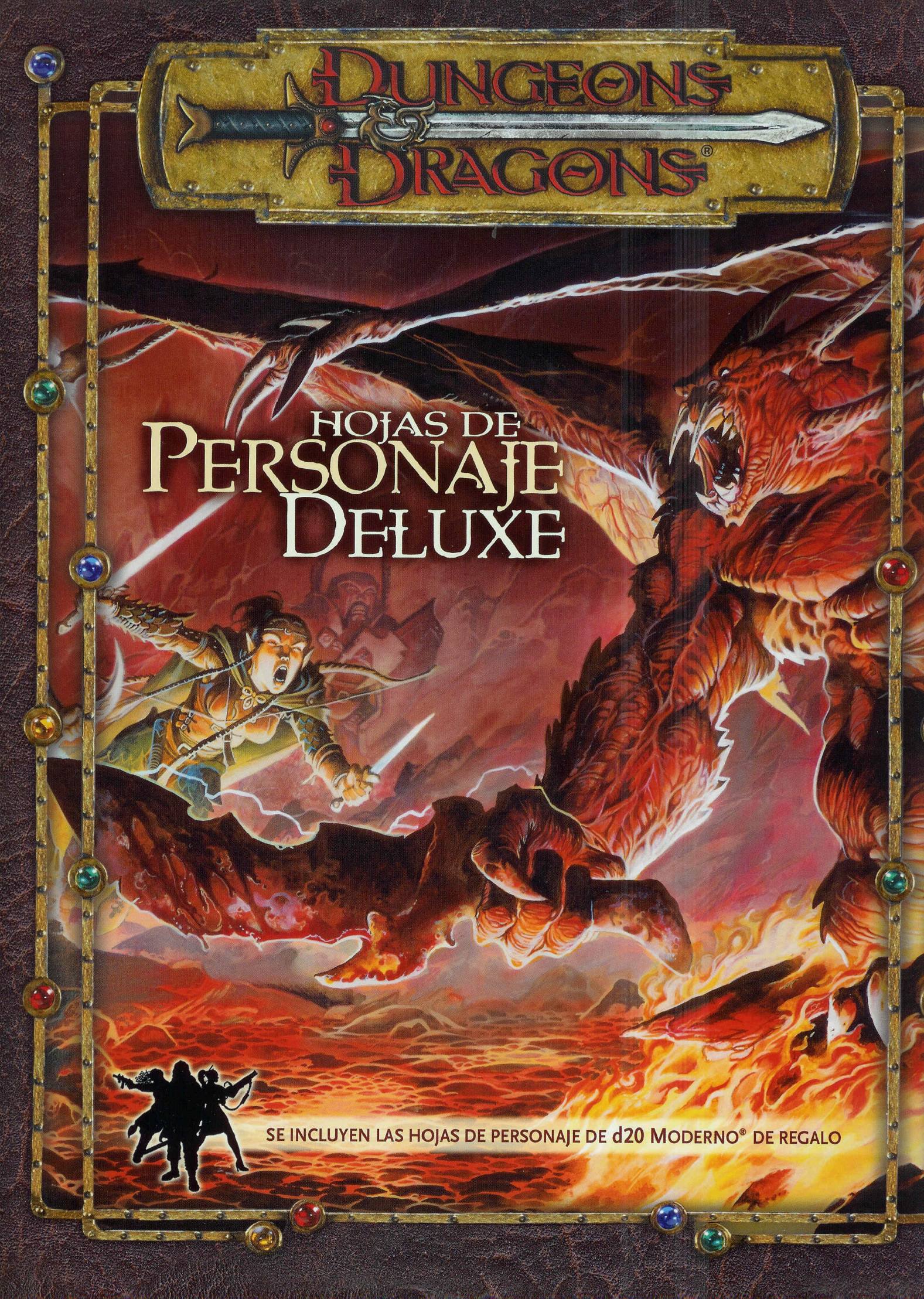
Dungeons & Dragons®



Hojas de Personaje Deluxe

Se incluyen las hojas de personaje de d20 Moderno® de regalo

Dungeons & Dragons®

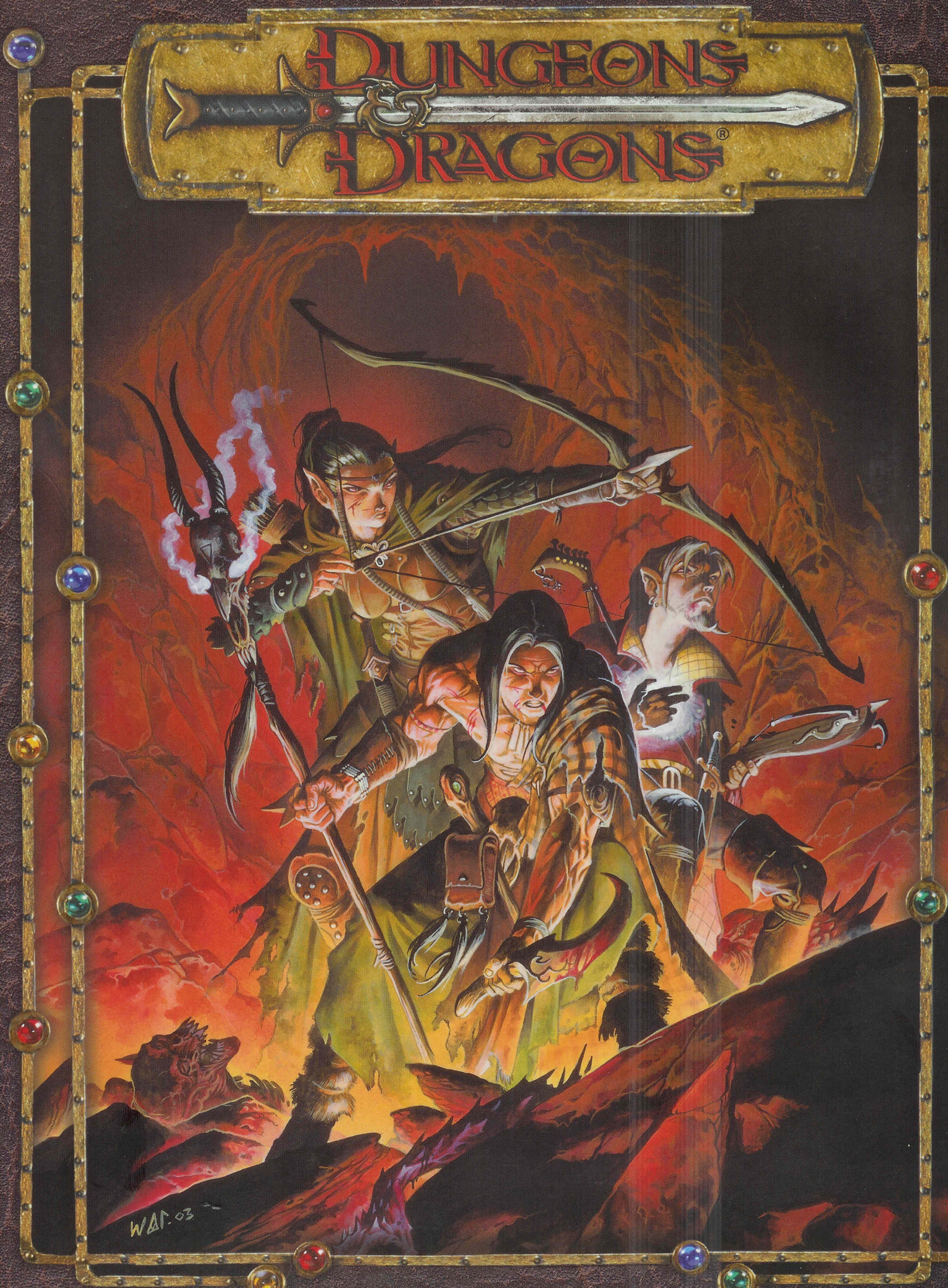


Tabla 3–1 del Mdj: salvación base y ataque base

NIVEL DE CLASE	SALVACIÓN BASE (BUENA)	SALVACIÓN BASE (MALA)	ATAQUE BASE (BUENO)	ATAQUE BASE (REGULAR)	ATAQUE BASE (MALO)
1°	+2	+0	+1	+0	+0
2°	+3	+0	+2	+1	+1
3°	+3	+1	+3	+2	+1
4°	+4	+1	+4	+3	+2
5°	+4	+1	+5	+3	+2
6°	+5	+2	+6/+1	+4	+3
7°	+5	+2	+7/+2	+5	+3
8°	+6	+2	+8/+3	+6/+1	+4
9°	+6	+3	+9/+4	+6/+1	+4
10°	+7	+3	+10/+5	+7/+2	+5
11°	+7	+3	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12°	+8	+4	+12/+7/+2	+8/+3	+6/+1
13°	+8	+4	+13/+8/+3	+8/+3	+6/+1
14°	+9	+4	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15°	+9	+5	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16°	+10	+5	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17°	+10	+5	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18°	+11	+6	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19°	+11	+6	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20°	+12	+6	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5

Tabla 3–1 del Mdj: experiencia y beneficios dependientes del nivel

NIVEL DE PERSONAJE	PX	RANGOS MÁX. HABILIDAD CLÁSEA	RANGOS MÁX. HABILIDAD TRANSCLÁSEA	DOTES	INCREM. DE CARACT.
1°	0	4	2	1ª	—
2°	1.000	5	2 1/2	—	—
3°	3.000	6	3	2ª	—
4°	6.000	7	3 1/2	—	1er
5°	10.000	8	4	—	—
6°	15.000	9	4 1/2	3ª	—
7°	21.000	10	5	—	—
8°	28.000	11	5 1/2	—	2°
9°	36.000	12	6	4ª	—
10°	45.000	13	6 1/2	—	—
11°	55.000	14	7	—	—
12°	66.000	15	7 1/2	5ª	3er
13°	78.000	16	8	—	—
14°	91.000	17	8 1/2	—	—
15°	105.000	18	9	6ª	—
16°	120.000	19	9 1/2	—	4°
17°	136.000	20	10	—	—
18°	153.000	21	10 1/2	7ª	—
19°	171.000	22	11	—	—
20°	190.000	23	11 1/2	—	5°

Dungeons & Dragons y su logotipo son marca registrada de Wizards of the Coast, Inc. en EE.UU. y/o en otros países. Todos los derechos reservados. © 2004 Wizards.

DUNGEONS & DRAGONS
HOJA DE PERSONAJE

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 SABIDURÍA				
CAR CARISMA				

CA CLASE DE ARMADURA — TOTAL = 10 + BON. DE ARMADURA + BON. DE ESCUDO + MOD. DE DESTREZA + MOD. TAMAÑO + ARMADURA NATURAL + MOD. DE DESVÍO + MOD. VARIOS

DE TOQUE CLASE DE ARMADURA

DESPREVENIDO CLASE DE ARMADURA

PG PUNTOS DE GOLPE — TOTAL | DAÑO NO LETAL

HERIDAS/PG ACTUALES

REDUCCIÓN DEL DAÑO

MODIFICADOR DE INICIATIVA — TOTAL = MOD. DE DESTREZA + MOD. VARIOS

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA

TIROS DE SALVACIÓN	TOTAL	SALV. BASE	MOD. DE CARACT.	MOD. MÁGICO	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)	=	+	+	+	+	+
REFLEJOS (DESTREZA)	=	+	+	+	+	+
VOLUNTAD (SABIDURÍA)	=	+	+	+	+	+

MODIFICADORES CONDICIONALES

ATAQUE BASE

RESISTENCIA A CONJUROS

MODIFICADOR DE PRESA — TOTAL = ATAQUE BASE + MOD. DE FUERZA + MOD. DE TAMAÑO + MOD. VARIOS

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 _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

HABILIDADES

RANGOS MÁX. (CLASE/TRANSCLASE) /

¿HABILIDAD DE CLASE?	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS
☐	Abrir cerraduras	DES				
☐	Artesanía ■ ( )	INT				
☐	Artesanía ■ ( )	INT				
☐	Artesanía ■ ( )	INT				
☐	Averiguar intenciones ■	SAB				
☐	Avistar ■	SAB				
☐	Buscar ■	INT				
☐	Concentración ■	CON				
☐	Conocimiento de conjuros	INT				
☐	Descifrar escritura	INT				
☐	Diplomacia ■	CAR				
☐	Disfrazarse ■	CAR				
☐	Engañar ■	CAR				
☐	Equilibrio ■	DES*				
☐	Escapismo ■	DES*				
☐	Esconderse ■	DES*				
☐	Escuchar ■	SAB				
☐	Falsificar ■	INT				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Intimidar ■	CAR				
☐	Inutilizar mecanismo	INT				
☐	Juego de manos	DES*				
☐	Montar ■	DES				
☐	Moverse sigilosamente ■	DES*				
☐	Nadar ■	FUE*				
☐	Oficio ( )	SAB				
☐	Oficio ( )	SAB				
☐	Piruetas	DES*				
☐	Reunir información ■	CAR*				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saltar ■	FUE*				
☐	Sanar ■	SAB				
☐	Supervivencia ■	SAB				
☐	Tasación ■	INT				
☐	Trato con animales ■	CAR				
☐	Trepar ■	FUE*				
☐	Usar objeto mágico	CAR				
☐	Uso de cuerdas ■	DES				
☐	_____	____				
☐	_____	____				

■ *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).*

PERTENENCIAS

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PAG. REF.	PESO

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PAG. REF.	PESO

PESO TOTAL TRANSPORTADO

CAPACIDAD DE CARGA

CARGA LIGERA	CARGA MEDIA	CARGA PESADA	LEVANTAR SOBRE LA CABEZA IGUAL A CARGA MÁXIMA	LEVANTAR DEL SUELO 2 X CARGA MÁXIMA	EMPUJAR O ARRASTRAR 5 X CARGA MÁXIMA

IDIOMAS

IDIOMAS INICIALES = común + idiomas raciales + bonif.de Int
CADA IDIOMA ADICIONAL (Hablar un idioma) = 1 punto de habilidad

CONTENEDORES

CONTENEDOR	CAPACIDAD	PESO

RIQUEZAS

DINERO	GEMAS	ARTE	OTROS
PO—			
PP—			
PO—			
PPT—			

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

NOTAS

CONJUROS

SALVACIÓN CONJURO ____ MOD. A LA CD

FALLO DE CONJURO ARCANO ____ %

MODIFICADORES CONDICIONALES

CONJUROS CONOCIDOS	CD DE LA SALVACIÓN	NIVEL	CONJUROS/DÍA	CONJUROS ADICIONALES
		0		
		1.er		
		2.º		
		3.er		
		4.º		
		5.º		
		6.º		
		7.º		
		8.º		
		9.º		

ESCUELA DE ESPECIALISTA

ESCUELAS PROHIBIDAS

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

OBJETO PROTECTOR	BONIF. ARMADURA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES

RASGOS RACIALES

RASGOS DE CLASE

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

RASGO DE CLASE | PÁG. REF

NOTAS

RASGO DE CLASE | PÁG. REF

NOTAS

RASGO DE CLASE | PÁG. REF

NOTAS

FURIA

FURIAS/DÍA	DURACIÓN	BONIF. FUE/CON	SALVACIÓN DE VOL	PENALIZADOR DE ARMADURA	FURIAS USADAS
					☐☐☐ ☐☐☐

©2004 Wizards of the Coast, Inc.
Se autoriza a fotocopiar este pliego para uso personal.

