

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 1
CLASE Y NIVEL

Noble
TRASFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

Humano
RAZA

Legal neutral
ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

-1

9

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+0

11

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

+2

14

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

- +5 Fuerza
- 1 Destreza
- +4 Constitución
- +0 Inteligencia
- +1 Sabiduría
- +2 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)
- +3 Percepción (Sab)
- +1 Perspicacia (Sab)
- +4 Persuasión (Car)
- +0 Religión (Int)
- 1* Sigilo (Des)
- +1 Supervivencia (Sab)
- +1 T. con Animales (Sab)

* Consulta el equipo.
HABILIDADES

CLASE DE ARMADURA

17

INICIATIVA

-1

VELOCIDAD

30 pies

Puntos de golpe máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

○ ○ ○ ○ ○

FALLOS

○ ○ ○ ○ ○

SALVACIONES CONTRA MUERTE

Mis halagos hacen sentirse importantes y maravillosos a aquellos con los que hablo. Además, no me gusta ensuciarme. Bajo ningún concepto me alojaré en dependencias inapropiadas a mi alcurnia.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Responsabilidad. Los nobles deben proteger al pueblo llano, no abusar de ellos.

IDEALES

Mi hacha a dos manos es una herencia familiar. Se trata, con mucho, de mi posesión más preciada.

VÍNCULOS

Me cuesta resistirme a la tentación de las riquezas, especialmente el oro. Una gran fortuna podría ayudarme a restaurar mi legado.

DEFECTOS

NOMBRE	BONIFICADOR	DAÑO/TIPO
Hacha a dos manos	+5	1d12 + 3 cortante
Jabalina*	+5	1d6 + 3 perforante

* Puedes lanzar una jabalina hasta 30 pies de distancia, o hasta 120 pies con desventaja en la tirada de ataque.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias. Todas las armaduras, escudos, armas sencillas, armas marciales, naipes.

Idiomas. Común, dracónico, enano.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

PC

PP

PE

PO

PPT

25

Cota de malla*, hacha a dos manos, 3 jabalinas, mochila, manta, yesquero, raciones para 2 días, cantimplora, una muda de ropas de calidad, anillo de sellar, documento que acredita el linaje.

* Sufrirás desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) mientras llesves puesta esta armadura.

EQUIPO

Tomar Aliento. Tienes una pequeña reserva de energías, a la que puedes recurrir para protegerte del peligro. Puedes emplear una acción adicional para recuperar tantos puntos de golpe como 1d10 + tu nivel de guerrero.

Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso corto o largo para poder volver a usarlo otra vez.

Estilo de Combate (Defensa). Recibes un +1 a la CA cuando llesves puesta cualquier armadura. Este bonificador ya está incluido en tu CA.

Posición de Privilegio. Debido a tu noble alcurnia, la gente se siente inclinada a pensar lo mejor de ti. Eres bienvenido en la alta sociedad y todos asumen que tienes derecho a estar donde quiera que estés. El pueblo llano hará lo posible para alojarte y evitar tu desaprobación, mientras que personas de clase alta te tratarán como a otro miembro de su ámbito social. Si lo necesitas, podrás conseguir audiencia con un noble local.

RASGOS Y ATRIBUTOS

HUMANO

Los humanos son la más joven de las razas comunes. Han llegado comparativamente tarde al mundo y sus vidas son más cortas que las de enanos, elfos y dragones. Sin embargo, son los innovadores, los triunfadores y los pioneros del mundo; el pueblo más flexible y ambicioso de entre las razas comunes.

Cuando los humanos se asientan en algún lugar, lo hacen para quedarse. Construyen ciudades que perviven durante eras y grandes reinos que pueden durar siglos. Viven por completo en el presente, una filosofía ideal para la vida del aventurero, pero también planean para el futuro, aspirando a dejar un legado que les sobreviva.

Las culturas humanas varían según la región. En los Reinos Olvidados, la vestimenta, arquitectura, cocina, música y literatura de las tierras del noroeste, cercanas a Neverwinter, son muy distintas a las de sus contrapartidas en las distantes Turmish o Impiltur al este. Las características físicas de los humanos varían conforme a las antiguas migraciones de los primeros hombres, por lo que los individuos de Neverwinter poseen cualquier variación posible de rasgos y coloración.

Siendo mucho más variada que el resto de razas, los humanos no poseen nombres que puedan considerarse típicos. Algunos padres humanos ponen a sus hijos nombres de otros idiomas, como el enano o el elfo (pronunciados con mejor o peor suerte). Los nombres tradicionales varían enormemente entre culturas humanas. Podrías llamarte Haseid (calishita), Kerri (chondathano), Kosef (damarano), Amafrey (illuskano), So-Kehur (mulan), Madislak (rashemí), Mei (shou) o Salazar (turami).

GUERRERO

Los guerreros son la clase de personaje más variopinta de los mundos de DUNGEONS & DRAGONS. Caballeros andantes, generales conquistadores, campeones reales, soldados de élite, mercenarios endurecidos y reyes bandidos... Todos ellos son guerreros y, como tales, comparten una maestría sin par con las armas y armaduras, así como un conocimiento profundo de las artes del combate. También están acostumbrados a la muerte, pues se han cruzado con ella y la han desafiado con valentía.

TRASFONDO

Tu familia no es ajena a las riquezas, el poder y los privilegios. Durante el apogeo de Neverwinter, tus padres eran los condes de Colina Corlinn, un latifundio en las colinas al noreste de la ciudad. No obstante, el monte Hotenow entró en erupción hace treinta años, devastando Neverwinter y borrando Colina Corlinn del mapa. En lugar de crecer en una finca, fuiste criado en una casa pequeña pero cómoda en Waterdeep. Ahora que eres un adulto, lo único que aspiras a heredar es un título carente de sentido y poco más.

