



HOJA DE PERSONAJE

CLÉRIGO

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

JUGADOR _____

CLASE Y NIVEL _____

RAZA _____

ALINEAMIENTO _____

DEDIDAD _____

TAMAÑO _____

EDAD _____

SEXO _____

ALTURA _____

PESO _____

CAMPAÑA _____

NOMBRE CARACT.	PUNT. CARACT.	MOD. CARACT.	PUNTUACIÓN TEMPORAL	MODIFICADOR TEMPORAL
FUE FUERZA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUCIÓN				
INT INTELIGENCIA				
SAB SABIDURIA				
CAR CARISMA				

TOTAL	BON. DE ARMADURA	BON. DE ESCUDO	MOD. DE DESTREZA	MOD. TAMAÑO	ARMADURA NATURAL	MOD. DE DESVÍO	MOD. VARIOS
CA CLASE DE ARMADURA							

DE TOQUE
CLASE DE ARMADURA

DESPREVENIDO
CLASE DE ARMADURA

TOTAL	DAÑO NO LETAL
PG PUNTOS DE GOLPE	

REDUCCIÓN DEL DAÑO

TOTAL	MOD. DE DESTREZA	MOD. VARIOS
MODIFICADOR DE INICIATIVA		

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA

HABILIDADES	RANGOS MAX. (CLASEA/TRANSCLESA)				
NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS

TIROS DE SALVACIÓN TOTAL	SALV. BASE	MOD. DE CARACT.	MOD. MÁGICO	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL	MODIFICADORES CONDICIONALES
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)						
REFLEJOS (DESTREZA)						
VOLUNTAD (SABIDURIA)						

ATAQUE BASE	RESISTENCIA A CONJUROS

MODIFICADOR DE PRESA	VELOCIDAD

ATAQUE	BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE TIPO NOTAS			
MUNICIÓN			

ATAQUE	BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE TIPO NOTAS			
MUNICIÓN			

ATAQUE	BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE TIPO NOTAS			
MUNICIÓN			

ATAQUE	BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE TIPO NOTAS			
MUNICIÓN			

ATAQUE	BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE TIPO NOTAS			
MUNICIÓN			

<input type="checkbox"/> ABRIR CERRADURAS	DES				
<input checked="" type="checkbox"/> ARTESANÍA ■ ()	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> ARTESANÍA ■ ()	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> ARTESANÍA ■ ()	INT				
<input type="checkbox"/> AVIGUAR INTENCIONES ■	SAB				
<input type="checkbox"/> AVISTAR ■	SAB				
<input type="checkbox"/> BUSCAR ■	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> CONCENTRACIÓN ■	CON				
<input checked="" type="checkbox"/> CONOCIMIENTO DE CONJUROS	INT				
<input type="checkbox"/> DESCIFRAR ESCRITURA	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> DIPLOMACIA ■	CAR				
<input type="checkbox"/> ENFRAZARSE ■	CAR				
<input type="checkbox"/> ENGAÑAR ■	CAR				
<input type="checkbox"/> EQUILIBRIO ■	DES*				
<input type="checkbox"/> ESCAPISMO ■	DES*				
<input type="checkbox"/> ESCONDERSE ■	DES*				
<input type="checkbox"/> ESCUCHAR ■	SAB				
<input type="checkbox"/> FALSIFICAR ■	INT				
<input type="checkbox"/> INTERPRETAR ■ ()	CAR				
<input type="checkbox"/> INTERPRETAR ■ ()	CAR				
<input type="checkbox"/> INTERPRETAR ■ ()	CAR				
<input type="checkbox"/> INTIMIDAR ■	CAR				
<input type="checkbox"/> INUTILIZAR MECANISMO	INT				
<input type="checkbox"/> JUEGO DE MANOS	DES*				
<input type="checkbox"/> MONTAR ■	DES				
<input type="checkbox"/> MOVERSE SIGILOSAMENTE ■	DES*				
<input type="checkbox"/> NADAR ■	FUE*				
<input checked="" type="checkbox"/> OFICIO ()	SAB				
<input checked="" type="checkbox"/> OFICIO ()	SAB				
<input type="checkbox"/> PIRUETAS	DES*				
<input type="checkbox"/> REUNIR INFORMACIÓN ■	CAR*				
<input checked="" type="checkbox"/> SABER (ARCANO)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> SABER (HISTORIA)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> SABER (LOS PLANOS)	INT				
<input checked="" type="checkbox"/> SABER (RELIGIÓN)	INT				
<input type="checkbox"/> SABER ()	INT				
<input type="checkbox"/> SALTAR ■	FUE*				
<input checked="" type="checkbox"/> SANAR ■	SAB				
<input type="checkbox"/> SUPERVIVENCIA ■	SAB				
<input type="checkbox"/> TASACIÓN ■	INT				
<input type="checkbox"/> TRATO CON ANIMALES ■	CAR				
<input type="checkbox"/> TREPAR ■	FUE*				
<input type="checkbox"/> USAR OBJETO MÁGICO	CAR				
<input type="checkbox"/> USO DE CUERDAS ■	DES				
<input type="checkbox"/> _____					
<input type="checkbox"/> _____					