DUNGEONS & DRAGONS®

HOJA DE PERSONAJE

BÁRBARO

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 SABIDURÍA				
CAR CARISMA				

CA CLASE DE ARMADURA — TOTAL = 10 + BON. DE ARMADURA + BON. DE ESCUDO + MOD. DE DESTREZA + MOD. TAMAÑO + ARMADURA NATURAL + MOD. DE DESVÍO + MOD. VARIOS

DE TOQUE CLASE DE ARMADURA

DESPREVENIDO CLASE DE ARMADURA

PG PUNTOS DE GOLPE — TOTAL | DAÑO NO LETAL

HERIDAS/PG ACTUALES

REDUCCIÓN DEL DAÑO

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA

MODIFICADOR DE INICIATIVA — TOTAL = MOD. DE DESTREZA + MOD. VARIOS

TIROS DE SALVACIÓN	TOTAL	SALV. BASE	MOD. DE CARACT.	MOD. MÁGICO	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)		=	+	+	+	+
REFLEJOS (DESTREZA)		=	+	+	+	+
VOLUNTAD (SABIDURÍA)		=	+	+	+	+

MODIFICADORES CONDICIONALES

ATAQUE BASE

RESISTENCIA A CONJUROS

MODIFICADOR DE PRESA — TOTAL = ATAQUE BASE + MOD. DE FUERZA + MOD. DE TAMAÑO + MOD. VARIOS

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

HABILIDADES

RANGOS MÁX. (CLASEA/TRANSCLASEA) /

¿HABILIDAD CLASEA?	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS
☐	Abrir cerraduras	DES				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☐	Averiguar intenciones ■	SAB				
☐	Avistar ■	SAB				
☐	Buscar ■	INT				
☐	Concentración ■	CON				
☐	Conocimiento de conjuros	INT				
☐	Descifrar escritura	INT				
☐	Diplomacia ■	CAR				
☐	Disfrazarse ■	CAR				
☐	Engañar ■	CAR				
☐	Equilibrio ■	DES*				
☐	Escapismo ■	DES*				
☐	Esconderse ■	DES*				
☑	Escuchar ■	SAB				
☐	Falsificar ■	INT				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☑	Intimidar ■	CAR				
☐	Inutilizar mecanismo	INT				
☐	Juego de manos	DES*				
☑	Montar ■	DES				
☐	Moverse sigilosamente ■	DES*				
☑	Nadar ■	FUE*				
☐	Oficio ( )	SAB				
☐	Oficio ( )	SAB				
☐	Piruetas	DES*				
☐	Reunir información ■	CAR*				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☑	Saltar ■	FUE*				
☐	Sanar ■	SAB				
☑	Supervivencia ■	SAB				
☐	Tasación ■	INT				
☑	Trato con animales ■	CAR				
☑	Trepar ■	FUE*				
☐	Usar objeto mágico	CAR				
☐	Uso de cuerdas ■	DES				
☐						
☐						

■ *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).*

PERTENENCIAS

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

PESO TOTAL TRANSPORTADO

CAPACIDAD DE CARGA

CARGA LIGERA	CARGA MEDIA	CARGA PESADA	LEVANTAR SOBRE LA CABEZA IGUAL A CARGA MÁXIMA	LEVANTAR DEL SUELO 2 X CARGA MÁXIMA	EMPUJAR O ARRASTRAR 5 X CARGA MÁXIMA

CAPACIDAD DE CARGA EN FURIA

CARGA LIGERA	CARGA MEDIA	CARGA PESADA	LEVANTAR SOBRE LA CABEZA IGUAL A CARGA MÁXIMA	LEVANTAR DEL SUELO 2 X CARGA MÁXIMA	EMPUJAR O ARRASTRAR 5 X CARGA MÁXIMA

IDIOMAS

IDIOMAS INICIALES = común + idiomas raciales + bonif.de Int
CADA IDIOMA ADICIONAL (Hablar un idioma) = 1 punto de habilidad

CONTENEDORES

CONTENEDOR	CAPACIDAD	PESO

RIQUEZAS

DINERO	GEMAS	ARTE	OTROS
PO—			
PP—			
PO—			
PPT—			

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

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

OBJETO PROTECTOR	BONIF. ARMADURA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES

RASGOS RACIALES

RASGOS DE CLASE

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	

RASGO DE CLASE	PÁG. REF
NOTAS	

RASGO DE CLASE	PÁG. REF
NOTAS	

RASGO DE CLASE	PÁG. REF
NOTAS	

RASGO DE CLASE	PÁG. REF
NOTAS	

©2004 Wizards of the Coast, Inc.
Se autoriza a fotocopiar este pliego para uso personal.

Dungeons & Dragons — Hoja de personaje

BARDO

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 SABIDURÍA				
CAR CARISMA				

CA CLASE DE ARMADURA — TOTAL = 10 + BON. DE ARMADURA + BON. DE ESCUDO + MOD. DE DESTREZA + MOD. TAMAÑO + ARMADURA NATURAL + MOD. DE DESVÍO + MOD. VARIOS

DE TOQUE CLASE DE ARMADURA

DESPREVENIDO CLASE DE ARMADURA

PG PUNTOS DE GOLPE — TOTAL | DAÑO NO LETAL

HERIDAS/PG ACTUALES

REDUCCIÓN DEL DAÑO

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA

MODIFICADOR DE INICIATIVA = TOTAL | MOD. DE DESTREZA | + MOD. VARIOS

TIROS DE SALVACIÓN	TOTAL	= SALV. BASE	+ MOD. DE CARACT.	+ MOD. MÁGICO	+ MOD. VARIOS	+ MOD. TEMPORAL
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)						
REFLEJOS (DESTREZA)						
VOLUNTAD (SABIDURÍA)						

MODIFICADORES CONDICIONALES

ATAQUE BASE

RESISTENCIA A CONJUROS

MODIFICADOR DE PRESA = TOTAL | ATAQUE BASE | + MOD. DE FUERZA | + MOD. DE TAMAÑO | + MOD. VARIOS

VELOCIDAD

HABILIDADES

RANGOS MÁX. (CLASEA/TRANSCLASEA) /

¿HABILIDAD CLASEA?	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	= MOD. CARACT.	+ RANGOS	+ MOD. VARIOS
☐	Abrir cerraduras	DES				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Averiguar intenciones ■	SAB				
☐	Avistar ■	SAB				
☐	Buscar ■	INT				
☑	Concentración ■	CON				
☑	Conocimiento de conjuros	INT				
☑	Descifrar escritura	INT				
☑	Diplomacia ■	CAR				
☑	Disfrazarse ■	CAR				
☑	Engañar ■	CAR				
☑	Equilibrio ■	DES*				
☑	Escapismo ■	DES*				
☑	Esconderse ■	DES*				
☑	Escuchar ■	SAB				
☐	Falsificar ■	INT				
☑	Interpretar ■ ( )	CAR				
☑	Interpretar ■ ( )	CAR				
☑	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Intimidar ■	CAR				
☐	Inutilizar mecanismo	INT				
☑	Juego de manos	DES*				
☐	Montar ■	DES				
☑	Moverse sigilosamente ■	DES*				
☑	Nadar ■	FUE*				
☑	Oficio ( )	SAB				
☑	Oficio ( )	SAB				
☑	Piruetas	DES*				
☑	Reunir información ■	CAR*				
☑	Saber ( )	INT				
☑	Saber ( )	INT				
☑	Saber ( )	INT				
☑	Saber ( )	INT				
☑	Saber ( )	INT				
☑	Saltar ■	FUE*				
☐	Sanar ■	SAB				
☐	Supervivencia ■	SAB				
☑	Tasación ■	INT				
☐	Trato con animales ■	CAR				
☑	Trepar ■	FUE*				
☑	Usar objeto mágico	CAR				
☐	Uso de cuerdas ■	DES				
☐						
☐						

■ *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).*

ATAQUE

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

PERTENENCIAS

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

PESO TOTAL TRANSPORTADO _____

VARITAS Y BASTONES

VARITA O BASTÓN	NIVEL LANZADOR	CD	CARGAS GASTADAS
_____	_____	_____	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
_____	_____	_____	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
_____	_____	_____	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

CAPACIDAD DE CARGA

CARGA LIGERA	CARGA MEDIA	CARGA PESADA	LEVANTAR SOBRE LA CABEZA IGUAL A CARGA MÁXIMA	LEVANTAR DEL SUELO 2 X CARGA MÁXIMA	EMPUJAR O ARRASTRAR 5 X CARGA MÁXIMA

IDIOMAS

IDIOMAS INICIALES = común + idiomas raciales + bonif.de Int
CADA IDIOMA ADICIONAL (Hablar un idioma) = 1 punto de habilidad

CONTENEDORES

CONTENEDOR	CAPACIDAD	PESO

RIQUEZAS

DINERO	GEMAS	ARTE	OTROS
PO—			
PP—			
PO—			
PPT—			

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

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

CONJUROS

SALVACIÓN CONJURO ____ MOD. A LA CD

FALLO DE CONJURO ARCANO ____ %

MODIFICADORES CONDICIONALES

CONJUROS CONOCIDOS	CD DE LA SALVACIÓN	NIVEL	CONJUROS/DÍA	CONJUROS ADICIONALES
		0		
		1.er		
		2.º		
		3.er		
		4.º		
		5.º		
		6.º		

NOTAS

EXPERIENCIA

EXPERIENCIA

PARA SUBIR DE NIVEL | AJUSTE DE NIVEL | NEP

RASGOS RACIALES

RASGOS DE CLASE

PRUEBA DE CONOC. DE BARDO
1d20 + NIVEL DE BARDO + MODIF. DE INT

CANCIONES DE BARDO/DÍA

CANCIONES USADAS ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

☐ **CONTRAODA:** toda criatura situada a 30' o menos de ti (incluido tú) que resulte afectada por un ataque mágico de naturaleza sónica o dependiente del habla podrá utilizar el resultado de la prueba de Interpretar del bardo en lugar de su TS habitual si, después de tirar la salvación, el resultado de la prueba de Interpretar es mayor. Si una criatura dentro del alcance de la contraoda ya estaba bajo el efecto de un ataque mágico sónico o dependiente del habla no instantáneo, obtiene otro TS contra el efecto por cada asalto que escuche la contraoda, pero debe utilizar el resultado de la prueba de Interpretar del bardo para éste. El bardo puede mantener este efecto durante 10 asaltos.

☐ **FASCINAR:** una o más criaturas que no se hallen a más de 90' del bardo quedan fascinadas con él. Por cada tres niveles de tu bardo más allá del 1.º, puedes afectar a una criatura adicional (dos a 4.º nivel, tres a 7.º nivel, etc.). El resultado de tu prueba de Interpretar es la CD que cada criatura afectada ha de superar con un TS de Voluntad; si el tiro resulta fallido, la criatura no podrá realizar otra acción que sentarse tranquilamente a escuchar la canción durante tanto tiempo como tu bardo continúe tocando y manteniendo la concentración (hasta un máximo de 1 asalto por nivel de bardo). Las criaturas afectadas sufren un penalizador –4 en las pruebas realizadas como reacción, tales como Avistar o Escuchar. Toda amenaza romperá el efecto.

☐ **INFUNDIR VALOR:** puedes usar canciones o poesía para infundir valor a tus aliados (y a ti). Para resultar afectado, el aliado debe oír tu canción. El efecto se mantendrá mientras sigas cantando y hasta 5 asaltos después de terminar de hacerlo. Los aliados afectados recibirán un bonificador de moral a sus TS contra efectos de hechizar y miedo, y un bonificador similar a sus tiradas de ataque y daño

☐ **INFUNDIR GRAN APTITUD:** puedes utilizar tu música o poesía para ayudar a un aliado (pero no a ti mismo) a tener éxito en una tarea concediendo un bonificador +2 de capacidad en sus pruebas con una habilidad concreta (mientras tu aliado pueda escuchar tu música).

☐ **SUGESTIÓN:** puedes lanzar una *sugestión* (como el conjuro) sobre una criatura que previamente haya sido fascinada sin romper tu concentración sobre el efecto de *fascinar* y sin permitir un segundo TS contra dicho efecto. Un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 de tu nivel de bardo + tu modificador de Carisma) niega el efecto.

☐ **INFUNDIR GRANDEZA:** puedes valerte del canto o de la poesía para infundir grandeza en ti mismo o en un único aliado voluntario en un radio de 30' (y uno más por cada tres niveles que tengas por encima del 9.º). El efecto dura mientras el aliado te escuche cantar y los 5 asaltos siguientes. Una criatura a la que se infunda grandeza obtiene 2 DG adicionales (d10), el número correspondiente de pg temporales (se aplica el modificador de Constitución), un bonificador +2 de competencia a las tiradas de ataque, y un bonificador +1 de competencia a las salvaciones de Fortaleza.

☐ **CANCIÓN DE LIBERTAD:** puedes valerte del canto o de la poesía para crear un efecto equivalente al conjuro de *romper encantamiento* (el nivel de lanzador igual a tu nivel de bardo). Utilizar esta aptitud requiere 1 minuto de concentración y música ininterrumpida.

☐ **INFUNDIR HEROICIDAD:** puedes emplear el canto o la poesía para infundir heroísmo en ti mismo o en un único aliado voluntario a no más de 30' (y a uno más por cada tres niveles por encima del 15.º). El aliado debe escucharte cantar durante un asalto completo. Una criatura afectada obtiene un bonificador +4 de moral en los TS y un bonificador +4 de esquiva a la CA mientras siga escuchando cantar al bardo y durante los 5 asaltos siguientes.

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

RASGO DE CLASE | PÁG. REF
NOTAS

RASGO DE CLASE | PÁG. REF
NOTAS

©2004 Wizards of the Coast, Inc.
Se autoriza a fotocopiar este pliego para uso personal.

Dungeons & Dragons® 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 SABIDURÍA				
CAR CARISMA				

CA CLASE DE ARMADURA — TOTAL = 10 + BON. DE ARMADURA + BON. DE ESCUDO + MOD. DE DESTREZA + MOD. TAMAÑO + ARMADURA NATURAL + MOD. DE DESVÍO + MOD. VARIOS

DE TOQUE CLASE DE ARMADURA

DESPREVENIDO CLASE DE ARMADURA

PG PUNTOS DE GOLPE — TOTAL | DAÑO NO LETAL

HERIDAS/PG ACTUALES

REDUCCIÓN DEL DAÑO

MODIFICADOR DE INICIATIVA — TOTAL = MOD. DE DESTREZA + MOD. VARIOS

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA

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

ATAQUE BASE

RESISTENCIA A CONJUROS

MODIFICADOR DE PRESA — TOTAL = ATAQUE BASE + MOD. DE FUERZA + MOD. DE TAMAÑO + MOD. VARIOS

VELOCIDAD

ATAQUE	BONIF. DE ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO

ALCANCE | TIPO | NOTAS

MUNICIÓN

(Repetir para ATAQUE, ATAQUE, ATAQUE, ATAQUE, ATAQUE)

HABILIDADES

RANGOS MÁX. (CLASE/TRANSCLASE) /

¿HABILIDAD CLASE?	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS
☐	Abrir cerraduras	DES				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☐	Averiguar intenciones ■	SAB				
☐	avistar ■	SAB				
☐	Buscar ■	INT				
☑	Concentración ■	CON				
☑	Conocimiento de conjuros	INT				
☐	Descifrar escritura	INT				
☑	Diplomacia ■	CAR				
☐	Disfrazarse ■	CAR				
☐	Engañar ■	CAR				
☐	Equilibrio ■	DES*				
☐	Escapismo ■	DES*				
☐	Esconderse ■	DES*				
☐	Escuchar ■	SAB				
☐	Falsificar ■	INT				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Intimidar ■	CAR				
☐	Inutilizar mecanismo	INT				
☐	Juego de manos	DES*				
☐	Montar ■	DES				
☐	Moverse sigilosamente ■	DES*				
☐	Nadar ■	FUE*				
☑	Oficio ( )	SAB				
☑	Oficio ( )	SAB				
☐	Piruetas	DES*				
☐	Reunir información ■	CAR*				
☑	Saber (arcano)	INT				
☑	Saber (historia)	INT				
☑	Saber (los planos)	INT				
☑	Saber (religión)	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saltar ■	FUE*				
☑	Sanar ■	SAB				
☐	Supervivencia ■	SAB				
☐	Tasación ■	INT				
☐	Trato con animales ■	CAR				
☐	Trepar ■	FUE*				
☐	Usar objeto mágico	CAR				
☐	Uso de cuerdas ■	DES				
☐						
☐						

■ *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).*

PERTENENCIAS

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

PESO TOTAL TRANSPORTADO

VARITAS Y BASTONES

VARITA O BASTÓN	NIVEL LANZADOR	CD	CARGAS GASTADAS
			☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
			☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
			☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

CAPACIDAD DE CARGA

CARGA LIGERA	CARGA MEDIA	CARGA PESADA	LEVANTAR SOBRE LA CABEZA IGUAL A CARGA MÁXIMA	LEVANTAR DEL SUELO 2 X CARGA MÁXIMA	EMPUJAR O ARRASTRAR 5 X CARGA MÁXIMA

IDIOMAS

IDIOMAS INICIALES = común + idiomas raciales + bonif.de Int
CADA IDIOMA ADICIONAL (Hablar un idioma) = 1 punto de habilidad

CONTENEDORES

CONTENEDOR	CAPACIDAD	PESO

RIQUEZAS

DINERO	GEMAS	ARTE	OTROS
PO—			
PP—			
PO—			
PPT—			

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOMINIOS

DOMINIO	DOMINIO
PODER CONCEDIDO	PODER CONCEDIDO
CONJUROS DE DOMINIO	**CONJUROS DE DOMINIO**
☐ 1	☐ 1
☐ 2	☐ 2
☐ 3	☐ 3
☐ 4	☐ 4
☐ 5	☐ 5
☐ 6	☐ 6
☐ 7	☐ 7
☐ 8	☐ 8
☐ 9	☐ 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
		0		
		1.er		
		2.º		
		3.er		
		4.º		
		5.º		
		6.º		
		7.º		
		8.º		
		9.º		