Objetivo personal: civilizar Phandalin. Estás destinado a ser mucho más que el gobernante de unas tierras inexistentes. El volcán ha hecho inviable la reconstrucción de Colina Corlinn. Sin embargo, durante los últimos tres o cuatro años, un grupo de duros colonos ha estado reconstruyendo otra de las ruinas cercanas a la ciudad: el viejo pueblo de Phandalin, que los orcos saquearon hará cinco siglos. Es obvio que Phandalin precisa de alguien que lo civilice; alguien que tome las riendas y traiga ley y orden. Alguien como tú.

No eres el único al que se le ha ocurrido esta idea. Un caballero, Sildar Hallwinter, ha partido hace poco a Phandalin, en compañía de un enano llamado Gundren Rockseeker. Busca recuperar una antigua mina y volver a convertir dicho pueblo en un lugar civilizado, rico y próspero. Dado que compartís objetivos, es probable que Hallwinter esté dispuesto a ayudarte.

Alineamiento: legal neutral. La ley y el orden son fundamentales, incluso cuando hace falta un puño de hierro para imponerlos. La nobleza está obligada por el honor y la tradición a proteger al pueblo de las amenazas a su estabilidad, tanto internas como externas. La maldad y el caos no pueden echar raíces en una sociedad organizada.

SUBIR DE NIVEL

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

Cada vez que subas un nivel, obtendrás 1 Dado de Golpe adicional y sumarás 1d10 + 2 a tus puntos de golpe máximos.

NIVEL 2: 300 PX

Acción Súbita. Puedes superar tus propios límites durante un instante. En tu turno, puedes llevar a cabo una acción más, además de tu acción y acción adicional habituales.

Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso corto o largo para poder volver a usarlo otra vez.

NIVEL 3: 900 PX

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

NIVEL 4: 2.700 PX

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

- Tu modificador por Fuerza pasa a ser +4.
- Tu bonificador de ataque y el daño que causas con ataques basados en Fuerza (como los de tu hacha a dos manos o jabalina) aumenta en 1.
- Tu modificador para las tiradas de salvación de Fuerza aumenta en 1.
- Tu modificador de Atletismo aumenta en 1.

NIVEL 5: 6.500 PX

Ataque Adicional. Cuando llesves a cabo la acción Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques, en lugar de uno, con dicha acción.

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

- Tu bonificador de ataque aumenta en 1 para aquellas armas con las que eres competente.
- Tu modificador para las tiradas de salvación y habilidades con las que eres competente (marcadas con un ●) aumenta en 1.
- Como tu modificador de la habilidad Percepción ha aumentado, tu Sabiduría (Percepción) pasiva aumenta en 1.

MEJORAR TU ARMADURA

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

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 1

CLASE Y NIVEL

Enano de las colinas

RAZA

Soldado

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

-1

8

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

12

INSPIRACIÓN

+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 el equipo.
HABILIDADES

CLASE DE ARMADURA

18

INICIATIVA

-1

VELOCIDAD

25 pies

Puntos de golpe máximos 11

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

○ ○ ○ ○

FALLOS

○ ○ ○ ○

SALVACIONES CONTRA MUERTE

Siempre soy educado y respetuoso. Además, no confío en mis instintos, así que suelo esperar a que otros actúen primero.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. La gente merece ser tratada con dignidad y cortesía.

IDEALES

Tengo tres primos: Gundren, Tharden y Nundro Rockseeker. Son miembros de mi clan y buenos amigos.

VÍNCULOS

Dudo en secreto de si los dioses realmente se preocupan por los asuntos de los mortales.

DEFECTOS

NOMBRE BONIFICADOR DAÑO/TIPO

Martillo de guerra	+4	1d8 + 2 contundente
Hacha de mano*	+4	1d6 + 2 cortante

* Puedes lanzar un hacha de mano hasta 20 pies de distancia, o hasta 60 pies con desventaja en la tirada de ataque.

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

Espacios de conjuro. Posees dos espacios de conjuro de nivel 1, que puedes utilizar para lanzar conjuros preparados.

Conjuros preparados. Preparas cuatro conjuros de nivel 1, para así poder lanzarlos. Escógelos de entre los de la lista de conjuros de clérigo del reglamento. Además, siempre tendrás preparados dos conjuros de dominio: *bendición* y *curar heridas*.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias. Todas las armaduras y escudos, todas las armas sencillas, hachas de guerra, hachas de mano, martillos ligeros, martillos de guerra, naipes, herramientas de albañil y vehículos terrestres.

Idiomas. Común, enano.

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

PPT

10

Cota de malla*, escudo, martillo de guerra, 2 hachas de mano, símbolo sagrado, mochila, palanqueta, martillo, 10 pitones, 10 antorchas, yesquero, raciones para 10 días, cantimplora, 50 pies de cuerda de cáñamo, herramientas de albañil, una daga de un enemigo caído tomada como trofeo, naipes, una muda de ropas comunes, bolsa, insignia de rango (sargento).

* Sufirás desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) mientras llesves puesta esta armadura.

EQUIPO

Aptitud mágica. La Sabiduría es tu aptitud mágica. 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 de lanzamiento de conjuros.