■ Esta habilidad puede usarse sin entrenar. ○ Marca esta casilla con una X si la habilidad es de clase para el personaje.
*El penalizador de armadura, si hay, se aplica (el doble para Nadar)

NOTE		PÁG. REF
NOTAS		
NOTE		PÁG. REF
NOTAS		
NOTE		PÁG. REF
NOTAS		
NOTE		PÁG. REF
NOTAS		
NOTE		PÁG. REF
NOTAS		
NOTE		PÁG. REF
NOTAS		
NOTE		PÁG. REF
NOTAS		
NOTE		PÁG. REF
NOTAS		
NOTE		PÁG. REF
NOTAS		
NOTE		PÁG. REF
NOTAS		

DOMINIOS	
DOMINIO	DOMINIO
PODER CONCEDIDO	PODER CONCEDIDO
CONJUROS DE DOMINIO	CONJUROS DE DOMINIO
<input type="checkbox"/> 1 _____	<input type="checkbox"/> 1 _____
<input type="checkbox"/> 2 _____	<input type="checkbox"/> 2 _____
<input type="checkbox"/> 3 _____	<input type="checkbox"/> 3 _____
<input type="checkbox"/> 4 _____	<input type="checkbox"/> 4 _____
<input type="checkbox"/> 5 _____	<input type="checkbox"/> 5 _____
<input type="checkbox"/> 6 _____	<input type="checkbox"/> 6 _____
<input type="checkbox"/> 7 _____	<input type="checkbox"/> 7 _____
<input type="checkbox"/> 8 _____	<input type="checkbox"/> 8 _____
<input type="checkbox"/> 9 _____	<input type="checkbox"/> 9 _____

CONJUROS				
SALVACIÓN CONJURO	MOD. A LA CD	FALLO DE CONJURO ARCANO	% MODIFICADORES CONDICIONALES	
CONJUROS CONOCIDOS	CD DE LA SALVACIÓN	NIVEL	CONJUROS/DÍA	CONJUROS ADICIONALES
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9.º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

NOTAS

EXPERIENCIA

EXPERIENCIA

PARA SUBIR DE NIVEL

AJUSTE DE NIVEL

NEP

ARMADURA/OBJETOS PROTECTORES

ARMADURA/OBJETO PROTECTOR	TIPO	BONIF. DE ARMADURA	DES. MÁX.
---------------------------	------	--------------------	-----------

PENAL. A LAS PRUEBAS	FALLO DE CONJURO	VELOCIDAD	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES
----------------------	------------------	-----------	------	------------------------

ESCUDO/OBJETO PROTECTOR	BONIF. DE ARMADURA	PESO	PENAL. A LAS PRUEBAS
-------------------------	--------------------	------	----------------------

FALLO DE CONJURO	PROPIEDADES ESPECIALES
------------------	------------------------

OBJETO PROTECTOR	BONIF. ARMADURA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES
------------------	-----------------	------	------------------------

OBJETO PROTECTOR	BONIF. ARMADURA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES
------------------	-----------------	------	------------------------

RASGOS RACIALES

RASGOS DE CLASE

EXPULSIONES/REPRENSIONES
DE MUERTOS VIVIENTES DÍA

MODIF. A LA PRUEBA
DE EXPULSION

EXPULSIONES
USADAS

* SI TIENES 5 O MÁS RANGOS EN SABER (RELIGIÓN), OBTIENES UN BONIF. +2 A LAS PRUEBAS DE EXPULSION.

PRUEBA DE
EXPULSION

HASTA O

1-3

4-6

7-9

10-12

13-15

16-18

19-21

22+

MUERTO VIVIENTE MÁS PODEROSO
AFECTADO (DG MÁX.)

NIVEL DEL CLÉRIGO - 4

NIVEL DEL CLÉRIGO - 3

NIVEL DEL CLÉRIGO - 2

NIVEL DEL CLÉRIGO - 1

NIVEL DEL CLÉRIGO

NIVEL DEL CLÉRIGO + 1

NIVEL DEL CLÉRIGO + 2

NIVEL DEL CLÉRIGO + 3

NIVEL DEL CLÉRIGO + 4

CANTIDAD DE DG EXPULSADOS =
2d6

NIVEL DEL CLÉRIGO

+
MODIFICADOR DE CAR

SI EL CLÉRIGO TIENE EL DOBLE DE NIVELES O
MÁS QUE DG TENGA EL MUERTO VIVIENTE,
ESTE ÚLTIMO SERÁ DESTRUIDO/COMANDADO
EN LUGAR DE EXPULSADO/REPRENDIDO. LA
DISIPACIÓN DE LA EXPULSION FUNCIONA IGUAL
QUE LA EXPULSION, PERO EL CLÉRIGO MALVADO
DEBE IGUALAR O SUPERAR EL RESULTADO DE LA
PRUEBA DE EXPULSION DEL CLÉRIGO BENIGNO
QUE REALIZÓ LA EXPULSION.

RASGO DE CLASE	PÁG. REF.
NOTAS	
RASGO DE CLASE	PÁG. REF.
NOTAS	
RASGO DE CLASE	PÁG. REF.
NOTAS	
RASGO DE CLASE	PÁG. REF.
NOTAS	
RASGO DE CLASE	PÁG. REF.
NOTAS	
RASGO DE CLASE	PÁG. REF.
NOTAS	