NOTAS

- [ ] OBSCURECER OBJETO
- [ ] OSCURIDAD PROFUNDA
- [ ] PLEGARIA
- [ ] PROTECCIÓN CONTRA LA ENERGÍA
- [ ] PURGAR INVISIBILIDAD
- [ ] QUITAR CEGUERA/SORDERA
- [ ] QUITAR ENFERMEDAD
- [ ] QUITAR MALDICIÓN
- [ ] REANIMAR A LOS MUERTOS
- [ ] RESPIRACIÓN ACUÁTICA
- [ ] TRANSFORMAR PIEDRA
- [ ] VESTIDURA MÁGICA
- [ ]
- [ ]
- [ ]

CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 4

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- [ ] ADIVINACIÓN
- [ ] ALIADO MENOR DE LOS PLANOS
- [ ] ANCLA DIMENSIONAL
- [ ] ARMA MÁGICA MAYOR
- [ ] CAMINAR POR EL AIRE
- [ ] CONTROLAR LAS AGUAS
- [ ] CONVOCAR MONSTRUO IV
- [ ] CURAR HERIDAS CRÍTICAS
- [ ] CUSTODIA CONTRA LA MUERTE
- [ ] DISCERNIR MENTIRAS
- [ ] DON DE LENGUAS
- [ ] EXORCISMO
- [ ] IMBUIR APTITUD PARA LOS CONJUROS
- [ ] INFLIGIR HERIDAS CRÍTICAS
- [ ] INMUNIDAD A CONJUROS
- [ ] LIBERTAD DE MOVIMIENTO
- [ ] NEUTRALIZAR VENENO
- [ ] PODER DIVINO
- [ ] RECADO
- [ ] REPELER SABANDIJAS
- [ ] RESTABLECIMIENTO
- [ ] SABANDIJAS GIGANTES
- [ ] VENENO
- [ ]
- [ ]
- [ ]

CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 5

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- [ ] ARMA DISRUPTORA
- [ ] COMUNIÓN
- [ ] CONVOCAR MONSTRUO V
- [ ] CURAR HERIDAS LEVES EN GRUPO
- [ ] DESACRALIZAR
- [ ] DESCARGA FLAMÍGERA
- [ ] DESPLAZAMIENTO DE PLANO
- [ ] DISIPAR EL BIEN
- [ ] DISIPAR EL CAOS
- [ ] DISIPAR LA LEY
- [ ] DISIPAR EL MAL
- [ ] ESCUDRIÑAMIENTO
- [ ] EXPIACIÓN
- [ ] INFLIGIR HERIDAS LEVES EN GRUPO
- [ ] MARCA DE LA JUSTICIA
- [ ] MURO DE PIEDRA
- [ ] ORDEN IMPERIOSA MAYOR
- [ ] PLAGA DE INSECTOS
- [ ] PODER DE LA JUSTICIA
- [ ] REMATAR A LOS VIVOS
- [ ] REVIVIR A LOS MUERTOS
- [ ] ROMPER ENCANTAMIENTO
- [ ] SACRALIZAR
- [ ] SÍMBOLO DE DOLOR
- [ ] SÍMBOLO DE SUEÑO
- [ ] VISIÓN VERDADERA
- [ ]
- [ ]
- [ ]

CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 6

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- [ ] ALIADO DE LOS PLANOS
- [ ] ANIMAR LOS OBJETOS
- [ ] BARRERA DE CUCHILLAS
- [ ] CAMINAR CON EL VIENTO
- [ ] CAPARAZÓN ANTIVIDA
- [ ] CONVOCAR MONSTRUO VI
- [ ] CREAR MUERTOS VIVIENTES
- [ ] CURAR HERIDAS MODERADAS EN GRUPO
- [ ] DAÑAR
- [ ] DESTIERRO
- [ ] DISIPAR MAGIA MAYOR
- [ ] ENCONTRAR LA SENDA
- [ ] ESPLENDOR DE ÁGUILA EN GRUPO
- [ ] FESTÍN DE LOS HÉROES
- [ ] FUERZA DE TORO EN GRUPO
- [ ] GEAS/EMPEÑO
- [ ] GLIFO CUSTODIO MAYOR
- [ ] INFLIGIR HERIDAS MODERADAS EN GRUPO
- [ ] INTERDICCIÓN
- [ ] MATAR MUERTOS VIVIENTES
- [ ] PALABRA DE REGRESO
- [ ] RESISTENCIA DE OSO EN GRUPO
- [ ] SABIDURÍA DE BÚHO EN GRUPO
- [ ] SANAR
- [ ] SÍMBOLO DE MIEDO
- [ ] SÍMBOLO DE PERSUASIÓN
- [ ]
- [ ]
- [ ]

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 EXPULSIÓN

EXPULSIONES USADAS ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

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

PRUEBA DE EXPULSIÓN	MUERTO VIVIENTE MÁS PODEROSO AFECTADO (DG MÁX.)
HASTA 0	NIVEL DEL CLÉRIGO – 4
1–3	NIVEL DEL CLÉRIGO – 3
4–6	NIVEL DEL CLÉRIGO – 2
7–9	NIVEL DEL CLÉRIGO – 1
10–12	NIVEL DEL CLÉRIGO
13–15	NIVEL DEL CLÉRIGO + 1
16–18	NIVEL DEL CLÉRIGO + 2
19–21	NIVEL DEL CLÉRIGO + 3
22+	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 EXPULSIÓN FUNCIONA IGUAL QUE LA EXPULSIÓN, PERO EL CLÉRIGO MALVADO DEBE IGUALAR O SUPERAR EL RESULTADO DE LA PRUEBA DE EXPULSIÓN DEL CLÉRIGO BENIGNO QUE REALIZÓ LA EXPULSIÓN.

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	

©2004 Wizards of the Coast, Inc.
Se autoriza a fotocopiar este pliego para uso personal.

DUNGEONS & DRAGONS®
HOJA DE PERSONAJE

DRUIDA

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 SABIDURÍA				
CAR CARISMA				

CA CLASE DE ARMADURA — TOTAL = 10 + BON. DE ARMADURA + BON. DE ESCUDO + MOD. DE DESTREZA + MOD. TAMAÑO + ARMADURA NATURAL + MOD. DE DESVÍO + MOD. VARIOS

DE TOQUE CLASE DE ARMADURA

DESPREVENIDO CLASE DE ARMADURA

PG PUNTOS DE GOLPE — TOTAL | DAÑO NO LETAL

HERIDAS/PG ACTUALES

REDUCCIÓN DEL DAÑO

MODIFICADOR DE INICIATIVA — TOTAL = | MOD. DE DESTREZA | MOD. VARIOS

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA

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

MODIFICADORES CONDICIONALES

ATAQUE BASE

RESISTENCIA A CONJUROS

MODIFICADOR DE PRESA — TOTAL = ATAQUE BASE + MOD. DE FUERZA + MOD. DE TAMAÑO + MOD. VARIOS

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

HABILIDADES

RANGOS MÁX. (CLASEA/TRANSCLASEA) /

¿HABILIDAD CLASEA?	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS
☐	Abrir cerraduras	DES				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☐	Averiguar intenciones ■	SAB				
☑	Avistar ■	SAB				
☐	Buscar ■	INT				
☑	Concentración ■	CON				
☑	Conocimiento de conjuros	INT				
☐	Descifrar escritura	INT				
☑	Diplomacia ■	CAR				
☐	Disfrazarse ■	CAR				
☐	Engañar ■	CAR				
☐	Equilibrio ■	DES*				
☐	Escapismo ■	DES*				
☐	Esconderse ■	DES*				
☑	Escuchar ■	SAB				
☐	Falsificar ■	INT				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Intimidar ■	CAR				
☐	Inutilizar mecanismo	INT				
☐	Juego de manos	DES*				
☑	Montar ■	DES				
☐	Moverse sigilosamente ■	DES*				
☑	Nadar ■	FUE*				
☑	Oficio ( )	SAB				
☑	Oficio ( )	SAB				
☐	Piruetas	DES*				
☐	Reunir información ■	CAR*				
☑	Saber (naturaleza)	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saltar ■	FUE*				
☑	Sanar ■	SAB				
☑	Supervivencia ■	SAB				
☐	Tasación ■	INT				
☑	Trato con animales ■	CAR				
☐	Trepar ■	FUE*				
☐	Usar objeto mágico	CAR				
☐	Uso de cuerdas ■	DES				
☐						
☐						

■ *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).*

PERTENENCIAS

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

PESO TOTAL TRANSPORTADO

CAPACIDAD DE CARGA

CARGA LIGERA	CARGA MEDIA	CARGA PESADA	LEVANTAR SOBRE LA CABEZA IGUAL A CARGA MÁXIMA	LEVANTAR DEL SUELO 2 X CARGA MÁXIMA	EMPUJAR O ARRASTRAR 5 X CARGA MÁXIMA

IDIOMAS

IDIOMAS INICIALES = común + idiomas raciales + bonif.de Int
CADA IDIOMA ADICIONAL (Hablar un idioma) = 1 punto de habilidad

CONTENEDORES

CONTENEDOR	CAPACIDAD	PESO

RIQUEZAS

DINERO	GEMAS	ARTE	OTROS
PO—			
PP—			
PO—			
PPT—			

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

CONJUROS

SALV. CONJURO | MOD. A LA CD | FALLO DE CONJURO ARCANO %

MODIFICADORES CONDICIONALES

CONJUROS CONOC.	CD DE LA SALV.	NIVEL	CONJUROS/DÍA	CONJUROS ADI
		0		
		1.er		
		2.º		
		3.er		
		4.º		
		5.º		
		6.º		
		7.º		
		8.º		
		9.º		

COMPAÑERO ANIMAL

TAMAÑO | INICIATIVA | VELOCIDAD | DADOS DE GOLPE

PUNTOS DE GOLPE

OBJETO PROTECTOR | BONIF. A LA CA | PESO | PROPIEDADES ESPECIALES

CLASE DE ARMADURA | AC DE TOQUE | AC DESPREVENIDO | AJUSTE DE ARMADURA NATURAL

ATAQUE BASE | PRESA | ATAQUE

ATAQUE COMPLETO

ESPACIO | ALCANCE

SALVACIONES FORT | REF | VOL

CARACTERÍSTICAS. FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR

APTITUDES O CUALIDADES ESPECIALES

TRUCOS

HABILIDADES

NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MODIF. HABILIDAD	MODIF. CARACT.	RANGOS	MODIF. VARIOS
			=	+	+
			=	+	+
			=	+	+
			=	+	+
			=	+	+
			=	+	+

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

FORMAS SALVAJES HABITUALES

FORMA | VEL | INIC | FUE | DES | CON

PUNTOS DE GOLPE

ATAQUE PRINCIPAL | DAÑO

ATAQUES SECUNDARIOS (si hay) | DAÑO

ATAQUES EXTRAORDINARIOS ESPECIALES

FORMA | VEL | INIC | FUE | DES | CON

PUNTOS DE GOLPE

ATAQUE PRINCIPAL | DAÑO

ATAQUES SECUNDARIOS (si hay) | DAÑO

ATAQUES EXTRAORDINARIOS ESPECIALES

FORMA | VEL | INIC | FUE | DES | CON

PUNTOS DE GOLPE

ATAQUE PRINCIPAL | DAÑO

ATAQUES SECUNDARIOS (si hay) | DAÑO

ATAQUES EXTRAORDINARIOS ESPECIALES

FORMA | VEL | INIC | FUE | DES | CON

PUNTOS DE GOLPE

ATAQUE PRINCIPAL | DAÑO

ATAQUES SECUNDARIOS (si hay) | DAÑO

ATAQUES EXTRAORDINARIOS ESPECIALES

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

OBJETO PROTECTOR	BONIF. ARMADURA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES

RASGOS DE CLASE

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

RASGOS RACIALES

NOTAS

©2004 Wizards of the Coast, Inc.
Se autoriza a fotocopiar este pliego para uso personal.

Dungeons & Dragons® HOJA DE PERSONAJE

GUERRERO

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 SABIDURÍA				
CAR CARISMA				

CA CLASE DE ARMADURA — TOTAL = 10 + BON. DE ARMADURA + BON. DE ESCUDO + MOD. DE DESTREZA + MOD. TAMAÑO + ARMADURA NATURAL + MOD. DE DESVÍO + MOD. VARIOS

DE TOQUE CLASE DE ARMADURA

DESPREVENIDO CLASE DE ARMADURA

PG PUNTOS DE GOLPE — TOTAL | DAÑO NO LETAL

HERIDAS/PG ACTUALES

REDUCCIÓN DEL DAÑO

MODIFICADOR DE **INICIATIVA** = TOTAL | MOD. DE DESTREZA | MOD. VARIOS

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA

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

MODIFICADORES CONDICIONALES

ATAQUE BASE

RESISTENCIA A CONJUROS

MODIFICADOR DE **PRESA** = TOTAL | ATAQUE BASE | MOD. DE FUERZA | MOD. DE TAMAÑO | MOD. VARIOS

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 _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

HABILIDADES

RANGOS MÁX. (CLASE/TRANSCLASE) /

¿HABILIDAD DE CLASE?	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS
☐	Abrir cerraduras	DES				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☐	Averiguar intenciones ■	SAB				
☐	Avistar ■	SAB				
☐	Buscar ■	INT				
☐	Concentración ■	CON				
☐	Conocimiento de conjuros	INT				
☐	Descifrar escritura	INT				
☐	Diplomacia ■	CAR				
☐	Disfrazarse ■	CAR				
☐	Engañar ■	CAR				
☐	Equilibrio ■	DES*				
☐	Escapismo ■	DES*				
☐	Esconderse ■	DES*				
☐	Escuchar ■	SAB				
☐	Falsificar ■	INT				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☑	Intimidar ■	CAR				
☐	Inutilizar mecanismo	INT				
☐	Juego de manos	DES*				
☑	Montar ■	DES				
☐	Moverse sigilosamente ■	DES*				
☑	Nadar ■	FUE*				
☐	Oficio ( )	SAB				
☐	Oficio ( )	SAB				
☐	Piruetas	DES*				
☐	Reunir información ■	CAR*				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☑	Saltar ■	FUE*				
☐	Sanar ■	SAB				
☐	Supervivencia ■	SAB				
☐	Tasación ■	INT				
☑	Trato con animales ■	CAR				
☑	Trepar ■	FUE*				
☐	Usar objeto mágico	CAR				
☐	Uso de cuerdas ■	DES				
☐						
☐						

■ *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).*

PERTENENCIAS

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO
		PESO TOTAL TRANSPORTADO	

CAPACIDAD DE CARGA

CARGA LIGERA	CARGA MEDIA	CARGA PESADA	LEVANTAR SOBRE LA CABEZA IGUAL A CARGA MÁXIMA	LEVANTAR DEL SUELO 2 X CARGA MÁXIMA	EMPUJAR O ARRASTRAR 5 X CARGA MÁXIMA

IDIOMAS

IDIOMAS INICIALES = común + idiomas raciales + bonif.de Int
CADA IDIOMA ADICIONAL (Hablar un idioma) = 1 punto de habilidad

CONTENEDORES

CONTENEDOR	CAPACIDAD	PESO

RIQUEZAS

DINERO	GEMAS	ARTE	OTROS
PO—			
PP—			
PO—			
PPT—			

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

OBJETO PROTECTOR	BONIF. ARMADURA	PESO	PROPIEDADES ESPECIALES

RASGOS RACIALES

NOTAS

EXPERIENCIA

EXPERIENCIA		
PARA SUBIR DE NIVEL	AJUSTE DE NIVEL	NEP

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

©2004 Wizards of the Coast, Inc.
Se autoriza a fotocopiar este pliego para uso personal.