Discípulo de la Vida. Tus conjuros de curación son especialmente efectivos. Cuando hagas recuperar puntos de golpe a una criatura mediante un conjuro de nivel 1 o más, dicha criatura recuperará 2 + el nivel del conjuro puntos de golpe adicionales.

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

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

Aguante Enano. Tus puntos de golpe máximos aumentan en 1, y aumentarán en 1 más cada vez que subas un nivel (ya incluido en el total).

Sargento Mercenario. Eras un oficial de bajo rango en los mercenarios de Mintarn, un cargo que aún te proporciona ciertos beneficios. Aunque ya no estás en activo, los soldados de Mintarn reconocen tu autoridad e influencia, por lo que obedecerán tus órdenes si son de rango inferior. Puedes solicitar equipo y caballos de forma temporal. También puedes entrar en campamentos mercenarios y fortalezas de Mintarn.

RASGOS Y ATRIBUTOS

ENANO

Reinos rebosantes de antiguo esplendor, 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. Estas son las hebras que conforman la herencia de cada enano.

Atrevidos y robustos, los enanos son conocidos por su habilidad como guerreros, mineros y trabajadores de la piedra y los metales. Pueden vivir más de cuatrocientos años y por eso los más ancianos recuerdan un mundo muy diferente al actual.

Los enanos son firmes y tenaces como las montañas a las que aman, aguantan el desgaste de los siglos con estoicismo. Como individuos, son decididos y leales, fieles a la palabra dada y comprometidos con el curso de acción elegido, rayando en la tozudez más extrema.

En los Reinos Olvidados a tu pueblo se le conoce como los enanos de oro. Poseéis lejanos reinos en el sur y soléis manteneros alejados de los asuntos de los humanos. Sois hermanos de los de los enanos escudo del norte: fuertes, robustos y acostumbrados a los rigores de la vida en terrenos agrestes. Te desplazaste a ese reino norteño hará unos años.

Nombres enanos masculinos: Adrik, Baern, Brottor, Dain, Darrak, Eberk, Einkil, Fargrim, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Rurik, Taklinn, Thoradin, Tordek, Traubon, Travok, Veit, Vondal.

Nombres enanos femeninos: Amber, Artin, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Finellen, Gunnloda, Gurdís, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra.

Nombres de clanes enanos: Battlehammer, Brawnnavil, Dankil, Frostbeard, Gorunn, Ironfst, Loderr, Strakeln, Torunn, Ungart.

CLÉRIGO

Los clérigos son intermediarios entre el mundo mortal y los remotos planos de los dioses. Tan variopintos como las deidades a las que sirven, los clérigos se esfuerzan por personificar las obras de sus dioses. Un clérigo no es un sacerdote corriente, pues está imbuido de magia divina.

Dominio Divino. Extraes tu magia de un dominio divino, una esfera de influencia mágica asociada a tu deidad. Tu dominio te permite tener siempre preparados ciertos conjuros, como son *benedición* y *curar heridas*.

Tu dominio es la Vida, que está asociada a muchos dioses bondadosos. Tu deidad, Marthammor Duin, es el patrón enano de los viajeros, vagabundos y refugiados; todos aquellos los que habitan en tierras extrañas y con extranjeros. Los enanos que le honran portan su símbolo sagrado, una bota y una maza erguida, en un collar que suele ser de plata o hierro.

TRASFONDO

Entrenado como soldado en la isla de Mintarn, has viajado a Neverwinter como parte de una compañía mercenaria que forma parte tanto del ejército como de la guardia de la ciudad. Con el tiempo tus compañeros te acabaron decepcionando, pues parecían disfrutar utilizando su autoridad para aprovecharse de aquellos a los que debían proteger. Hace poco llegó la gota que colmó el vaso, cuando seguir tu conciencia te llevó a desobedecer una orden. Se te suspendió del servicio activo, aunque te permitieron conservar tu rango y tus vínculos con los mercenarios. Desde entonces has decidido entregarte a tu deidad.

Objetivo personal: dar una lección a los Carmesíes. Has oído que Daran Edermath, del pueblo de Phandalin, busca a personas con el coraje y los principios necesarios para dar una lección a una banda de abusones. Estos matones, los Carmesíes, han estado imponiéndose sobre los habitantes de Phandalin de forma similar a como tus compañeros hacían en Neverwinter. Poner fin a sus fechorías es un objetivo encomiable.

Alineamiento: neutral bueno. Tu conciencia, y no la ley ni la autoridad, es la que te indica qué es lo correcto. El poder debe utilizarse para el beneficio de todos, no para oprimir a los débiles.

SUBIR DE NIVEL

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

Cada vez que subas un nivel, obtendrás 1 Dado de Golpe adicional y sumarás 1d8 + 3 a tus puntos de golpe máximos.

Tendrás acceso a más conjuros según subas de nivel. Puedes preparar tantos conjuros como tu nivel + tu modificador por Sabiduría, tal y como se muestra en la tabla "avance en lanzamiento de conjuros". También obtendrás más espacios de conjuro.

AVANCE EN LANZAMIENTO DE CONJUROS

NIVEL	CONJUROS PREPARADOS	—ESPACIOS DE CONJURO POR NIVEL DE CONJURO—		
		1	2	3
2	5	3	—	—
3	6	4	2	—
4	8	4	3	—
5	9	4	3	2

NIVEL 2: 300 PX

Canalizar Divinidad. Puedes canalizar la energía divina directamente desde tu deidad y usar dicha energía para alimentar uno de los siguientes efectos mágicos: Expulsar Muertos Vivientes o Preservar Vida. Ambos exigen el uso de una acción y mostrar el símbolo sagrado. Cuando usas Canalizar Divinidad, elige cuál de los efectos vas a crear. Deberás terminar un descanso corto o largo para poder volver a usar Canalizar Divinidad otra vez.

