjuros preparados:

Espacios de conjuro. Tienes dos espacios de conjuro de nivel 1 que puedes usar para lanzar tus conjuros preparados. Puedes usarlos para lanzar dos conjuros distintos o para lanzar el mismo conjuro dos veces. Recuperas los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Puedes llevar el control de los espacios de conjuro que gastes si los tachas en la tabla "Lanzamiento de conjuros" de la otra cara de esta hoja, en la que cada espacio de conjuro está representado por una casilla.

Trucos. Conoces algunos trucos, que son conjuros que lanzas sin gastar espacios de conjuro. Conoces los siguientes trucos, que se detallan en el reglamento:

agarre electrizante
mano de mago

prestidigitación
rayo de escarcha

Ataques de conjuro y tiradas de salvación.

Cuando una criatura realice una tirada de salvación para resistir uno de tus conjuros, la CD de esa tirada será **13**. Cuando hagas un ataque de conjuro, tira **1d20 + 5** para ver si impactas. Estos números se basan en tu aptitud mágica, que es la Inteligencia.

CD de salvación de conjuros = 13

Tirada de ataque de conjuro = 1d20 + 5

Lanzamiento ritual. Puedes lanzar de forma ritual los conjuros de mago que figuren en tu libro de conjuros y estén marcados como "ritual". No necesitas tener preparados estos conjuros. Los rituales se explican en el reglamento.

Recuperación Arcana. Puedes recuperar parte de tu energía mágica estudiando tu libro de conjuros. Una vez al día, durante un descanso corto, puedes recuperar un espacio de conjuro de nivel 1.

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

PC

PP

PE

PO 10

PPT

MONEDAS

ALTO ELFO

Los elfos son un pueblo de gracia ultraterrena, larga vida y gran pasión. En los primeros días del multiverso, los incipientes altos elfos se asentaron en travesías feéricas, lugares en los que el mundo natural colinda y se solapa con un reino fantástico de magia y emoción conocido como los Parajes Feéricos. Los altos elfos adquirieron místicamente diversas características que combinan ambos reinos. Tu facilidad para los idiomas y tu comprensión innata de la magia útil forman parte de esa adaptación mística.

Como alto elfo, tienes los siguientes atributos.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue en ese mismo radio. En esa oscuridad, solo discernes los colores como tonos de gris.

Linaje Feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado sobre ti mismo.

Trance. Los elfos no necesitan dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la consciencia.

Truco. Tu truco *prestidigitación* (indicado anteriormente) refleja la magia innata de un alto elfo, no tus estudios de hechicería.

TU TRASFONDO DE ERUDITO

Tus padres se percataron de tu talento mágico en los primeros años de tu larga vida élfica y te mandaron a ser aprendiz de un amable mago de la ciudad de Nuncainvierno. Destacaste sobremanera en tus estudios, al tiempo que forjabas amistades y entablabas rivalidades con otros aprendices. Siempre has tenido buena mano para emplear fuerzas energéticas y llamativas y centraste tus estudios en la escuela de la evocación.

Tu trasfondo ha moldeado a tu personaje de varias formas importantes. Te impulsa un secreto que buscaba uno de tus compañeros. Tus competencias en las habilidades Conocimiento Arcano e Historia también son un reflejo de tu desarrollo, ya que has estudiado la naturaleza de la magia y a los grandes magos del pasado que la pusieron en práctica.

Tras finalizar tus años de aprendizaje y graduarte, tus compañeros y tú tomasteis caminos distintos y te centraste en tus propios estudios. Hace poco recibiste una carta de uno de ellos, que te sugería la existencia de una fuente de conocimientos perdidos. Poco después de la llegada de la carta, recibiste una noticia trágica: tu amigo había muerto en circunstancias misteriosas.

Objetivo personal: descubrir conocimientos perdidos. La carta hablaba de un observatorio arcano construido en una isla cercana por unos magos desaparecidos hace mucho y sugería que allí se ocultaba una magia poderosa. En la isla también se encuentra un pequeño claustro conocido como el Retiro del Dragón. En él hay un templo dedicado al dios dragón Bahamut, patrón de los héroes y campeón de la justicia, y su encargada debe de poseer información sobre el observatorio. La tal anciana Runara puede ponerte sobre la pista para descubrir el conocimiento que tu amigo nunca encontró.

HACER TUYO EL PERSONAJE

Sigue estos pasos para que este personaje sea inequívocamente tuyo:

1. Elige un nombre y escríbelo en el espacio de "Nombre del personaje" del anverso de esta hoja. Ese nombre puede ser cualquiera que te guste, incluso sacado del mundo real o de una obra literaria.
2. Decide el aspecto del personaje y su sexo. Elige su altura, peso, edad y color (ojos, pelo y piel). Puedes emplear la ilustración de esta página como inspiración o tomar tu propia dirección. También puedes optar por otorgar a tu personaje una característica física memorable, como una cicatriz, una leve cojera, gafas o un tatuaje.
3. Desarrolla la personalidad de tu personaje y lee sobre su alineamiento en el reglamento (puedes elegir otro alineamiento de entre las opciones que se dan allí). El objetivo es que elijas atributos y peculiaridades para tu personaje con los que vayas a disfrutar.

SUBIR DE NIVEL

El DM te dirá cuándo llegas al nivel 2 y luego al 3. Cuando alcances un nuevo nivel, obtendrás los rasgos de debajo correspondientes a ese nivel.

DADOS DE GOLPE Y PUNTOS DE GOLPE

Cada vez que subas de nivel, obtendrás un Dado de Golpe (d6) adicional, que puedes usar para curarte cuando realices un descanso corto (se explica en el reglamento). Cuando subas de nivel, añade el nuevo Dado de Golpe al cuadro de Datos de Golpe de esta hoja y suma 1d6 + 2 a tus puntos de golpe máximos.

PROGRESO EN EL LANZAMIENTO DE CONJUROS

Cuando subas de nivel, obtendrás más conjuros. Puedes preparar un número de conjuros igual a tu nivel + tu modificador por Inteligencia, como se muestra en la tabla "Lanzamiento de conjuros". También obtienes más espacios de conjuro.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nivel de mago	Conjuros preparados	Espacios de nivel 1	Espacios de nivel 2
1	4	□□	—
2	5	□□□	—
3	6	□□□□	□□

Añadir conjuros a tu libro de conjuros. Cada vez que subas un nivel de mago, podrás añadir dos conjuros de mago de tu elección a tu libro de conjuros de entre los de la lista de conjuros de mago, que encontrarás debajo. Estos conjuros 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 localices un conjuro de mago, podrás 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.

RASGOS DE NIVEL 2

Experto en Evocación. El tiempo y el dinero necesarios para copiar un conjuro de evocación a tu libro de conjuros se reducen a la mitad.

Esculpir Conjuros. Cuando lances un conjuro de evocación que afecte a otras criaturas que puedas ver, puedes elegir una cantidad de ellas igual a 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 de este.

RASGOS DE NIVEL 3

Recuperación Arcana. Ahora puedes recuperar dos espacios de conjuro de nivel 1 o uno de nivel 2 (a tu elección).

Conjuros. Ahora puedes preparar y lanzar conjuros de nivel 2.

LISTA DE CONJUROS DE MAGO

Conjuros de nivel 1

Armadura de mago
Detectar magia (ritual)
Dormir
Entender idiomas (ritual)
Escudo
Ola atronadora
Protección contra el bien y el mal
Proyectil mágico
Rayo nauseabundo

Conjuros de nivel 2

Esfera de llamas
Hacer añicos
Inmovilizar persona
Invisibilidad
Paso brumoso



RICHARD WHITTERS