Dungeons & Dragons® HOJA DE PERSONAJE

MONJE

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	SABIDURÍA				
CAR	CARISMA				

CA CLASE DE ARMADURA — TOTAL = 10 + BON. DE ARMADURA + BON. DE ESCUDO + MOD. DE DESTREZA + MOD. DE SABIDURÍA + MOD. TAMAÑO + ARMADURA NATURAL + MOD. DE DESVÍO + MOD. VARIOS

DE TOQUE CLASE DE ARMADURA

DESPREVENIDO CLASE DE ARMADURA

PG PUNTOS DE GOLPE — TOTAL | DAÑO NO LETAL

HERIDAS/PG ACTUALES

REDUCCIÓN DEL DAÑO

MODIFICADOR DE **INICIATIVA** = TOTAL | MOD. DE DESTREZA | + MOD. VARIOS

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA

TIROS DE SALVACIÓN — TOTAL = SALV. BASE + MOD. DE CARACT. + MOD. MÁGICO + MOD. VARIOS + MOD. TEMPORAL

MODIFICADORES CONDICIONALES

- **FORTALEZA** (CONSTITUCIÓN)
- **REFLEJOS** (DESTREZA)
- **VOLUNTAD** (SABIDURÍA)

ATAQUE BASE

RESISTENCIA A CONJUROS

MODIFICADOR DE **PRESA** = TOTAL | ATAQUE BASE + MOD. DE FUERZA + MOD. DE TAMAÑO + MOD. VARIOS

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 _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

HABILIDADES

RANGOS MÁX. (CLASEA/TRANSCLASEA) /

¿HABILIDAD CLASEA?	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS
☐	Abrir cerraduras	DES				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Averiguar intenciones ■	SAB				
☑	Avistar ■	SAB				
☐	Buscar ■	INT				
☑	Concentración ■	CON				
☐	Conocimiento de conjuros	INT				
☐	Descifrar escritura	INT				
☑	Diplomacia ■	CAR				
☐	Disfrazarse ■	CAR				
☐	Engañar ■	CAR				
☑	Equilibrio ■	DES*				
☑	Escapismo ■	DES*				
☑	Esconderse ■	DES*				
☑	Escuchar ■	SAB				
☐	Falsificar ■	INT				
☑	Interpretar ■ ( )	CAR				
☑	Interpretar ■ ( )	CAR				
☑	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Intimidar ■	CAR				
☐	Inutilizar mecanismo	INT				
☐	Juego de manos	DES*				
☐	Montar ■	DES				
☑	Moverse sigilosamente ■	DES*				
☑	Nadar ■	FUE*				
☑	Oficio ( )	SAB				
☑	Oficio ( )	SAB				
☑	Piruetas	DES*				
☐	Reunir información ■	CAR*				
☑	Saber (arcano)	INT				
☑	Saber (religión)	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☑	Saltar ■	FUE*				
☐	Sanar ■	SAB				
☐	Supervivencia ■	SAB				
☐	Tasación ■	INT				
☐	Trato con animales ■	CAR				
☑	Trepar ■	FUE*				
☐	Usar objeto mágico	CAR				
☐	Uso de cuerdas ■	DES				
☐						
☐						

■ *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).*

PERTENENCIAS

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

PESO TOTAL TRANSPORTADO

CAPACIDAD DE CARGA

CARGA LIGERA	CARGA MEDIA	CARGA PESADA	LEVANTAR SOBRE LA CABEZA IGUAL A CARGA MÁXIMA	LEVANTAR DEL SUELO 2 X CARGA MÁXIMA	EMPUJAR O ARRASTRAR 5 X CARGA MÁXIMA

IDIOMAS

IDIOMAS INICIALES = común + idiomas raciales + bonif.de Int
CADA IDIOMA ADICIONAL (Hablar un idioma) = 1 punto de habilidad

CONTENEDORES

CONTENEDOR	CAPACIDAD	PESO

RIQUEZAS

DINERO	GEMAS	ARTE	OTROS
PO—			
PP—			
PO—			
PPT—			

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

DOTE	PÁG. REF

NOTAS

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

NOTAS

EXPERIENCIA

EXPERIENCIA

PARA SUBIR DE NIVEL | AJUSTE DE NIVEL | NEP

RASGOS RACIALES

RASGOS DE CLASE

SLOW FALL DISTANCE

RASGO DE CLASE | PÁG. REF

NOTAS

©2004 Wizards of the Coast, Inc.
Se autoriza a fotocopiar este pliego para uso personal.

Dungeons & Dragons® HOJA DE PERSONAJE

PALADÍN

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	SABIDURÍA				
CAR	CARISMA				

CA CLASE DE ARMADURA — TOTAL = 10 + BON. DE ARMADURA + BON. DE ESCUDO + MOD. DE DESTREZA + MOD. TAMAÑO + ARMADURA NATURAL + MOD. DE DESVÍO + MOD. VARIOS

DE TOQUE CLASE DE ARMADURA

DESPREVENIDO CLASE DE ARMADURA

PG PUNTOS DE GOLPE — TOTAL | DAÑO NO LETAL

HERIDAS/PG ACTUALES

REDUCCIÓN DEL DAÑO

MODIFICADOR DE INICIATIVA — TOTAL = | MOD. DE DESTREZA + | MOD. VARIOS

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA

TIROS DE SALVACIÓN	TOTAL		SALV. BASE	MOD. DE CARACT.	MOD. MÁGICO	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL
FORTALEZA	(CONSTITUCIÓN)	=		+	+	+	+
REFLEJOS	(DESTREZA)	=		+	+	+	+
VOLUNTAD	(SABIDURÍA)	=		+	+	+	+

MODIFICADORES CONDICIONALES

ATAQUE BASE

RESISTENCIA A CONJUROS

MODIFICADOR DE PRESA — TOTAL = | ATAQUE BASE + | MOD. DE FUERZA + | MOD. DE TAMAÑO + | MOD. VARIOS

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

HABILIDADES

RANGOS MÁX. (CLASEA/TRANSCLASEA) /

¿HABILIDAD CLASEA?	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS
☐	Abrir cerraduras	DES				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Averiguar intenciones ■	SAB				
☐	Avistar ■	SAB				
☐	Buscar ■	INT				
☑	Concentración ■	CON				
☐	Conocimiento de conjuros	INT				
☐	Descifrar escritura	INT				
☑	Diplomacia ■	CAR				
☐	Disfrazarse ■	CAR				
☐	Engañar ■	CAR				
☐	Equilibrio ■	DES*				
☐	Escapismo ■	DES*				
☐	Esconderse ■	DES*				
☐	Escuchar ■	SAB				
☐	Falsificar ■	INT				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Intimidar ■	CAR				
☐	Inutilizar mecanismo	INT				
☐	Juego de manos	DES*				
☑	Montar ■	DES				
☐	Moverse sigilosamente ■	DES*				
☐	Nadar ■	FUE*				
☑	Oficio ( )	SAB				
☑	Oficio ( )	SAB				
☐	Piruetas	DES*				
☐	Reunir información ■	CAR*				
☑	Saber (nobleza y realeza)	INT				
☑	Saber (religión)	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saltar ■	FUE*				
☑	Sanar ■	SAB				
☐	Supervivencia ■	SAB				
☐	Tasación ■	INT				
☑	Trato con animales ■	CAR				
☐	Trepar ■	FUE*				
☐	Usar objeto mágico	CAR				
☐	Uso de cuerdas ■	DES				
☐						
☐						

■ *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).*

PERTENENCIAS

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

PESO TOTAL TRANSPORTADO

CAPACIDAD DE CARGA

CARGA LIGERA	CARGA MEDIA	CARGA PESADA	LEVANTAR SOBRE LA CABEZA IGUAL A CARGA MÁXIMA	LEVANTAR DEL SUELO 2 X CARGA MÁXIMA	EMPUJAR O ARRASTRAR 5 X CARGA MÁXIMA

IDIOMAS

IDIOMAS INICIALES = común + idiomas raciales + bonif.de Int
CADA IDIOMA ADICIONAL (Hablar un idioma) = 1 punto de habilidad

CONTENEDORES

CONTENEDOR	CAPACIDAD	PESO

RIQUEZAS

DINERO	GEMAS	ARTE	OTROS
PO—			
PP—			
PO—			
PPT—			

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

MONTURA

NOMBRE

TAMAÑO | INICIATIVA | VELOCIDAD | DADOS DE GOLPE

PUNTOS DE GOLPE

OBJETO PROTECTOR | BONIF. A LA CA | PESO | PROPIEDADES ESPECIALES

CLASE DE ARMADURA | CA DE TOQUE | CA DESPREVENIDO | AJUSTE DE ARMADURA NATURAL

ATAQUE BASE | PRESA | ATAQUE

ATAQUE COMPLETO

ESPACIO | ALCANCE

SALVACIONES FORT REF VOL

CARACTERÍSTICAS. FUE DES CON INT SAB CAR

APTITUDES O CUALIDADES ESPECIALES

HABILIDADES

NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MODIF. HABILIDAD	MODIF. CARACT.	RANGOS	MODIF. VARIOS
		=	+	+	
		=	+	+	
		=	+	+	
		=	+	+	
		=	+	+	
		=	+	+	

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

CONJUROS

SALV. CONJURO | MOD. A LA CD | FALLO DE CONJURO ARCANO %

MODIFICADORES CONDICIONALES

CONJUROS CONOC.	CD DE LA SALV.	NIVEL	CONJUROS/DÍA	CONJUROS ADIC.
		0		
		1.er		
		2.º		
		3.er		
		4.º		

NOTAS

EXPERIENCIA

EXPERIENCIA

PARA SUBIR DE NIVEL | AJUSTE DE NIVEL | NEP

RASGOS DE CLASE

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

CASTIGAR

VECES/DÍA | BONIF. DE ATAQUE | BONIF. AL DAÑO | VECES USADO ☐☐☐☐☐

EXPULSAR O REPRENDER MUERTOS VIVIENTES

EXPULSIONES/REPRENSIONES DE MUERTOS VIVIENTES DÍA | MODIF. A LA PRUEBA DE EXPULSIÓN | EXPULSIONES USADAS ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

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

PRUEBA DE EXPULSIÓN	MUERTO VIVIENTE MÁS PODEROSO AFECTADO (DG MÁX.)
HASTA 0	NIVEL DEL PALADÍN – 7
1–3	NIVEL DEL PALADÍN – 6
4–6	NIVEL DEL PALADÍN – 5
7–9	NIVEL DEL PALADÍN – 4
10–12	NIVEL DEL PALADÍN – 3
13–15	NIVEL DEL PALADÍN – 2
16–18	NIVEL DEL PALADÍN – 1
19–21	NIVEL DEL PALADÍN
22+	NIVEL DEL PALADÍN + 1

CANTIDAD DE DG EXPULSADOS =
2d6
+
NIVEL DEL PALADÍN – 3
+
MODIFICADOR DE CAR

SI EL PALADÍN TIENE EL DOBLE DE NIVELES O MÁS QUE DG TENGA EL MUERTO VIVIENTE, ESTE ÚLTIMO SERÁ DESTRUIDO EN LUGAR DE EXPULSADO.

RASGOS RACIALES

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

©2004 Wizards of the Coast, Inc.
Se autoriza a fotocopiar este pliego para uso personal.

DUNGEONS & DRAGONS®

EXPLORADOR

HOJA DE PERSONAJE

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 SABIDURÍA				
CAR CARISMA				

CA CLASE DE ARMADURA — TOTAL = 10 + BON. DE ARMADURA + BON. DE ESCUDO + MOD. DE DESTREZA + MOD. TAMAÑO + ARMADURA NATURAL + MOD. DE DESVÍO + MOD. VARIOS

DE TOQUE CLASE DE ARMADURA

DESPREVENIDO CLASE DE ARMADURA

PG PUNTOS DE GOgolpe — TOTAL | DAÑO NO LETAL

HERIDAS/PG ACTUALES

REDUCCIÓN DEL DAÑO

MODIFICADOR DE INICIATIVA — TOTAL = MOD. DE DESTREZA + MOD. VARIOS

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA

TIROS DE SALVACIÓN	TOTAL	SALV. BASE	MOD. DE CARACT.	MOD. MÁGICO	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)	=	+	+	+	+	
REFLEJOS (DESTREZA)	=	+	+	+	+	
VOLUNTAD (SABIDURÍA)	=	+	+	+	+	

MODIFICADORES CONDICIONALES

ATAQUE BASE

RESISTENCIA A CONJUROS

MODIFICADOR DE PRESA = TOTAL | ATAQUE BASE + MOD. DE FUERZA + MOD. DE TAMAÑO + MOD. VARIOS

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

HABILIDADES

RANGOS MÁX. (CLASEA/TRANSCLASEA) /

¿HABILIDAD CLASE?	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS
☐	Abrir cerraduras	DES				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☐	Averiguar intenciones ■	SAB				
☑	Avistar ■	SAB				
☑	Buscar ■	INT				
☑	Concentración ■	CON				
☐	Conocimiento de conjuros	INT				
☐	Descifrar escritura	INT				
☐	Diplomacia ■	CAR				
☐	Disfrazarse ■	CAR				
☐	Engañar ■	CAR				
☐	Equilibrio ■	DES*				
☐	Escapismo ■	DES*				
☑	Esconderse ■	DES*				
☑	Escuchar ■	SAB				
☐	Falsificar ■	INT				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Interpretar ■ ( )	CAR				
☐	Intimidar ■	CAR				
☐	Inutilizar mecanismo	INT				
☐	Juego de manos	DES*				
☑	Montar ■	DES				
☑	Moverse sigilosamente ■	DES*				
☑	Nadar ■	FUE*				
☑	Oficio ( )	SAB				
☑	Oficio ( )	SAB				
☐	Piruetas	DES*				
☐	Reunir información ■	CAR*				
☑	Saber (dungeons)	INT				
☑	Saber (geografía)	INT				
☑	Saber (naturaleza)	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☑	Saltar ■	FUE*				
☑	Sanar ■	SAB				
☑	Supervivencia ■	SAB				
☐	Tasación ■	INT				
☑	Trato con animales ■	CAR				
☑	Trepar ■	FUE*				
☐	Usar objeto mágico	CAR				
☑	Uso de cuerdas ■	DES				
☐						
☐						

■ *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).*

PERTENENCIAS

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

COMPAÑERO ANIMAL

TAMAÑO | INICIATIVA | VELOCIDAD | DADOS DE GOLPE

PUNTOS DE GOLPE

OBJETO PROTECTOR | BONIF. A LA CA | PESO | PROPIEDADES ESPECIALES

CLASE DE ARMADURA | AC DE TOQUE | AC DESPREVENIDO | AJUSTE DE ARMADURA NATURAL

ATAQUE BASE | PRESA | ATAQUE

ATAQUE COMPLETO

ESPACIO | ALCANCE

SALVACIONES FORT | REF | VOL

CARACTERÍSTICAS. FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR

APTITUDES O CUALIDADES ESPECIALES

TRUCOS

HABILIDADES

NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MODIF. HABILIDAD	MODIF. CARACT.	RANGOS	MODIF. VARIOS
		=	+	+	
		=	+	+	
		=	+	+	
		=	+	+	
		=	+	+	
		=	+	+	

DOTE | PÁG REF

NOTAS

DOTE | PÁG REF

NOTAS

CONJUROS

SALV. CONJURO | MOD. A LA CD | FALLO DE CONJURO ARCANO %

MODIFICADORES CONDICIONALES

CONJUROS CONOC.	CD DE LA SALV.	NIVEL	CONJUROS/DÍA	CONJUROS ADIC.
		0		
		1.er		
		2.º		
		3.er		
		4.º		

CONJUROS DIARIOS

0:

1.er:

2.º:

3.er:

4.º:

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

ENEMIGOS PREDILECTOS	BONIFICADOR*
	[+]
	[+]
	[+]
	[+]
	[+]

* *El bonificador de los enemigos predilectos se aplica al daño de las armas y a las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia.*

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	

RASGO DE CLASE	PÁG. REF
NOTAS	

RASGO DE CLASE	PÁG. REF
NOTAS	

©2004 Wizards of the Coast, Inc.
Se autoriza a fotocopiar este pliego para uso personal.