Expulsar Muertos Vivientes. Cuando usas Expulsar Muertos Vivientes, todos los muertos vivientes que puedan verte u oírte a 30 pies o menos de ti deben realizar una tirada de salvación de Sabiduría (CD 13). Si el objetivo falla su tirada de salvación, estará expulsado durante 1 minuto o hasta recibir daño.

Una criatura expulsada deberá dedicar su turno a alejarse lo más lejos posible de ti, si es que puede, y no podrá moverse a ningún espacio a 30 pies o menos de ti. Además, tampoco puede llevar a cabo reacciones. Solo puede realizar la acción Correr o intentar escapar de un efecto que le impida moverse. Si no tiene a dónde moverse, llevará a cabo la acción Esquivar.

Preservar Vida. Cuando uses Preservar Vida, elige a una o más criaturas a 30 pies o menos de ti para sanarlas; reparte 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. A nivel 3, puedes distribuir 15 puntos de golpe; a nivel 4, 20; y a nivel 5, 25.

NIVEL 3: 900 PX

Conjuros. Puedes preparar y lanzar conjuros de nivel 2. Además de los conjuros que desees preparar, siempre tendrás preparados dos conjuros de dominio adicionales (aparte de los dos que ya tenías): *restablecimiento menor* y *arma espiritual*.

NIVEL 4: 2.700 PX

Conjuros. Aprendes un truco de clérigo adicional de tu elección.

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

- Tu modificador por Sabiduría pasa a ser +4.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros y tu Expulsar Muertos Vivientes aumentan en 1.
- Tu bonificador de ataque de conjuro aumenta en 1.
- Tu modificador para las tiradas de salvación de Sabiduría aumenta en 1.
- Tu modificador de 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: 6.500 PX

Conjuros. Puedes preparar y lanzar conjuros de nivel 3. Además de los conjuros que desees preparar, siempre tendrás preparados dos conjuros de dominio adicionales (aparte de los cuatro que ya tenías): *señal de esperanza* y *revivir*.

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

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

Destruir Muertos Vivientes. Cuando un muerto viviente falle su tirada de salvación contra tu rasgo Expulsar Muertos Vivientes, será destruido instantáneamente si su valor de desafío es 1/2 o menos.

MEJORAR TU ARMADURA

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

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pícaro 1
CLASE Y NIVEL

Criminal
TRASFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

Mediano piesligeros
RAZA

Neutral
ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+0

10

CARISMA

+3

16

INSPIRACIÓN

+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)
- +5 Interpretación (Car)
- +3 Intimidación (Car)
- +3 Investigación (Int)
- +5 Juego de Manos (Des)
- +0 Medicina (Sab)
- +1 Naturaleza (Int)
- +0 Percepción (Sab)
- +0 Perspicacia (Sab)
- +3 Persuasión (Car)
- +1 Religión (Int)
- +7 Sigilo (Des)
- +0 Supervivencia (Sab)
- +0 T. con Animales (Sab)

* Consulta el equipo.
HABILIDADES

CLASE DE ARMADURA

14

INICIATIVA

+3

VELOCIDAD

25 pies

Puntos de golpe máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

○ ○ ○ ○

FALLOS

○ ○ ○ ○

SALVACIONES CONTRA MUERTE

Nunca tengo un plan, pero se me da bien improvisar sobre la marcha. Además, la mejor forma de que haga algo es decirme que no puedo hacerlo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Gente. Soy leal a mis amigos, no a ningún ideal. Por lo que a mi respecta, los demás pueden hacer la travesía del río Estigio.

IDEALES

Qelline Alderleaf, mi tía, tiene una granja en Phandalin. Siempre le doy parte de mis ganancias, conseguidas ilícitamente.

VÍNCULOS

Mi tía no debe saber jamás lo que hice cuando era miembro de los Carmesíes.

DEFECTOS

NOMBRE	BONIFICADOR	DAÑO/TIPO
Espada corta	+5	1d6 + 3 perforante
Arco corto*	+5	1d6 + 3 perforante

* Puedes disparar tu arco corto hasta 80 pies de distancia, o hasta 320 pies con desventaja en la tirada de ataque.

Ataque Furtivo. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque basado en Destreza (como con tu espada corta y arco corto), si tienes ventaja en la tirada de ataque, puedes hacer 1d6 de daño extra al objetivo. No necesitas tener ventaja si otro enemigo del objetivo, que no esté incapacitado, se encuentra a 5 pies o menos de él. Eso sí, no podrás provocar este daño extra si tienes desventaja en la tirada de ataque.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias. Armadura ligera, armas sencillas, estoques, espadas largas, espadas cortas, herramientas de ladrón, naipes, herramientas de carpintero.

Idiomas. Común, mediano.

Pericia. Duplica tu bonificador por competencia cuando hagas una prueba de Destreza (Sigilo) o en la que se utilicen herramientas de ladrón. Esta ventaja ya está incluida en tu bonificador de la habilidad Sigilo.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

PC

PP

PE

PO

PPT

15

Espada corta, arco corto, 20 flechas, armadura de cuero, herramientas de ladrón, mochila, 5 velas, martillo, 10 pitones, 50 pies de cuerda de cáñamo, linterna sorda, 2 frascos de aceite, raciones para 5 días, yesquero, cantimplora, palanqueta, una muda de ropas comunes oscuras con capucha, bolsa.