DUNGEONS & DRAGONS®
HOJA DE PERSONAJE

PÍCARO

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 SABIDURÍA				
CAR CARISMA				

CA CLASE DE ARMADURA — TOTAL = 10 + BON. DE ARMADURA + BON. DE ESCUDO + MOD. DE DESTREZA + MOD. TAMAÑO + ARMADURA NATURAL + MOD. DE DESVÍO + MOD. VARIOS

DE TOQUE CLASE DE ARMADURA

DESPREVENIDO CLASE DE ARMADURA

PG PUNTOS DE GOLPE — TOTAL | DAÑO NO LETAL

HERIDAS/PG ACTUALES

REDUCCIÓN DEL DAÑO

MODIFICADOR DE INICIATIVA — TOTAL = MOD. DE DESTREZA + MOD. VARIOS

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA

TIROS DE SALVACIÓN	TOTAL	SALV. BASE	MOD. DE CARACT.	MOD. MÁGICO	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)	=	+	+	+	+	+
REFLEJOS (DESTREZA)	=	+	+	+	+	+
VOLUNTAD (SABIDURÍA)	=	+	+	+	+	+

MODIFICADORES CONDICIONALES

ATAQUE BASE

RESISTENCIA A CONJUROS

MODIFICADOR DE PRESA — TOTAL = ATAQUE BASE + MOD. DE FUERZA + MOD. DE TAMAÑO + MOD. VARIOS

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

HABILIDADES

RANGOS MÁX. (CLASE/TRANSCLASE) /

¿HABILIDAD CLASE?	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS
☑	Abrir cerraduras	DES				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Artesanía ■ ( )	INT				
☑	Averiguar intenciones ■	SAB				
☑	Avistar ■	SAB				
☑	Buscar ■	INT				
☐	Concentración ■	CON				
☐	Conocimiento de conjuros	INT				
☑	Descifrar escritura	INT				
☑	Diplomacia ■	CAR				
☑	Disfrazarse ■	CAR				
☑	Engañar ■	CAR				
☑	Equilibrio ■	DES*				
☑	Escapismo ■	DES*				
☑	Esconderse ■	DES*				
☑	Escuchar ■	SAB				
☑	Falsificar ■	INT				
☑	Interpretar ■ ( )	CAR				
☑	Interpretar ■ ( )	CAR				
☑	Interpretar ■ ( )	CAR				
☑	Intimidar ■	CAR				
☑	Inutilizar mecanismo	INT				
☑	Juego de manos	DES*				
☐	Montar ■	DES				
☑	Moverse sigilosamente ■	DES*				
☑	Nadar ■	FUE*				
☑	Oficio ( )	SAB				
☑	Oficio ( )	SAB				
☑	Piruetas	DES*				
☑	Reunir información ■	CAR*				
☑	Saber (local)	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☐	Saber ( )	INT				
☑	Saltar ■	FUE*				
☐	Sanar ■	SAB				
☐	Supervivencia ■	SAB				
☑	Tasación ■	INT				
☐	Trato con animales ■	CAR				
☑	Trepar ■	FUE*				
☑	Usar objeto mágico	CAR				
☑	Uso de cuerdas ■	DES				
☐						
☐						

■ *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).*

PERTENENCIAS

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

PESO TOTAL TRANSPORTADO

CAPACIDAD DE CARGA

CARGA LIGERA	CARGA MEDIA	CARGA PESADA	LEVANTAR SOBRE LA CABEZA IGUAL A CARGA MÁXIMA	LEVANTAR DEL SUELO 2 X CARGA MÁXIMA	EMPUJAR O ARRASTRAR 5 X CARGA MÁXIMA

IDIOMAS

IDIOMAS INICIALES = común + idiomas raciales + bonif.de Int
CADA IDIOMA ADICIONAL (Hablar un idioma) = 1 punto de habilidad

CONTENEDORES

CONTENEDOR	CAPACIDAD	PESO

RIQUEZAS

DINERO	GEMAS	ARTE	OTROS
PO—			
PP—			
PO—			
PPT—			

DOTE	PÁG. REF
NOTAS	

DOTE	PÁG. REF
NOTAS	

DOTE	PÁG. REF
NOTAS	

DOTE	PÁG. REF
NOTAS	

DOTE	PÁG. REF
NOTAS	

DOTE	PÁG. REF
NOTAS	

DOTE	PÁG. REF
NOTAS	

DOTE	PÁG. REF
NOTAS	

DOTE	PÁG. REF
NOTAS	

NOTAS

CD DE HABILIDADES

ABRIR CERRADURAS

CERRADURA	CD	CERRADURA	CD
Cerradura muy sencilla	20	Cerradura de calidad	30
Cerradura corriente	25	Cerradura asombrosa	40

BUSCAR

TAREA	CD
• Registrar un arcón lleno de trastos en busca de cierto objeto	10
• Detectar una puerta secreta típica o una trampa sencilla	20
• Hallar una trampa difícil, que no sea mágica	21 o más
• Hallar una trampa mágica	25 + nivel del conjuro que la creó
• Detectar una puerta secreta bien escondida	30
• Encontrar una huella	Varía[1]

1 Una prueba con éxito de Buscar permite encontrar una huella o un signo similar del paso de una criatura, pero para seguir el rastro se necesita la dote Rastrear.

DISFRAZARSE

DISFRAZ	MOD. A PRUEBA DE DISFRAZARSE
• Sólo pequeños detalles	+5
• Disfrazado del otro sexo[1]	–2
• Disfrazado de otra raza[1]	–2
• Disfrazado de otra categoría de edad[1]	–2 [2]

1 Estos modificadores son acumulativos.

2 Este penalizador se aplica por cada paso de diferencia entre la edad real del personaje y la categoría de edad del disfraz.

FAMILIARIDAD	BONIF. A PRUEBA DE AVISTAR DEL OBSERVADOR
• Lo reconocería a simple vista	+4
• Son amigos o socios	+6
• Son buenos amigos	+8
• Son íntimos	+10

ENGAÑAR

CIRCUNSTANCIAS	MOD. A AVERIGUAR INTENCIONES
• La víctima quiere creerte.	–5
• El engaño es creíble y apenas afecta a la víctima.	+0
• El engaño es un poco difícil de creer o implica cierto riesgo para la víctima.	+5
• El engaño es difícil de creer o implica un gran riesgo para la víctima.	+10
• El engaño es tan increíble que no merece la pena ni tenerlo en cuenta.	+20

EQUILIBRIO

SUPERFICIE ESTRECHA	CD
• 7-12"	10
• 2-6"	15
• Menos de 2"	20

SUPERFICIE DIFÍCIL	CD[1]
• Baldosas desiguales	10[2]
• Suelo de roca tallada	10[2]
• Suelo en pendiente o inclinado	12[2]

1 Si es pertinente, añade los modificadores de 'Superficie estrecha', más abajo.

2 Sólo si se está corriendo o cargando. Un fallo por 4 o más significa que el personaje no puede cargar ni correr, pero puede actuar normalmente.

SUPERFICIE ESTRECHA[1]	CD[1]
• Obstrucción leve	+2
• Obstrucción grave	+5
• Levemente resbaladizo	+2
• Muy resbaladizo	+5

1 Estos modificadores son acumulativos.

ESCAPISMO

ATADURA	CD DE ESCAPISMO
• Cuerdas	Prueba en Uso de cuerdas del que atase + 10
• Red, conjuros de animar una cuerda, comandar plantas, controlar plantas o enmarañar	20
• Conjuro de trampa de lazo	23
• Grilletes	30
• Hueco estrecho	30
• Grilletes de gran calidad	35
• Presa de un oponente	Prueba de presa del oponente

INUTILIZAR MECANISMO

MECANISMO	TIEMPO	CD[1]
• Sencillo	1 asalto	10
• Complicado	1d4 asaltos	15
• Difícil	2d4 asaltos	20
• Muy difícil	2d4 asaltos	25

1 Si no quieres dejar rastro de tu manipulación, la CD se incrementa en 5.

JUEGO DE MANOS

TAREA	CD
• Escamotear un objeto del tamaño de una moneda o hacer desaparecer una moneda.	10
• Quitar un objeto pequeño a una persona.	20

MOVERSE SIGILOSAMENTE

SUPERFICIE	MOD. A LA PRUEBA
• Ruidosa (pedregal, barrizal profundo o superficial, maleza, abundantes cascotes)	–2
• Muy ruidosa (maleza densa, nieve gruesa)	–5

PIRUETAS

CD	TAREA
15	Tratar una caída como si fuera 10' más corta al calcular el daño.
15[1]	Hacer piruetas a la mitad de un movimiento normal, sin provocar ataques de oportunidad. Un fallo implica que provocas ataques de oportunidad de modo normal. Realiza una prueba independiente para cada oponente al que sobrepases.
25[1]	Hacer piruetas a la mitad de la velocidad normal a través de una zona ocupada por un enemigo como parte de un movimiento normal y sin provocar ataques de oportunidad. Un fallo implica que te detienes antes de entrar en la zona ocupada por el enemigo y provocas un ataque de oportunidad por parte de éste. Realiza pruebas independientes para cada oponente.

1 Añade +2 a la CD por cada enemigo por encima del primero.

SALTAR

DISTANCIA EN SALTO DE LONGITUD	CD[1]	DISTANCIA EN SALTO DE ALTURA[1]	CD[2]
5'	5	1'	4
10'	10	2'	8
15'	15	3'	12
20'	20	4'	16
25'	25	5'	20
etc.	etc.	etc.	etc.

1 Requiere una carrera inicial de 20'. Sin esta, dobla la CD.

2 No incluye el alcance vertical (ver Manual del jugador, *pág. 81).*

TREPAR

CD	EJEMPLO DE SUPERFICIE O ACTIVIDAD
0	Una cuesta demasiado empinada como para subirla andando. Una cuerda de nudos con una pared en la que apoyarse.
5	Una cuerda con una pared en la que apoyarse, una cuerda de nudos o una cuerda afectada por el conjuro truco de la cuerda.
10	Una superficie con salientes para sujetarse o subirse a ellos, como una pared muy irregular o el aparejo de un barco.
15	Cualquier superficie con asideros adecuados para las manos y los pies, como una pared rocosa muy irregular o un árbol, una cuerda sin nudos o alzarte a pulso cuando cuelgas de tus manos.
20	Una superficie irregular con pequeños asideros para las manos y los pies, como la típica pared de un subterráneo o unas ruinas.
25	Una superficie áspera, como una pared de roca o un muro de ladrillo.
30	Un saliente o techo con asideros para las manos pero no para los pies.

MOD. A LA CD[1]	EJEMPLO DE SUPERFICIE O ACTIVIDAD
-10	Escalar por una chimenea u otro lugar en el que uno pueda sujetarse entre dos paredes opuestas.
-5	Escalar por una esquina en la que uno pueda sujetarse a paredes perpendiculares.
-5	La superficie es resbaladiza.

1 Estos modificadores son acumulativos.

USAR OBJETO MÁGICO

TAREA	CD
• Activar a ciegas	25
• Descifrar un conjuro escrito	25 + nivel del conjuro
• Emular un alineamiento	30
• Emular una puntuación de característica	Especial[1]
• Emular un rasgo de clase	20
• Emular una raza	25
• Utilizar un rollo de pergamino	20 + nivel de lanzador
• Utilizar una varita	20

1 Ver Manual del Jugador, *pág. 85.*

USO DE CUERDAS

TAREA	CD
• Atar un nudo fuerte	10
• Sujetar un garfio de escalada	10[1]
• Hacer un nudo especial	15
• Atarse una cuerda alrededor con una sola mano	15
• Empalmar dos cuerdas	15
• Atar a un personaje	Varía

1 Suma 2 a la CD por cada 10' que se lance; ver más adelante.

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

DAÑO EXTRA POR ATAQUE FURTIVO

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

RASGO DE CLASE | PÁG. REF

NOTAS

RASGO DE CLASE | PÁG. REF

NOTAS

RASGO DE CLASE | PÁG. REF

NOTAS

©2004 Wizards of the Coast, Inc.
Se autoriza a fotocopiar este pliego para uso personal.

DUNGEONS & DRAGONS® HOJA DE PERSONAJE

HECHICERO/MAGO

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 SABIDURÍA				
CAR CARISMA				

CA CLASE DE ARMADURA — TOTAL = 10 + BON. DE ARMADURA + BON. DE ESCUDO + MOD. DE DESTREZA + MOD. TAMAÑO + ARMADURA NATURAL + MOD. DE DESVÍO + MOD. VARIOS

DE TOQUE CLASE DE ARMADURA

DESPREVENIDO CLASE DE ARMADURA

PG PUNTOS DE GOLPE — TOTAL | DAÑO NO LETAL

HERIDAS/PG ACTUALES

REDUCCIÓN DEL DAÑO

MODIFICADOR DE INICIATIVA — TOTAL = | MOD. DE DESTREZA + | MOD. VARIOS

MODIFICADORES CONDICIONALES A LA CA

TIROS DE SALVACIÓN	TOTAL	SALV. BASE	MOD. DE CARACT.	MOD. MÁGICO	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)		=	+	+	+	+
REFLEJOS (DESTREZA)		=	+	+	+	+
VOLUNTAD (SABIDURÍA)		=	+	+	+	+

MODIFICADORES CONDICIONALES

ATAQUE BASE

RESISTENCIA A CONJUROS

MODIFICADOR DE PRESA — TOTAL = | ATAQUE BASE + | MOD. DE FUERZA + | MOD. DE TAMAÑO + | MOD. VARIOS +

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 _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

HABILIDADES

RANGOS MÁX. (CLASE/TRANSCLASE) /

¿HABILIDAD CLASE?	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MOD. HABILIDAD	MOD. CARACT.	RANGOS	MOD. VARIOS
☐	Abrir cerraduras	DES				
☐	Artesanía ■ (_____)	INT				
☐	Artesanía ■ (_____)	INT				
☐	Artesanía ■ (_____)	INT				
☐	Averiguar intenciones ■	SAB				
☐	Avistar ■	SAB				
☐	Buscar ■	INT				
☐	Concentración ■	CON				
☐	Conocimiento de conjuros	INT				
☐	Descifrar escritura	INT				
☐	Diplomacia ■	CAR				
☐	Disfrazarse ■	CAR				
☐	Engañar ■	CAR				
☐	Equilibrio ■	DES*				
☐	Escapismo ■	DES*				
☐	Esconderse ■	DES*				
☐	Escuchar ■	SAB				
☐	Falsificar ■	INT				
☐	Interpretar ■ (_____)	CAR				
☐	Interpretar ■ (_____)	CAR				
☐	Interpretar ■ (_____)	CAR				
☐	Intimidar ■	CAR				
☐	Inutilizar mecanismo	INT				
☐	Juego de manos	DES*				
☐	Montar ■	DES				
☐	Moverse sigilosamente ■	DES*				
☐	Nadar ■	FUE*				
☐	Oficio (_____)	SAB				
☐	Oficio (_____)	SAB				
☐	Piruetas	DES*				
☐	Reunir información ■	CAR*				
☐	Saber (_____)	INT				
☐	Saber (_____)	INT				
☐	Saber (_____)	INT				
☐	Saber (_____)	INT				
☐	Saber (_____)	INT				
☐	Saltar ■	FUE*				
☐	Sanar ■	SAB				
☐	Supervivencia ■	SAB				
☐	Tasación ■	INT				
☐	Trato con animales ■	CAR				
☐	Trepar ■	FUE*				
☐	Usar objeto mágico	CAR				
☐	Uso de cuerdas ■	DES				
☐	_____	____				
☐	_____	____				

■ *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).*

PERTENENCIAS

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF.	PESO

PESO TOTAL TRANSPORTADO _____

VARITAS Y BASTONES

VARITA O BASTÓN	NIVEL LANZADOR	CD	CARGAS GASTADAS
			□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
			□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
			□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
			□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
			□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

CAPACIDAD DE CARGA

CARGA LIGERA	CARGA MEDIA	CARGA PESADA	LEVANTAR SOBRE LA CABEZA IGUAL A CARGA MÁXIMA	LEVANTAR DEL SUELO 2 X CARGA MÁXIMA	EMPUJAR O ARRASTRAR 5 X CARGA MÁXIMA

IDIOMAS

IDIOMAS INICIALES = común + idiomas raciales + bonif.de Int
CADA IDIOMA ADICIONAL (Hablar un idioma) = 1 punto de habilidad

CONTENEDORES

CONTENEDOR	CAPACIDAD	PESO

RIQUEZAS

DINERO	GEMAS	ARTE	OTROS
PO—			
PP—			
PO—			
PPT—			

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

CONJUROS

SALVACIÓN CONJURO ____ MOD. A LA CD ____ FALLO CONJURO ARCANO ____ %

MODIFICADORES CONDICIONALES

CONJ. CONOC.	CD DE LA SALV.	NIVEL	CONJUROS/DÍA	CONJ. ADIC.
		0		
		1.er		
		2.º		
		3.er		
		4.º		
		5.º		
		6.º		
		7.º		
		8.º		
		9.º		

ESCUELA DE ESPECIALISTA

ESCUELAS PROHIBIDAS

FAMILIAR

TAMAÑO | INICIATIVA | VELOCIDAD

PUNTOS DE GOLPE

CLASE DE ARMADURA | CA DE TOQUE | CA DESPREVENIDO | AJUSTE DE ARMADURA NATURAL

ATAQUE BASE | PRESA | ATAQUE

ATAQUE COMPLETO

ESPACIO | ALCANCE

SALVACIONES FORT REF VOL

CARACTERÍSTICAS FUE DES CON INT SAB CAR

APTITUDES ESPECIALES DEL FAMILIAR

HABILIDADES

NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	MODIF. HABILIDAD	MODIF. CARACT.	RANGOS	MODIF. VARIOS
		☐ =	+	+	
		☐ =	+	+	
		☐ =	+	+	
		☐ =	+	+	
		☐ =	+	+	

DOTE | PÁG. REF

NOTAS

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

NOTAS

©2004 Wizards of the Coast, Inc.
Se autoriza a fotocopiar este pliego para uso personal.