EQUIPO

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 entiendes un conjunto de señales y símbolos secretos que se utilizan para dejar mensajes cortos y sencillos, como el hecho de que una zona sea peligrosa, si hay o no botín cerca, o si los lugareños de los alrededores son presas fáciles o pueden proporcionar un piso franco para ladrones a la fuga.

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

Valiente. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustado.

Agilidad 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.

Contacto Criminal. Posees un contacto que te sirve de enlace con una red de otros criminales. Sabes cómo entregar y recibir mensajes de tu contacto, incluso a grandes distancias; conoces a mensajeros locales, caravaneros corruptos y marineros sórdidos que pueden llevarlos. Puedes intercambiar información secreta o bienes robados con tu contacto a cambio de dinero u otra información que desees.

RASGOS Y ATRIBUTOS

MEDIANO

Disfrutar las comodidades del hogar es el objetivo vital de la mayoría de los medianos: un lugar en el que asentarse en paz y tranquilidad, lejos de las depredaciones de los monstruos y los ejércitos en liza; un fuego calentito y comida abundante; y bebida y conversación de calidad. Aunque algunos medianos viven en comunidades agrícolas remotas, otros forman bandas de nómadas que viajan constantemente, atraídas por la libertad del camino y los extensos horizontes, que les incitan a descubrir las maravillas que esconden pueblos y tierras nuevas. No obstante, incluso estos viajeros aman la paz, la comida y el hogar, aunque este sea un carro que se desplaza traqueteando por un viejo camino de tierra.

Los minúsculos medianos sobreviven en un mundo poblado de seres más grandes evitando ser detectados o, si esto no es posible, no atacando a otros. Miden unos 3 pies (90 cm) de alto y parecen relativamente inofensivos, lo que les ha permitido sobrevivir durante siglos a la sombra de imperios y evitar guerras y disputas políticas. Les preocupan las necesidades básicas y los placeres sencillos, y no son amigos de la ostentación.

Los medianos son un pueblo cordial y alegre. Atesoran los lazos familiares y de amistad, así como las comodidades del hogar, y no albergan grandes sueños de gloria. Incluso aquellos que acaban siendo aventureros y se atreven a conocer mundo lo hacen motivados por ayudar a su comunidad, la amistad, el espíritu viajero o la curiosidad.

Los medianos tienen nombre propio, apellido y quizá un apodo. Los apellidos a veces provienen de apodos que han arraigado tanto que han acabado pasando de una generación a otra.

Nombres masculinos: Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby.

Nombres femeninos: Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paella, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna.

Apellidos: Brushgather, Goodbarrel, Greenbottle, High-hill, Hilltopple, Leagallow, Tealeaf, Thorngage, Tosscombe, Underbough.

PÍCARO

Los pícaros recurren a la habilidad, el sigilo y explotar las debilidades de sus enemigos para sacar ventaja de cualquier situación. Tienen un don para encontrar la solución a casi cualquier problema.

TRASFONDO

El pueblo de Phandalin está edificado sobre las ruinas de un asentamiento anterior, abandonado durante cinco siglos. Esto cambió cuando hace algunos años unos duros colonos se decidieron a reconstruirlo. Tú también has venido a Phandalin, atraído por rumores que hablaban de oro y platino en las estribaciones cercanas, pero no para ganarte la vida minando, sino para aprovecharte de aquellos que han hecho fortuna. Te uniste a una pequeña banda que se autodenominaba los Carmesíes y obtuviste unas ganancias decentes como ladrón, sicario y perista.

Sin embargo, parece que te forjaste un enemigo entre tus compañeros Carmesíes, porque alguien te tendió una trampa. Creyendo las acusaciones de tu enemigo, el líder de los Carmesíes (un mago llamado Báculo de Cristal) ordenó tu muerte. Pero escapaste, vivo de milagro y dando las gracias a Tymora, la diosa de la suerte, por tu fortuna. Huiste de Phandalin, sin un céntimo encima y con poco más que las herramientas de tu profesión.

Objetivo personal: vengarte. Hubo alguien en los Carmesíes que casi consigue que te maten. Te encantaría saber de quién se trata. Una vez lo averigües te vengarás, ya sea sobre esa persona, sobre Báculo de Cristal o quizá incluso sobre la totalidad de los Carmesíes. Además, acabas de recibir cierta información que podría ser útil: una mujer llamada Halia Thornton también tiene sus miras puestas en los Carmesíes. Vive en Phandalin, lo que implica que tendrás que dejarte ver ante tus antiguos compañeros, que aún quieren tu cabeza.

Alineamiento: neutral. Sueles hacer lo que te parece mejor en cada momento. Sí, es cierto que has hecho cosas de las que no te sientes orgulloso y no estás especialmente comprometido a convertir el mundo en un lugar mejor. No obstante, no tienes un interés especial en causar sufrimiento o en empeorar las cosas más de lo que ya lo están.

SUBIR DE NIVEL

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

Cada vez que subas un nivel, obtendrás 1 Dado de Golpe adicional y sumarás 1d8 + 1 a tus puntos de golpe máximos.

NIVEL 2: 300 PX

Acción Astuta. Tu agilidad mental y 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 Correr, Destrarse o Esconderse.

NIVEL 3: 900 PX

Balconero. Eres capaz de trepar más rápido de lo normal, por lo que trepar ya no te cuesta movimiento adicional. Además, cuando saltas con carrerilla aumentarás la distancia que recorres en tantos pies como tu modificador por Destreza.