EXPLORADOR
CONJUROS

CONJUROS DE EXPLORADOR DE NIVEL 1

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ ALARMA
- ☐ ANIMAL MENSAJERO
- ☐ CALMAR ANIMALES
- ☐ COLMILLO MÁGICO
- ☐ CONVOCAR ALIADO NATURAL I
- ☐ DETECTAR ANIMALES O PLANTAS
- ☐ DETECTAR TRAMPAS Y FOSOS
- ☐ DETECTAR VENENO
- ☐ ENMARAÑAR
- ☐ ESCONDERSE DE LOS ANIMALES
- ☐ HABLAR CON LOS ANIMALES
- ☐ HECHIZAR ANIMALES
- ☐ LEER MAGIA
- ☐ LENTIFICAR VENENO
- ☐ PASAR SIN DEJAR RASTRO
- ☐ RESISTIR ENERGÍA
- ☐ SALTO
- ☐ SOPORTAR LOS ELEMENTOS
- ☐ ZANCADA PRODIGIOSA
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

CONJUROS DE EXPLORADOR DE NIVEL 2

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ BROTAR DE ESPINAS
- ☐ CONVOCAR ALIADO NATURAL II
- ☐ CURAR HERIDAS LEVES
- ☐ GRACIA FELINA
- ☐ HABLAR CON LAS PLANTAS
- ☐ INMOVILIZAR ANIMAL
- ☐ MURO DE VIENTO
- ☐ PIEL ROBLIZA
- ☐ PROTECCIÓN CONTRA LA ENERGÍA
- ☐ RESISTENCIA DE OSO
- ☐ SABIDURÍA DE BÚHO
- ☐ TRAMPA DE LAZO
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

CONJUROS DE EXPLORADOR DE NIVEL 3

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

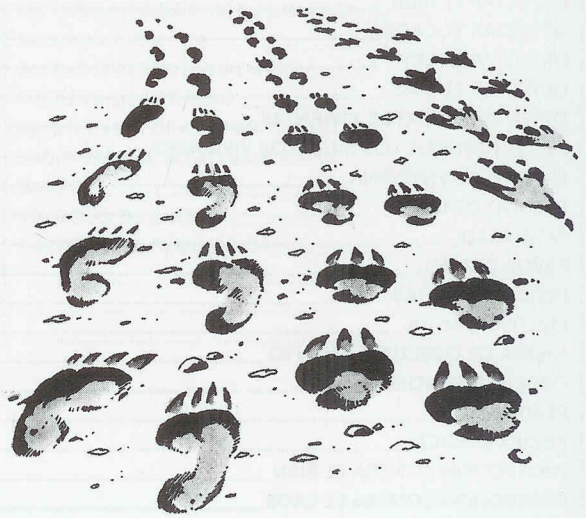
- ☐ CAMINAR SOBRE LAS AGUAS
- ☐ COLMILLO MÁGICO MAYOR
- ☐ COMANDAR PLANTAS
- ☐ CONVOCAR ALIADO NATURAL III
- ☐ CRECIMIENTO VEGETAL
- ☐ CURAR HERIDAS MODERADAS
- ☐ FORMA ARBÓREA
- ☐ NEUTRALIZAR VENENO
- ☐ QUITAR ENFERMEDAD
- ☐ REDUCIR ANIMAL
- ☐ REDUCIR PLANTAS
- ☐ REPELER SABANDIJAS
- ☐ VISIÓN EN LA OSCURIDAD
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

CONJUROS DE EXPLORADOR DE NIVEL 4

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ COMUNIÓN CON LA NATURALEZA
- ☐ CONVOCAR ALIADO NATURAL IV
- ☐ CRECIMIENTO ANIMAL
- ☐ CURAR HERIDAS GRAVES
- ☐ INDETECTABILIDAD
- ☐ LIBERTAD DE MOVIMIENTO
- ☐ ZANCADA ARBÓREA
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____



CLÉRIGO

CONJUROS

CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 0 (ORACIONES)

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ CREAR AGUA
- ☐ CURAR HERIDAS MENORES
- ☐ DETECTAR MAGIA
- ☐ DETECTAR VENENO
- ☐ INFLIGIR HERIDAS MENORES
- ☐ LEER MAGIA
- ☐ LUZ
- ☐ ORIENTACIÓN DIVINA
- ☐ PURIFICAR COMIDA Y BEBIDA
- ☐ REMENDAR
- ☐ RESISTENCIA
- ☐ VIRTUD
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 1

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ ARMA MÁGICA
- ☐ BENDECIR
- ☐ BENDECIR AGUA
- ☐ CAUSAR MIEDO
- ☐ COMPRENSIÓN IDIOMÁTICA
- ☐ CONVOCAR MONSTRUO I
- ☐ CURAR HERIDAS LEVES
- ☐ DETECTAR EL BIEN
- ☐ DETECTAR EL CAOS
- ☐ DETECTAR LA LEY
- ☐ DETECTAR EL MAL
- ☐ DETECTAR MUERTOS VIVIENTES
- ☐ ESCONDERSE DE LOS MUERTOS VIVIENTES
- ☐ ESCUDO DE ENTROPÍA
- ☐ ESCUDO DE LA FE
- ☐ FATALIDAD
- ☐ FAVOR DIVINO
- ☐ INFLIGIR HERIDAS LEVES
- ☐ MALDECIR AGUA
- ☐ NIEBLA DE OBSCURECIMIENTO
- ☐ ORDEN IMPERIOSA
- ☐ PERDICIÓN
- ☐ PIEDRA MÁGICA
- ☐ PROTECCIÓN CONTRA EL BIEN
- ☐ PROTECCIÓN CONTRA EL CAOS
- ☐ PROTECCIÓN CONTRA LA LEY
- ☐ PROTECCIÓN CONTRA EL MAL
- ☐ QUITAR EL MIEDO
- ☐ RELOJ DE LA MUERTE
- ☐ SANTUARIO
- ☐ SOPORTAR LOS ELEMENTOS
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 2

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ ALINEAMIENTO INDETECTABLE
- ☐ ALINEAR ARMA
- ☐ APACIBLE DESCANSO
- ☐ ARMA ESPIRITUAL
- ☐ AUGURIO
- ☐ AUXILIO DIVINO
- ☐ CALMAR EMOCIONES
- ☐ CAMPANAS FÚNEBRES
- ☐ CAUTIVAR
- ☐ CONSAGRAR
- ☐ CONVOCAR MONSTRUO II
- ☐ CURAR HERIDAS MODERADAS
- ☐ ENCONTRAR TRAMPAS
- ☐ ESCUDAR A OTRO
- ☐ ESPLENDOR DE ÁGUILA
- ☐ ESTALLAR
- ☐ EXPLOSIÓN DE SONIDO
- ☐ FUERZA DE TORO
- ☐ INFLIGIR HERIDAS MODERADAS
- ☐ INMOVILIZAR PERSONA
- ☐ INTEGRAR
- ☐ LENTIFICAR VENENO
- ☐ OSCURIDAD
- ☐ PROFANAR
- ☐ QUITAR PARÁLISIS
- ☐ RESISTIR ENERGÍA
- ☐ RESISTENCIA DE OSO
- ☐ RESTABLECIMIENTO MENOR
- ☐ SABIDURÍA DE BÚHO
- ☐ SILENCIO
- ☐ SITUACIÓN
- ☐ ZONA DE VERDAD
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 3

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ CAMINAR SOBRE LAS AGUAS
- ☐ CEGUERA/SORDERA
- ☐ CÍRCULO MÁGICO CONTRA EL BIEN
- ☐ CÍRCULO MÁGICO CONTRA EL CAOS
- ☐ CÍRCULO MÁGICO CONTRA LA LEY
- ☐ CÍRCULO MÁGICO CONTRA EL MAL
- ☐ CONTAGIO
- ☐ CONVOCAR MONSTRUO III
- ☐ CREAR COMIDA Y BEBIDA
- ☐ CURAR HERIDAS GRAVES
- ☐ DISIPAR MAGIA
- ☐ FUNDIRSE CON LA PIEDRA
- ☐ GLIFO CUSTODIO
- ☐ HABLAR CON LOS MUERTOS
- ☐ INFLIGIR HERIDAS GRAVES
- ☐ LANZAR MALDICIÓN
- ☐ LLAMA CONTINUA
- ☐ LOCALIZAR OBJETO
- ☐ LUZ ABRASADORA
- ☐ LUZ DEL DÍA
- ☐ MANO AUXILIADORA
- ☐ MURO DE VIENTO

- [ ] OBSCURECER OBJETO
- [ ] OSCURIDAD PROFUNDA
- [ ] PLEGARIA
- [ ] PROTECCIÓN CONTRA LA ENERGÍA
- [ ] PURGAR INVISIBILIDAD
- [ ] QUITAR CEGUERA/SORDERA
- [ ] QUITAR ENFERMEDAD
- [ ] QUITAR MALDICIÓN
- [ ] REANIMAR A LOS MUERTOS
- [ ] RESPIRACIÓN ACUÁTICA
- [ ] TRANSFORMAR PIEDRA
- [ ] VESTIDURA MÁGICA
- [ ]
- [ ]
- [ ]

CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 4

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- [ ] ADIVINACIÓN
- [ ] ALIADO MENOR DE LOS PLANOS
- [ ] ANCLA DIMENSIONAL
- [ ] ARMA MÁGICA MAYOR
- [ ] CAMINAR POR EL AIRE
- [ ] CONTROLAR LAS AGUAS
- [ ] CONVOCAR MONSTRUO IV
- [ ] CURAR HERIDAS CRÍTICAS
- [ ] CUSTODIA CONTRA LA MUERTE
- [ ] DISCERNIR MENTIRAS
- [ ] DON DE LENGUAS
- [ ] EXORCISMO
- [ ] IMBUIR APTITUD PARA LOS CONJUROS
- [ ] INFLIGIR HERIDAS CRÍTICAS
- [ ] INMUNIDAD A CONJUROS
- [ ] LIBERTAD DE MOVIMIENTO
- [ ] NEUTRALIZAR VENENO
- [ ] PODER DIVINO
- [ ] RECADO
- [ ] REPELER SABANDIJAS
- [ ] RESTABLECIMIENTO
- [ ] SABANDIJAS GIGANTES
- [ ] VENENO
- [ ]
- [ ]
- [ ]

CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 5

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- [ ] ARMA DISRUPTORA
- [ ] COMUNIÓN
- [ ] CONVOCAR MONSTRUO V
- [ ] CURAR HERIDAS LEVES EN GRUPO
- [ ] DESACRALIZAR
- [ ] DESCARGA FLAMÍGERA
- [ ] DESPLAZAMIENTO DE PLANO
- [ ] DISIPAR EL BIEN
- [ ] DISIPAR EL CAOS
- [ ] DISIPAR LA LEY
- [ ] DISIPAR EL MAL
- [ ] ESCUDRIÑAMIENTO
- [ ] EXPIACIÓN
- [ ] INFLIGIR HERIDAS LEVES EN GRUPO
- [ ] MARCA DE LA JUSTICIA
- [ ] MURO DE PIEDRA
- [ ] ORDEN IMPERIOSA MAYOR
- [ ] PLAGA DE INSECTOS
- [ ] PODER DE LA JUSTICIA
- [ ] REMATAR A LOS VIVOS
- [ ] REVIVIR A LOS MUERTOS
- [ ] ROMPER ENCANTAMIENTO
- [ ] SACRALIZAR
- [ ] SÍMBOLO DE DOLOR
- [ ] SÍMBOLO DE SUEÑO
- [ ] VISIÓN VERDADERA
- [ ]
- [ ]
- [ ]

CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 6

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- [ ] ALIADO DE LOS PLANOS
- [ ] ANIMAR LOS OBJETOS
- [ ] BARRERA DE CUCHILLAS
- [ ] CAMINAR CON EL VIENTO
- [ ] CAPARAZÓN ANTIVIDA
- [ ] CONVOCAR MONSTRUO VI
- [ ] CREAR MUERTOS VIVIENTES
- [ ] CURAR HERIDAS MODERADAS EN GRUPO
- [ ] DAÑAR
- [ ] DESTIERRO
- [ ] DISIPAR MAGIA MAYOR
- [ ] ENCONTRAR LA SENDA
- [ ] ESPLENDOR DE ÁGUILA EN GRUPO
- [ ] FESTÍN DE LOS HÉROES
- [ ] FUERZA DE TORO EN GRUPO
- [ ] GEAS/EMPEÑO
- [ ] GLIFO CUSTODIO MAYOR
- [ ] INFLIGIR HERIDAS MODERADAS EN GRUPO
- [ ] INTERDICCIÓN
- [ ] MATAR MUERTOS VIVIENTES
- [ ] PALABRA DE REGRESO
- [ ] RESISTENCIA DE OSO EN GRUPO
- [ ] SABIDURÍA DE BÚHO EN GRUPO
- [ ] SANAR
- [ ] SÍMBOLO DE MIEDO
- [ ] SÍMBOLO DE PERSUASIÓN
- [ ]
- [ ]
- [ ]

CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 7

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ BLASFEMIA _____
- ☐ CONTROLAR EL CLIMA _____
- ☐ CONVOCAR MONSTRUO VII _____
- ☐ CURAR HERIDAS GRAVES EN GRUPO _____
- ☐ DESTRUCCIÓN _____
- ☐ ESCUDRIÑAMIENTO MAYOR _____
- ☐ EXCURSIÓN ETÉREA _____
- ☐ INFLIGIR HERIDAS GRAVES EN GRUPO _____
- ☐ MÁXIMA _____
- ☐ PALABRA DEL CAOS _____
- ☐ PALABRA SAGRADA _____
- ☐ RECHAZO _____
- ☐ REFUGIO _____
- ☐ REGENERAR _____
- ☐ RESTABLECIMIENTO MAYOR _____
- ☐ RESURRECCIÓN _____
- ☐ SÍMBOLO DE ATURDIMIENTO _____
- ☐ SÍMBOLO DE DEBILIDAD _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 8

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

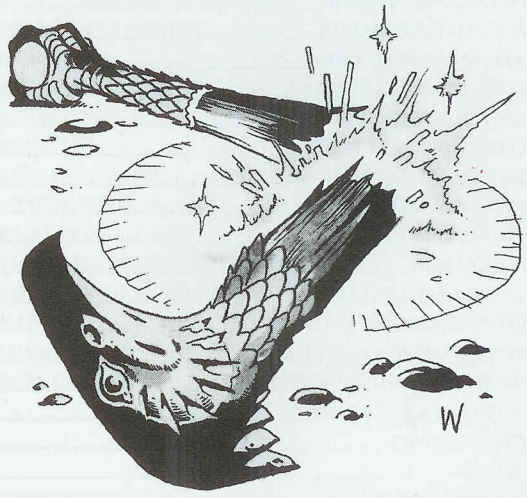
- ☐ ALIADO MAYOR DE LOS PLANOS _____
- ☐ AURA SACRÍLEGA _____
- ☐ AURA SAGRADA _____
- ☐ CAMPO ANTIMAGIA _____
- ☐ CAPA DEL CAOS _____
- ☐ CERRADURA DIMENSIONAL _____
- ☐ CONVOCAR MONSTRUO VIII _____
- ☐ CREAR MUERTOS VIVIENTES MAYORES _____
- ☐ CURAR HERIDAS CRÍTICAS EN GRUPO _____
- ☐ DISCERNIR UBICACIÓN _____
- ☐ ESCUDO DE LA LEY _____
- ☐ INFLIGIR HERIDAS CRÍTICAS EN GRUPO _____
- ☐ INMUNIDAD A CONJUROS MAYOR _____
- ☐ SÍMBOLO DE LOCURA _____
- ☐ SÍMBOLO DE MUERTE _____
- ☐ TERREMOTO _____
- ☐ TORMENTA DE FUEGO _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

CONJUROS DE CLÉRIGO DE NIVEL 9

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ CONSUMIR ENERGÍA _____
- ☐ CONVOCAR MONSTRUO IX _____
- ☐ ETEREIDAD _____
- ☐ IMPLOSIÓN _____
- ☐ LIGADURA DEL ALMA _____
- ☐ MILAGRO _____
- ☐ PROYECCIÓN ASTRAL _____
- ☐ RESURRECCIÓN VERDADERA _____
- ☐ SANAR EN GRUPO _____
- ☐ TORMENTA DE VENGANZA _____
- ☐ UMBRAL _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____



- [ ] [ ] RESISTENCIA DE OSO
- [ ] [ ] RESISTIR ENERGÍA
- [ ] [ ] SABIDURÍA DE BÚHO
- [ ] [ ] TELARAÑA
- [ ] [ ] TERRIBLES CARCAJADAS DE TASHA
- [ ] [ ] TOQUE DE ESTULTICIA
- [ ] [ ] TOQUE DE NECRÓFAGO
- [ ] [ ] TRAMPA DE LEOMUND
- [ ] [ ] TREPAR CUAL ARÁCNIDO
- [ ] [ ] TRUCO DE LA CUERDA
- [ ] [ ] VER LO INVISIBLE
- [ ] [ ] VIENTO SUSURRANTE
- [ ] [ ] VISIÓN EN LA OSCURIDAD
- [ ] [ ] _____
- [ ] [ ] _____
- [ ] [ ] _____

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO DE NIVEL 3

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CANTIDAD PREPARADA (MAGO) ¿CONOCIDO?

- [ ] [ ] ACELERAR
- [ ] [ ] AFILADURA
- [ ] [ ] APACIBLE DESCANSO
- [ ] [ ] ARMA MÁGICA MAYOR
- [ ] [ ] BOLA DE FUEGO
- [ ] [ ] CÍRCULO MÁGICO CONTRA EL BIEN
- [ ] [ ] CÍRCULO MÁGICO CONTRA EL CAOS
- [ ] [ ] CÍRCULO MÁGICO CONTRA LA LEY
- [ ] [ ] CÍRCULO MÁGICO CONTRA EL MAL
- [ ] [ ] CLARIAUDIENCIA/CLARIVIDENCIA
- [ ] [ ] CONVOCAR MONSTRUO III
- [ ] [ ] CORCEL FANTASMAL
- [ ] [ ] CUBÍCULO DE LEOMUND
- [ ] [ ] DESPLAZAMIENTO
- [ ] [ ] DETENER MUERTOS VIVIENTES
- [ ] [ ] DISIPAR MAGIA
- [ ] [ ] DON DE LENGUAS
- [ ] [ ] ENCOGER OBJETO
- [ ] [ ] ESCRITURA ILUSORIA
- [ ] [ ] ESFERA DE INVISIBILIDAD
- [ ] [ ] HEROÍSMO
- [ ] [ ] FLECHA FLAMÍGERA
- [ ] [ ] FORMA GASEOSA
- [ ] [ ] FURIA
- [ ] [ ] IMAGEN MAYOR
- [ ] [ ] IMPRONTA DE LA SERPIENTE SEPIA
- [ ] [ ] INDETECTABILIDAD
- [ ] [ ] INMOVILIZAR PERSONA
- [ ] [ ] INTERMITENCIA
- [ ] [ ] LUZ DEL DÍA
- [ ] [ ] MURO DE VIENTO
- [ ] [ ] NUBE APESTOSA
- [ ] [ ] PÁGINA SECRETA
- [ ] [ ] PROTECCIÓN CONTRA LA ENERGÍA
- [ ] [ ] RALENTIZAR
- [ ] [ ] RAYO RELAMPAGUEANTE
- [ ] [ ] RESPIRACIÓN ACUÁTICA
- [ ] [ ] RUNAS EXPLOSIVAS
- [ ] [ ] RAYO AGOTADOR
- [ ] [ ] SUEÑO PROFUNDO
- [ ] [ ] SUGESTIÓN
- [ ] [ ] TOQUE VAMPÍRICO
- [ ] [ ] TORMENTA DE AGUANIEVE
- [ ] [ ] VISTA ARCANA
- [ ] [ ] VOLAR
- [ ] [ ] _____
- [ ] [ ] _____
- [ ] [ ] _____

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO DE NIVEL 4

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CANTIDAD PREPARADA (MAGO) ¿CONOCIDO?

- [ ] [ ] AGRANDAR PERSONA EN GRUPO
- [ ] [ ] ALARIDO
- [ ] [ ] ANCLA DIMENSIONAL
- [ ] [ ] ASESINO FANTASMAL
- [ ] [ ] BRUMA SÓLIDA
- [ ] [ ] COBIJO SEGURO DE LEOMUND
- [ ] [ ] CONFUSIÓN
- [ ] [ ] CONJURACIÓN SOMBRÍA
- [ ] [ ] CONTAGIO
- [ ] [ ] CONVOCAR MONSTRUO IV
- [ ] [ ] CREACIÓN MENOR
- [ ] [ ] DESESPERACIÓN APLASTANTE
- [ ] [ ] DETECTAR ESCUDRIÑAMIENTO
- [ ] [ ] ENERVACIÓN
- [ ] [ ] ESCUDO DE FUEGO
- [ ] [ ] ESCUDRIÑAMIENTO
- [ ] [ ] ESFERA ELÁSTICA DE OTILUKE
- [ ] [ ] GEAS MENOR
- [ ] [ ] GLOBO MENOR DE INVULNERABILIDAD
- [ ] [ ] HECHIZAR MONSTRUO
- [ ] [ ] LANZAR MALDICIÓN
- [ ] [ ] LOCALIZAR CRIATURA
- [ ] [ ] INVISIBILIDAD MAYOR
- [ ] [ ] MIEDO
- [ ] [ ] MNEMOTECNIA DE RARY
- [ ] [ ] MURO DE HIELO
- [ ] [ ] MURO ILUSORIO
- [ ] [ ] MURO DE FUEGO
- [ ] [ ] OJO ARCANO
- [ ] [ ] PAUTA IRIDISCENTE
- [ ] [ ] PIEL PÉTREA
- [ ] [ ] POLIMORFAR
- [ ] [ ] PUERTA DIMENSIONAL
- [ ] [ ] QUITAR MALDICIÓN
- [ ] [ ] REANIMAR A LOS MUERTOS
- [ ] [ ] REDUCIR PERSONA EN GRUPO
- [ ] [ ] TENTÁCULOS NEGROS DE EVARD
- [ ] [ ] TERRENO ALUCINATORIO
- [ ] [ ] TORMENTA DE HIELO
- [ ] [ ] TRAMPA DE FUEGO
- [ ] [ ] TRANSFORMAR PIEDRA
- [ ] [ ] _____
- [ ] [ ] _____
- [ ] [ ] _____

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO DE NIVEL 5

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CANTIDAD PREPARADA (MAGO)	¿CONOCIDO?	
☐	☐	ASOLAR
☐	☐	BRUMA MENTAL
☐	☐	COFRE SECRETO DE LEOMUND
☐	☐	CONO DE FRÍO
☐	☐	CONTACTAR CON OTRO PLANO
☐	☐	CONVOCAR MONSTRUO V
☐	☐	CREACIÓN MAYOR
☐	☐	CRECIMIENTO ANIMAL
☐	☐	DEBILIDAD MENTAL
☐	☐	DOMINAR PERSONA
☐	☐	ELABORAR
☐	☐	ESPEJISMO ARCANO
☐	☐	EVOCACIÓN SOMBRÍA
☐	☐	EXORCISMO
☐	☐	IMAGEN PERSISTENTE
☐	☐	INMOVILIZAR MONSTRUO
☐	☐	LIGADURA MENOR DE LOS PLANOS
☐	☐	MANO INTERPUESTA DE BIGBY
☐	☐	MASTÍN FIEL DE MORDENKAINEN
☐	☐	MENSAJE ONÍRICO
☐	☐	MURO DE FUERZA
☐	☐	MURO DE PIEDRA
☐	☐	NUBE ANIQUILADORA
☐	☐	OFUSCAR VIDENCIA
☐	☐	OLAS DE FATIGA
☐	☐	OJOS FISGONES
☐	☐	PASAMIENTO
☐	☐	PERMANENCIA
☐	☐	PESADILLA
☐	☐	POLIMORFAR FUNESTO
☐	☐	RECADO
☐	☐	ROMPER ENCANTAMIENTO
☐	☐	SANCTASANCTÓRUM PRIVADO DE MORDENKAINEN
☐	☐	SÍMBOLO DE DOLOR
☐	☐	SÍMBOLO DE SUEÑO
☐	☐	SIMILITUD
☐	☐	TELECINESIS
☐	☐	TELEPORTAR
☐	☐	TRANSMIGRACIÓN
☐	☐	TRANSMUTAR BARRO EN ROCA
☐	☐	TRANSMUTAR ROCA EN BARRO
☐	☐	VIAJE EN VUELO
☐	☐	VÍNCULO TELEPÁTICO DE RARY
☐	☐	
☐	☐	
☐	☐	

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO DE NIVEL 6

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CANTIDAD PREPARADA (MAGO)	¿CONOCIDO?	
☐	☐	ANALIZAR ESENCIA MÁGICA
☐	☐	ASTUCIA DE ZORRO EN GRUPO
☐	☐	BRUMA ÁCIDA
☐	☐	CAMINAR POR LA SOMBRA
☐	☐	CAMPO ANTIMAGIA
☐	☐	CÍRCULO DE MUERTE
☐	☐	CONOCIMIENTO DE LEYENDAS
☐	☐	CONTINGENCIA
☐	☐	CONTROLAR LAS AGUAS
☐	☐	CONVOCAR MONSTRUO VI
☐	☐	CREAR MUERTOS VIVIENTES
☐	☐	DE LA CARNE A LA PIEDRA
☐	☐	DE LA PIEDRA A LA CARNE
☐	☐	DESINTEGRAR
☐	☐	DISIPAR MAGIA MAYOR
☐	☐	DOBLE ENGAÑOSO
☐	☐	ELUCUBRACIÓN DE MORDENKAINEN
☐	☐	ESFERA CONGELANTE DE OTILUKE
☐	☐	ESPLENDOR DE ÁGUILA EN GRUPO
☐	☐	FUERZA DE TORO EN GRUPO
☐	☐	GEAS/EMPEÑO
☐	☐	GLOBO DE INVULNERABILIDAD
☐	☐	GRACIA FELINA EN GRUPO
☐	☐	GUARDAS Y CUSTODIAS
☐	☐	HEROÍSMO MAYOR
☐	☐	IMAGEN PERMANENTE
☐	☐	IMAGEN PROGRAMADA
☐	☐	LIGADURA DE LOS PLANOS
☐	☐	MANO FORZUDA DE BIGBY
☐	☐	MATAR MUERTOS VIVIENTES
☐	☐	MIRADA PENETRANTE
☐	☐	MURO DE HIERRO
☐	☐	RECHAZO
☐	☐	RELÁMPAGO ZIGZAGUEANTE
☐	☐	REMOVER TIERRA
☐	☐	RESISTENCIA DE OSO EN GRUPO
☐	☐	SABIDURÍA DE BÚHO EN GRUPO
☐	☐	SÍMBOLO DE MIEDO
☐	☐	SÍMBOLO DE PERSUASIÓN
☐	☐	SUGESTIÓN EN GRUPO
☐	☐	TRANSFORMACIÓN DE TENSER
☐	☐	VELO
☐	☐	VISIÓN VERDADERA
☐	☐	
☐	☐	
☐	☐	

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO DE NIVEL 7

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CANTIDAD PREPARADA (MAGO)	¿CONOCIDO?	
☐	☐	BOLA DE FUEGO DE EXPLOSIÓN RETARDADA
☐	☐	CONJURACIÓN SOMBRÍA MAYOR
☐	☐	CONTROLAR EL CLIMA
☐	☐	CONTROLAR MUERTOS VIVIENTES
☐	☐	CONVOCACIONES INSTANTÁNEAS DE DRAWMIJ
☐	☐	CONVOCAR MONSTRUO VII
☐	☐	DEDO DE LA MUERTE
☐	☐	DESEO LIMITADO
☐	☐	DESPLAZAMIENTO DE PLANO
☐	☐	DESTIERRO
☐	☐	ESCUDRIÑAMIENTO MAYOR
☐	☐	ESPADA DE MORDENKAINEN
☐	☐	ESTATUA
☐	☐	EXCURSIÓN ETÉREA
☐	☐	INMOVILIZAR PERSONA EN GRUPO
☐	☐	INVERTIR GRAVEDAD
☐	☐	INVISIBILIDAD EN GRUPO
☐	☐	JAULA DE FUERZA
☐	☐	LOCURA
☐	☐	MAGNÍFICA MANSIÓN DE MORDENKAINEN
☐	☐	MANO AFERRADORA DE BIGBY
☐	☐	OLAS DE AGOTAMIENTO
☐	☐	PALABRA DE PODER CEGADOR
☐	☐	PROYECTAR IMAGEN
☐	☐	PUERTA EN FASE
☐	☐	RECLUIR
☐	☐	RETORNO DE CONJUROS
☐	☐	ROCIADA PRISMÁTICA
☐	☐	SÍMBOLO DE ATURDIMIENTO
☐	☐	SÍMBOLO DE DEBILIDAD
☐	☐	SIMULACRO
☐	☐	TELEPORTAR MAYOR
☐	☐	TELEPORTAR OBJETO
☐	☐	VISIÓN
☐	☐	VISTA ARCANA MAYOR
☐	☐	
☐	☐	
☐	☐	

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO DE NIVEL 8

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CANTIDAD PREPARADA (MAGO)	¿CONOCIDO?	
☐	☐	ALARIDO MAYOR
☐	☐	ANTIPATÍA
☐	☐	ATRAPAR EL ALMA
☐	☐	BAILE IRRESISTIBLE DE OTTO
☐	☐	CERRADURA DIMENSIONAL
☐	☐	CLONAR
☐	☐	CONVOCAR MONSTRUO VIII
☐	☐	CREAR MUERTOS VIVIENTES MAYORES
☐	☐	CUERPO FÉRREO
☐	☐	DISCERNIR UBICACIÓN
☐	☐	ESFERA TELECINÉTICA DE OTILUKE
☐	☐	ESTASIS TEMPORAL
☐	☐	EVOCACIÓN SOMBRÍA MAYOR
☐	☐	EXIGENCIA
☐	☐	EXPLOSIÓN SOLAR
☐	☐	HECHIZAR MONSTRUO EN GRUPO
☐	☐	HORRIBLE MARCHITAMIENTO
☐	☐	INSTANTE DE PRESCIENCIA
☐	☐	LABERINTO
☐	☐	LIGADURA
☐	☐	LIGADURA MAYOR DE LOS PLANOS
☐	☐	MENTE EN BLANCO
☐	☐	MURO PRISMÁTICO
☐	☐	NUBE INCENDIARIA
☐	☐	OJOS FISGONES MAYOR
☐	☐	PALABRA DE PODER ATURDIDOR
☐	☐	PANTALLA
☐	☐	PAUTA CENTELLEANTE
☐	☐	POLIMORFAR CUALQUIER COSA
☐	☐	PROTECCIÓN CONTRA LOS CONJUROS
☐	☐	PUÑO CERRADO DE BIGBY
☐	☐	RAYO POLAR
☐	☐	SÍMBOLO DE LOCURA
☐	☐	SÍMBOLO DE MUERTE
☐	☐	SIMPATÍA
☐	☐	
☐	☐	
☐	☐	

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO DE NIVEL 9

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CANTIDAD PREPARADA (MAGO)	¿CONOCIDO?	
☐	☐	CAMBIAR DE FORMA
☐	☐	CAUTIVERIO
☐	☐	CÍRCULO DE TELETRANSPORTE
☐	☐	CONSUMIR ENERGÍA
☐	☐	CONVOCAR MONSTRUO IX
☐	☐	DESEO
☐	☐	DETENER EL TIEMPO
☐	☐	DISYUNCIÓN DE MORDENKAINEN
☐	☐	DOMINAR MONSTRUO
☐	☐	ESFERA PRISMÁTICA
☐	☐	ETEREIDAD
☐	☐	INMOVILIZAR MONSTRUO EN GRUPO
☐	☐	LAMENTO DE LA BANSHEE
☐	☐	LIBERTAD
☐	☐	LIGADURA DEL ALMA
☐	☐	MANO APLASTANTE DE BIGBY
☐	☐	NÉMESIS INEXORABLE
☐	☐	PALABRA DE PODER MORTAL
☐	☐	PENUMBRAS
☐	☐	PRESCIENCIA
☐	☐	PROYECCIÓN ASTRAL
☐	☐	REFUGIO
☐	☐	TROMBA DE METEORITOS
☐	☐	UMBRAL
☐	☐	
☐	☐	
☐	☐	

HECHICERO/MAGO

CONJUROS

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO DE NIVEL 0 (TRUCOS)

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CANTIDAD PREPARADA (MAGO)	¿CONOCIDO?	
☐	☐	ABRIR/CERRAR
☐	☐	ATONTAR
☐	☐	CUCHICHEAR MENSAJE
☐	☐	DETECTAR MAGIA
☐	☐	DETECTAR VENENO
☐	☐	LEER MAGIA
☐	☐	LLAMARADA
☐	☐	LUCES DANZANTES
☐	☐	LUZ
☐	☐	MANO DEL MAGO
☐	☐	MARCA ARCANA
☐	☐	PERTURBAR MUERTOS VIVIENTES
☐	☐	PRESTIDIGITACIÓN
☐	☐	RAYO DE ESCARCHA
☐	☐	REMENDAR
☐	☐	RESISTENCIA
☐	☐	SALPICADURA DE ÁCIDO
☐	☐	SONIDO FANTASMA
☐	☐	TOQUE DE FATIGA
☐	☐	_____
☐	☐	_____
☐	☐	_____