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

Ataque Furtivo. Causas 2d6 de daño con tu rasgo Ataque Furtivo, en lugar de 1d6.

NIVEL 4: 2.700 PX

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

- Tu modificador por Destreza pasa a ser +4.
- Tu bonificador de ataque y el daño que causas con ataques basados en Destreza (como los de tu espada corta o arco corto) aumenta en 1.
- Tu modificador para las tiradas de salvación de Destreza aumenta en 1.
- Tu modificador de las habilidades basadas en Destreza aumenta en 1.
- Tu Clase de Armadura aumenta en 1 cuando no llevas armadura o vistes armadura ligera.
- Tu iniciativa aumenta en 1.

NIVEL 5: 6.500 PX

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

- Tu bonificador de ataque aumenta en 1 para aquellas armas con las que eres competente.
- Tu modificador para las tiradas de salvación y habilidades con las que eres competente (marcadas con un ●) aumenta en 1. Tu rasgo Pericia implica que tus modificadores de Sigilo y para el uso de herramientas de ladrón se incrementan ambos en 2.

Ataque Furtivo. Causas 3d6 de daño con tu rasgo Ataque Furtivo, en lugar de 2d6.

Esquiva Asombrosa. Cuando un atacante que puedas ver te impacte con una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que te causa dicho ataque.

MEJORAR TU ARMADURA

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

NOMBRE DEL PERSONAJE	Mago 1	Acólito	NOMBRE DEL JUGADOR
	CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	
	Alto elfo	Caótico bueno	
	RAZA	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+0
10

DESTREZA
+2
15

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
+3
16

SABIDURÍA
+1
12

CARISMA
-1
8

INSPIRACIÓN

+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)
 +3 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)
 +5 Religión (Int)
 +2 Sigilo (Des)
 +1 Supervivencia (Sab)
 +1 T. con Animales (Sab)

* Consulta el equipo.

HABILIDADES

CLASE DE ARMADURA
12

INICIATIVA
+2

VELOCIDAD
30 pies

Puntos de golpe máximos 8

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

EXITOS ○○○○
FALLOS ○○○○
SALVACIONES CONTRA MUERTE

Empleo polisílabos para dar la impresión de cultura. Además, llevo tanto tiempo en el templo que tengo poca experiencia en el trato con los demás.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Conocimiento. El camino hacia el poder y la mejora de uno mismo pasa por el conocimiento.

IDEALES

El tomo que llevo conmigo es el trabajo de mi vida. No existe lugar lo bastante seguro para albergarlo.

VÍNCULOS

Haré casi cualquier cosa para descubrir secretos de la historia y añadirlos a mi investigación.

DEFECTOS

NOMBRE	BONIFICADOR	DAÑO/TIPO
Espada corta	+4	1d6 + 2 perforante

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

Espacios de conjuro. Posees dos espacios de conjuro de nivel 1, que puedes utilizar para lanzar conjuros preparados.

Conjuros preparados. Preparas cuatro conjuros de nivel 1, para así poder lanzarlos. Escógelos de entre los de tu libro de conjuros.

Libro de conjuros. Tienes un libro de conjuros que contiene los siguientes conjuros de nivel 1: *armadura de mago*, *detectar magia*, *dormir*, *escudo*, *manos ardientes* y *proyector mágico*. Sus descripciones están en el reglamento.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Aptitud mágica. La Inteligencia es tu aptitud mágica. 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 de lanzamiento de conjuros.

Recuperación Arcana. Puedes recobrar parte de tus energías mágicas estudiando tu libro de conjuros. Una vez al día, durante un descanso corto, puedes recuperar espacios de conjuro gastados cuya suma de niveles sea igual o inferior a la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba).

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

Linaje Feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y la magia no puede dormirte.

Trance. Los elfos no necesitan dormir. Meditan profundamente, en un estado semiconsciente, durante cuatro horas al día. Es suficiente para obtener los mismos beneficios que un humano recibe de ocho horas de sueño.

Refugio del Fiel. Como siervo de Oghma, puedes llevar a cabo sus ceremonias y mereces el respeto de aquellos que comparten tu fe. Puedes esperar que tanto tus compañeros como tú recibáis sanación y cuidados sin coste alguno en templos, santuarios u otros lugares dedicados a la fe de Oghma. Los que comparten tu religión te mantendrán (solo a ti) con un nivel de vida modesto. También tienes lazos con el templo de Oghma en Neverwinter, donde posees una vivienda. Cuando estés en dicha ciudad podrás llamar a sus sacerdotes si necesitas ayuda, siempre y cuando esto no les ponga en peligro.

RASGOS Y ATRIBUTOS

13 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias. Dagas, dardos, ballestas ligeras, arcos largos, espadas largas, bastones, arcos cortos, espadas cortas, hondas.

Idiomas. Común, dracónico, elfo, enano, goblin.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

PC

PP

PE

PO 5

PPT

Espada corta, saquito de componentes, libro de conjuros, mochila, botella de tinta, pluma, 10 hojas de pergamino, cuchillo pequeño, tomo sobre hechos históricos, símbolo sagrado, libro de oraciones, muda de ropas comunes, bolsa.

EQUIPO

ELFO

Los elfos son un pueblo de gracia ultraterrena, que viven en el mundo pero no forman completamente parte de él. Habitan en lugares de belleza etérea, en medio de ancianos bosques o en torres plateadas que brillan con una luz feérica. Son espacios en los que una suave música flota en el ambiente y la brisa trae una dulce fragancia. Los elfos aman la naturaleza y la magia, el arte y la artesanía, la música y la poesía.

Los elfos pueden vivir más de setecientos años. Tienden a sentirse más entretenidos que entusiasmados y son más curiosos que avariciosos. Suelen mantener la compostura ante los imprevistos y confían en que la diplomacia y la negociación permitirán acabar con las diferencias antes de llegar a las manos.

La mayoría de los elfos viven en pequeñas poblaciones escondidas entre los árboles de los bosques. Su contacto con extranjeros suele ser muy limitado, aunque algunos elfos han hecho fortuna intercambiando bienes manufacturados por metales, pues tienen poco interés por la minería.

En los Reinos Olvidados a tu pueblo se le conoce como los elfos solares. También denominados elfos dorados o elfos del amanecer, tienen la piel de color bronce y el cabello cobrizo, negro o rubio dorado, y sus ojos son dorados, plateados o negros. Son más reservados que la otra rama de altos elfos, los elfos lunares, pero Oghma te ha llamado a vivir entre otros pueblos, en lugar de en los santuarios de los tuyos.

Los elfos son considerados niños hasta que se declaran a sí mismos adultos, en algún momento tras su centésimo cumpleaños. Antes de esta declaración reciben nombres de niños, pero tras ella cada uno elige su propio nombre de adulto. Además, todo elfo tiene un apellido, que suele ser una combinación de palabras élficas. En ocasiones, algunos de ellos, los que viajan junto a otras razas, traducen sus apellidos al común.

Nombres de niño: Ara, Bryn, Del, Innil, Lael, Mella, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Syllin, Vall.

Nombres masculinos adultos: Adran, Berrian, Carric, Erevan, Galinnndan, Hadarai, Immeral, Paelias, Quarion, Riardon, Soveliss, Theren, Varis.

Nombres femeninos adultos: Althaea, Bethryнна, Caelynn, Ielenia, Leshanna, Meriele, Naivara, Quillathe, Silaqui, Thia, Vдания, Valanthe, Xanaphia.

Apellidos (traducción al común): Amastacia (Flor Estelar), Galanodel (Susurro Lunar), Liadon (Fronza Plateada), Meliamne (Talón de Roble), Siannodel (Arroyo Lunar), Ilphelkiir (Gema Floral).

MAGO

Los magos son los verdaderos maestros de la magia. Tirando del sutil tejido mágico que permea el cosmos, lanzan conjuros de fuego explosivo, relámpagos súbitos, engaños sutiles y control mental. Los más poderosos entre los magos aprenden a conjurar elementales desde otros planos de existencia, vislumbrar el futuro o alzar enemigos fallecidos en forma de zombis.

TRASFONDO

Has dedicado tu vida a Oghma, el omnisciente dios del conocimiento, y has pasado los años aprendiendo sobre el multiverso.

Objetivo personal: volver a consagrar el altar profanado. A través de visiones recibidas durante tus trances, tu dios te ha encargado una nueva misión. Una tribu goblin se ha instalado en una antigua ruina que ahora recibe el nombre de Castillo Dienteroto, donde han profanado un altar sagrado de Oghma. Lo han consagrado al Maglubiyet, el vil dios de los goblins. Ese altar es ahora una ofensa intolerable.

Estás seguro de que Oghma tiene planeadas grandes cosas para ti si eres capaz de cumplir con esta misión. Mientras tanto, tus visiones sugieren que la Hermana Garaele (una sacerdotisa de Tymora, la diosa de la suerte) del pueblo de Phandalin puede ayudarte.

Alineamiento: caótico bueno. La búsqueda y adquisición de conocimientos nos benefician a todos. Los reinos y las leyes son útiles en tanto en cuanto permiten la creación de conocimiento. Los tiranos que buscan suprimirlo y controlarlo son los peores villanos. Compartes el conocimiento libremente y usas lo aprendido para ayudar cuando puedes.

SUBIR DE NIVEL

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

Cada vez que subas un nivel, obtendrás 1 Dado de Golpe adicional y sumará 1d6 + 2 a tus puntos de golpe máximos.

Tendrás acceso a más conjuros según subas de nivel. Puedes preparar tantos conjuros como tu nivel + tu modificador por Inteligencia, tal y como se muestra en la tabla "avance en lanzamiento de conjuros". También obtendrás más espacios de conjuro.

AVANCE EN LANZAMIENTO DE CONJUROS

NIVEL	CONJUROS PREPARADOS	—ESPACIOS DE CONJURO POR NIVEL DE CONJURO—		
		1	2	3
2	5	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. Podrás escogerlos de entre la lista de conjuros de mago del reglamento. Estos deben de 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, podrás añadirlo a tu libro de conjuros si es de un nivel para el que tienes espacios de conjuro y posees tiempo suficiente como para poder 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 hayas invertido el tiempo y el dinero, podrás preparar el conjuro exactamente igual que cualquier otro.

NIVEL 2: 300 PX

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

Esculpir Conjuros. Cuando lances un conjuro de evocación que afecta a otras criaturas que puedas ver, puedes elegir 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.

NIVEL 3: 900 PX

Conjuros. Puedes preparar y lanzar conjuros de nivel 2.

NIVEL 4: 2.700 PX

Conjuros. Aprendes un truco de mago adicional de tu elección.

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

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

NIVEL 5: 6.500 PX

Conjuros. Puedes preparar y lanzar conjuros 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 los ataques de conjuro y aquellas armas con las que eres competente.
- Tu modificador para las tiradas de salvación de Inteligencia aumenta en 1.
- Tu modificador para las tiradas de salvación y habilidades con las que eres competente (marcadas con un ●) aumenta en 1.
- Como tu modificador de la habilidad Percepción ha aumentado, tu Sabiduría (Percepción) pasiva aumenta en 1.

HUMANO

Los humanos son la más joven de las razas comunes. Han llegado comparativamente tarde al mundo y sus vidas son más cortas que las de enanos, elfos y dragones. Sin embargo, son los innovadores, los triunfadores y los pioneros del mundo; el pueblo más flexible y ambicioso de entre las razas comunes.

Cuando los humanos se asientan en algún lugar, lo hacen para quedarse. Construyen ciudades que perviven durante eras y grandes reinos que pueden durar siglos. Viven por completo en el presente, una filosofía ideal para la vida del aventurero, pero también planean para el futuro, aspirando a dejar un legado que les sobreviva.

Las culturas humanas varían según la región. En los Reinos Olvidados, la vestimenta, arquitectura, cocina, música y literatura de las tierras del noroeste, cercanas a Neverwinter, son muy distintas a las de sus contrapartidas en las distantes Turmish o Impiltur al este. Las características físicas de los humanos varían conforme a las antiguas migraciones de los primeros hombres, por lo que los individuos de Neverwinter poseen cualquier variación posible de rasgos y coloración.

Siendo mucho más variada que el resto de razas, los humanos no poseen nombres que puedan considerarse típicos. Algunos padres humanos ponen a sus hijos nombres de otros idiomas, como el enano o el elfo (pronunciados con mejor o peor suerte). Los nombres tradicionales varían enormemente entre culturas humanas. Podrías llamarte Haseid (calishita), Kerri (chondathano), Kosef (damarano), Amafrey (illuskano), So-Kehur (mulan), Madislak (rashemí), Mei (shou) o Salazar (turami).

GUERRERO

Los guerreros son la clase de personaje más variopinta de los mundos de DUNGEONS & DRAGONS. Caballeros andantes, generales conquistadores, campeones reales, soldados de élite, mercenarios endurecidos y reyes bandidos... Todos ellos son guerreros y, como tales, comparten una maestría sin par con las armas y armaduras, así como un conocimiento profundo de las artes del combate. También están acostumbrados a la muerte, pues se han cruzado con ella y la han desafiado con valentía.

TRASFONDO

Tus padres vivían en el boyante pueblo de Thundertree, al este de la ciudad de Neverwinter, en los límites del bosque del mismo nombre. Sin embargo, hace treinta años, cuando aún eras un niño, el cercano monte Hotenow entró en erupción y tus padres huyeron contigo. Tu familia vagó por la región, de pueblo en pueblo, consiguiendo trabajo como sirvientes o jornaleros cuando surgía la oportunidad.

Has pasado los últimos años en Neverwinter trabajando como porteador y estibador en los bulliciosos puertos de la ciudad. No obstante, resulta obvio, tanto para ti como para aquellos que te rodean, que estás destinado a ser mucho más. Una vez te enfrentaste a un capitán que abusaba de su tripulación, por lo que el resto de estibadores te admiran. Algún día alcanzarás todo tu potencial. Serás un héroe.

Objetivo personal: expulsar al dragón. Las ruinas de Thundertree te llaman. Antaño tu familia y sus amigos prosperaron allí, pero ahora se han visto forzados a desempeñar tareas de poca importancia. Las ruinas están invadidas por zombis de ceniza y corren rumores de que un dragón se ha asentado en la vieja torre. Ambos son el tipo de problemas que un héroe puede resolver. Mata al dragón, o al menos expúlsalo, y demostrarás (tanto a los demás como a ti mismo) que eres un auténtico héroe, destinado a hacer cosas grandes.

Alineamiento: legal bueno. Un héroe se enfrenta al mal y no permite que los abusones se salgan con la suya. Un héroe lucha por la ley y el orden, para que todos puedan llevar una vida próspera y feliz. Un héroe mata monstruos, limpia ruinas del mal y protege a los inocentes. Aspiras a ser un héroe así.

SUBIR DE NIVEL

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

Cada vez que subas un nivel, obtendrás 1 Dado de Golpe adicional y sumarás 1d10 + 2 a tus puntos de golpe máximos.

NIVEL 2: 300 PX

Acción Súbita. Puedes superar tus propios límites durante un instante. En tu turno, puedes llevar a cabo una acción más, además de tu acción y acción adicional habituales.

Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso corto o largo para poder volver a usarlo otra vez.

NIVEL 3: 900 PX

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

NIVEL 4: 2.700 PX

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

- Tu modificador por Destreza pasa a ser +4.
- Tu bonificador de ataque y el daño que causas con ataques basados en Destreza (como los de tu arco largo) aumenta en 1.
- Tu modificador para las tiradas de salvación de Destreza aumenta en 1.
- Tu modificador de las habilidades basadas en Destreza aumenta en 1.
- Tu Clase de Armadura aumenta en 1 cuando no llevas armadura o llevas armadura ligera.
- Tu iniciativa aumenta en 1.

NIVEL 5: 6.500 PX

Ataque Adicional. Cuando lleves a cabo la acción Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques, en lugar de uno, con dicha acción.

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

- Tu bonificador de ataque aumenta en 1 para aquellas armas con las que eres competente.
- Tu modificador para las tiradas de salvación y habilidades con las que eres competente (marcadas con un ●) aumenta en 1.
- Como tu modificador de la habilidad Percepción ha aumentado, tu Sabiduría (Percepción) pasiva aumenta en 1.

MEJORAR TU ARMADURA

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