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO DE NIVEL 1

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CANTIDAD PREPARADA (MAGO)	¿CONOCIDO?	
☐	☐	AGRANDAR PERSONA
☐	☐	ALARMA
☐	☐	ANIMAR UNA CUERDA
☐	☐	ARMADURA DE MAGO
☐	☐	ARMA MÁGICA
☐	☐	AURA MÁGICA DE NYSTUL
☐	☐	BORRAR
☐	☐	CAÍDA DE PLUMA
☐	☐	CAUSAR MIEDO
☐	☐	COMPRENSIÓN IDIOMÁTICA
☐	☐	CONTACTO ELECTRIZANTE
☐	☐	CONVOCAR MONSTRUO I
☐	☐	DETECTAR MUERTOS VIVIENTES
☐	☐	DETECTAR PUERTAS SECRETAS
☐	☐	DISCO FLOTANTE DE TENSER
☐	☐	DISFRAZARSE
☐	☐	DORMIR
☐	☐	ESCUDO
☐	☐	GRASA
☐	☐	HECHIZAR PERSONA
☐	☐	HIPNOTISMO
☐	☐	IDENTIFICAR
☐	☐	IMAGEN SILENCIOSA
☐	☐	IMPACTO VERDADERO
☐	☐	MANOS ARDIENTES
☐	☐	MONTURA
☐	☐	NIEBLA DE OBSCURECIMIENTO
☐	☐	PROTECCIÓN CONTRA EL BIEN
☐	☐	PROTECCIÓN CONTRA EL CAOS
☐	☐	PROTECCIÓN CONTRA LA LEY
☐	☐	PROTECCIÓN CONTRA EL MAL
☐	☐	PROYECTIL MÁGICO
☐	☐	RAYO DE DEBILITAMIENTO
☐	☐	REDUCIR PERSONA
☐	☐	RETIRADA EXPEDITIVA
☐	☐	ROCIADA DE COLOR
☐	☐	SALTO
☐	☐	SIRVIENTE INVISIBLE
☐	☐	SOPORTAR LOS ELEMENTOS
☐	☐	TOQUE GÉLIDO
☐	☐	TRABAR PORTAL
☐	☐	VENTRILOQUIA
☐	☐	_____
☐	☐	_____
☐	☐	_____

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO DE NIVEL 2

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CANTIDAD PREPARADA (MAGO)	¿CONOCIDO?	
☐	☐	ALTERAR EL PROPIO ASPECTO
☐	☐	APERTURA
☐	☐	ASTUCIA DE ZORRO
☐	☐	ATONTAR MONSTRUO
☐	☐	BOCA MÁGICA
☐	☐	CEGUERA/SORDERA
☐	☐	CERRADURA ARCANA
☐	☐	COMANDAR MUERTOS VIVIENTES
☐	☐	CONTORNO BORROSO
☐	☐	CONVOCAR ENJAMBRE
☐	☐	CONVOCAR MONSTRUO II
☐	☐	DESORIENTAR
☐	☐	DETECTAR PENSAMIENTOS
☐	☐	ESFERA FLAMÍGERA
☐	☐	ESPANTAR
☐	☐	ESPLENDOR DE ÁGUILA
☐	☐	ESTALLAR
☐	☐	FALSA VIDA
☐	☐	FLECHA ÁCIDA DE MELF
☐	☐	FUERZA DE TORO
☐	☐	GRACIA FELINA
☐	☐	IMAGEN MENOR
☐	☐	IMAGEN MÚLTIPLE
☐	☐	INVISIBILIDAD
☐	☐	LEVITAR
☐	☐	LLAMA CONTINUA
☐	☐	LOCALIZAR OBJETO
☐	☐	MANO ESPECTRAL
☐	☐	NUBE BRUMOSA
☐	☐	OBSCURECER OBJETO
☐	☐	OSCURIDAD
☐	☐	PARTÍCULAS RUTILANTES
☐	☐	PAUTA HIPNÓTICA
☐	☐	PIROTECNIA
☐	☐	PROTECCIÓN CONTRA LAS FLECHAS
☐	☐	RÁFAGA DE VIENTO
☐	☐	RAYO ABRASADOR

- ☐ HECHIZAR MONSTRUO
- ☐ IMAGEN MAYOR
- ☐ IMPRONTA DE LA SERPIENTE SEPIA
- ☐ INTERMITENCIA
- ☐ LABIA
- ☐ LUZ DEL DÍA
- ☐ MIEDO
- ☐ PÁGINA SECRETA
- ☐ QUITAR MALDICIÓN
- ☐ RALENTIZAR
- ☐ SUEÑO PROFUNDO
- ☐ VER LO INVISIBLE
- ☐
- ☐
- ☐

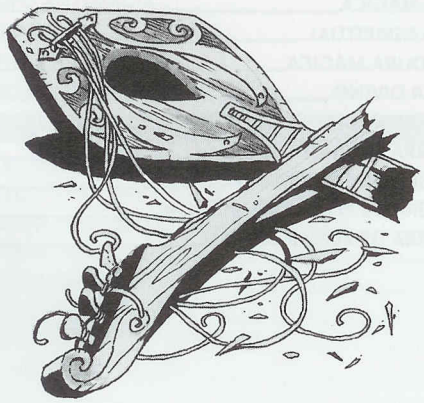
CONJUROS DE BARDO DE NIVEL 4

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

¿CONOCIDO?

- ☐ ALARIDO
- ☐ COBIJO SEGURO DE LEOMUND
- ☐ CONJURACIÓN SOMBRÍA
- ☐ CONOCIMIENTO DE LEYENDAS
- ☐ CONVOCAR MONSTRUO IV
- ☐ CURAR HERIDAS CRÍTICAS
- ☐ DETECTAR ESCUDRIÑAMIENTO
- ☐ DOMINAR PERSONA
- ☐ HABLAR CON LAS PLANTAS
- ☐ INMOVILIZAR MONSTRUO
- ☐ INVISIBILIDAD MAYOR
- ☐ LIBERTAD DE MOVIMIENTO
- ☐ LOCALIZAR CRIATURA
- ☐ MODIFICAR RECUERDO
- ☐ NEUTRALIZAR VENENO
- ☐ PAUTA IRIDISCENTE
- ☐ PUERTA DIMENSIONAL
- ☐ REPELER SABANDIJAS
- ☐ ROMPER ENCANTAMIENTO
- ☐ TERRENO ALUCINATORIO
- ☐ ZONA DE SILENCIO
- ☐
- ☐
- ☐



CONJUROS DE BARDO DE NIVEL 5

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

¿CONOCIDO?

- ☐ BRUMA MENTAL
- ☐ CAMINAR POR LA SOMBRA
- ☐ CANCIÓN DE DISCORDIA
- ☐ CONVOCAR MONSTRUO V
- ☐ CURAR HERIDAS LEVES EN GRUPO
- ☐ DISIPAR MAGIA MAYOR
- ☐ DOBLE ENGAÑOSO
- ☐ ESPEJISMO ARCANO
- ☐ EVOCACIÓN SOMBRÍA
- ☐ HEROÍSMO MAYOR
- ☐ IMAGEN PERSISTENTE
- ☐ MENSAJE ONÍRICO
- ☐ OFUSCAR VIDENCIA
- ☐ PESADILLA
- ☐ SIMILITUD
- ☐ SUGESTIÓN EN GRUPO
- ☐
- ☐
- ☐

CONJUROS DE BARDO DE NIVEL 6

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

¿CONOCIDO?

- ☐ ALARIDO MAYOR
- ☐ ANALIZAR ESENCIA MÁGICA
- ☐ ANIMAR LOS OBJETOS
- ☐ ASTUCIA DE ZORRO EN GRUPO
- ☐ BAILE IRRESISTIBLE DE OTTO
- ☐ CONVOCAR MONSTRUO VI
- ☐ CURAR HERIDAS MODERADAS EN GRUPO
- ☐ ENCONTRAR LA SENDA
- ☐ ESCUDRIÑAMIENTO MAYOR
- ☐ ESPLENDOR DE ÁGUILA EN GRUPO
- ☐ FESTÍN DE LOS HÉROES
- ☐ GEAS/EMPEÑO
- ☐ GRACIA FELINA EN GRUPO
- ☐ HECHIZAR MONSTRUO EN GRUPO
- ☐ IMAGEN PERMANENTE
- ☐ IMAGEN PROGRAMADA
- ☐ MIRADA PENETRANTE
- ☐ PROYECTAR IMAGEN
- ☐ VELO
- ☐ VIBRACIÓN SINTONIZADA
- ☐
- ☐
- ☐

CLÉRIGO

CONJUROS DE DOMINIO

DOMINIO DE AGUA

- [ ] 1 NIEBLA DE OBSCURECIMIENTO
- [ ] 2 NUBE BRUMOSA
- [ ] 3 RESPIRACIÓN ACUÁTICA
- [ ] 4 CONTROLAR LAS AGUAS
- [ ] 5 TORMENTA DE HIELO
- [ ] 6 CONO DE FRÍO
- [ ] 7 BRUMA ÁCIDA
- [ ] 8 HORRIBLE MARCHITAMIENTO
- [ ] 9 ENJAMBRE ELEMENTAL*

**Sólo puede lanzarse como conjuro de agua.*

DOMINIO DE AIRE

- [ ] 1 NIEBLA DE OBSCURECIMIENTO
- [ ] 2 MURO DE VIENTO
- [ ] 3 FORMA GASEOSA
- [ ] 4 CAMINAR POR EL AIRE
- [ ] 5 CONTROLAR LOS VIENTOS
- [ ] 6 RELÁMPAGO ZIGZAGUEANTE
- [ ] 7 CONTROLAR EL CLIMA
- [ ] 8 TORBELLINO
- [ ] 9 ENJAMBRE ELEMENTAL*

**Sólo puede lanzarse como conjuro de aire.*

DOMINIO ANIMAL

- [ ] 1 CALMAR ANIMALES
- [ ] 2 INMOVILIZAR ANIMAL
- [ ] 3 DOMINAR ANIMAL
- [ ] 4 CONVOCAR ALIADO NATURAL IV*
- [ ] 5 COMUNIÓN CON LA NATURALEZA
- [ ] 6 CAPARAZÓN ANTIVIDA
- [ ] 7 FORMAS DE ANIMAL
- [ ] 8 CONVOCAR ALIADO NATURAL VIII*
- [ ] 9 CAMBIAR DE FORMA

**Sólo se pueden convocar animales.*

DOMINIO DE BIEN

- [ ] 1 PROTECCIÓN CONTRA EL MAL
- [ ] 2 AUXILIO DIVINO
- [ ] 3 CÍRCULO MÁGICO CONTRA EL MAL
- [ ] 4 CASTIGO DIVINO
- [ ] 5 DISIPAR EL MAL
- [ ] 6 BARRERA DE CUCHILLAS
- [ ] 7 PALABRA SAGRADA
- [ ] 8 AURA SAGRADA
- [ ] 9 CONVOCAR MONSTRUO IX

DOMINIO DE CAOS

- [ ] 1 PROTECCIÓN CONTRA LA LEY
- [ ] 2 ESTALLAR
- [ ] 3 CÍRCULO MÁGICO CONTRA LA LEY
- [ ] 4 MARTILLO DEL CAOS
- [ ] 5 DISIPAR LA LEY
- [ ] 6 ANIMAR LOS OBJETOS
- [ ] 7 PALABRA DEL CAOS
- [ ] 8 CAPA DEL CAOS
- [ ] 9 CONVOCAR MONSTRUO IX*

**Sólo puede lanzarse como conjuro de caos.*

DOMINIO DE CURACIÓN

- [ ] 1 CURAR HERIDAS LEVES
- [ ] 2 CURAR HERIDAS MODERADAS
- [ ] 3 CURAR HERIDAS GRAVES
- [ ] 4 CURAR HERIDAS CRÍTICAS
- [ ] 5 CURAR HERIDAS LEVES EN GRUPO
- [ ] 6 SANAR
- [ ] 7 REGENERAR
- [ ] 8 CURAR HERIDAS CRÍTICAS EN GRUPO
- [ ] 9 SANAR EN GRUPO

DOMINIO DE DESTRUCCIÓN

- [ ] 1 INFLIGIR HERIDAS LEVES
- [ ] 2 ESTALLAR
- [ ] 3 CONTAGIO
- [ ] 4 INFLIGIR HERIDAS CRÍTICAS
- [ ] 5 INFLIGIR HERIDAS LEVES EN GRUPO
- [ ] 6 DAÑAR
- [ ] 7 DESINTEGRAR
- [ ] 8 TERREMOTO
- [ ] 9 IMPLOSIÓN

DOMINIO DE FUEGO

- [ ] MANOS ARDIENTES
- [ ] 2 FLAMEAR
- [ ] 3 RESISTIR ENERGÍA*
- [ ] 4 MURO DE FUEGO
- [ ] 5 ESCUDO DE FUEGO
- [ ] 6 SEMILLAS DE FUEGO
- [ ] 7 TORMENTA DE FUEGO
- [ ] 8 NUBE INCENDIARIA
- [ ] 9 ENJAMBRE ELEMENTAL**

**Sólo resiste el fuego y el frío.*

***Sólo puede lanzarse como conjuro de fuego.*

DOMINIO DE FUERZA

- [ ] 1 AGRANDAR PERSONA
- [ ] 2 FUERZA DE TORO
- [ ] 3 VESTIDURA MÁGICA
- [ ] 4 INMUNIDAD A CONJUROS
- [ ] 5 PODER DE LA JUSTICIA
- [ ] 6 PIEL PÉTREA
- [ ] 7 MANO AFERRADORA DE BIGBY
- [ ] 8 PUÑO CERRADO DE BIGBY
- [ ] 9 MANO APLASTANTE DE BIGBY

DOMINIO DE GUERRA

- [ ] 1 ARMA MÁGICA
- [ ] 2 ARMA ESPIRITUAL
- [ ] 3 VESTIDURA MÁGICA
- [ ] 4 PODER DIVINO
- [ ] 5 DESCARGA FLAMÍGERA
- [ ] 6 BARRERA DE CUCHILLAS
- [ ] 7 PALABRA DE PODER CEGADOR
- [ ] 8 PALABRA DE PODER ATURDIDOR
- [ ] 9 PALABRA DE PODER MORTAL

DOMINIO DE LEY

- [ ] 1 PROTECCIÓN CONTRA EL CAOS
- [ ] 2 CALMAR EMOCIONES
- [ ] 3 CÍRCULO MÁGICO CONTRA EL CAOS
- [ ] 4 IRA DEL ORDEN
- [ ] 5 DISIPAR EL CAOS
- [ ] 6 INMOVILIZAR MONSTRUO
- [ ] 7 MÁXIMA
- [ ] 8 ESCUDO DE LA LEY
- [ ] 9 CONVOCAR MONSTRUO IX*

**Sólo puede lanzarse como conjuro relacionado con la ley.*

DOMINIO DE MAGIA

- [ ] 1 AURA MÁGICA DE NYSTUL
- [ ] 2 IDENTIFICAR
- [ ] 3 DISIPAR MAGIA
- [ ] 4 IMBUIR APTITUD PARA LOS CONJUROS
- [ ] 5 RESISTENCIA A CONJUROS
- [ ] 6 CAMPO ANTIMAGIA
- [ ] 7 RETORNO DE CONJUROS
- [ ] 8 PROTECCIÓN CONTRA LOS CONJUROS
- [ ] 9 DISYUNCIÓN DE MORDENKAINEN

DOMINIO DE MAL

- [ ] 1 PROTECCIÓN CONTRA EL BIEN
- [ ] 2 PROFANAR
- [ ] 3 CÍRCULO MÁGICO CONTRA EL BIEN
- [ ] 4 AZOTE SACRÍLEGO
- [ ] 5 DISIPAR EL BIEN
- [ ] 6 CREAR MUERTOS VIVIENTES
- [ ] 7 BLASFEMIA
- [ ] 8 AURA SACRÍLEGA
- [ ] 9 CONVOCAR MONSTRUO IX*

**Sólo puede lanzarse como conjuro maligno.*

DOMINIO DE MUERTE

- [ ] 1 CAUSAR MIEDO
- [ ] 2 CAMPANAS FÚNEBRES
- [ ] 3 REANIMAR A LOS MUERTOS
- [ ] 4 CUSTODIA CONTRA LA MUERTE
- [ ] 5 REMATAR A LOS VIVOS
- [ ] 6 CREAR MUERTOS VIVIENTES
- [ ] 7 DESTRUCCIÓN
- [ ] 8 CREAR MUERTOS VIVIENTES MAYORES
- [ ] 9 LAMENTO DE LA BANSHEE

DOMINIO DE PROTECCIÓN

- [ ] 1 SANTUARIO
- [ ] 2 ESCUDAR A OTRO
- [ ] 3 PROTECCIÓN CONTRA LA ENERGÍA
- [ ] 4 INMUNIDAD A CONJUROS
- [ ] 6 CAMPO ANTIMAGIA
- [ ] 7 RECHAZO
- [ ] 8 MENTE EN BLANCO
- [ ] 9 ESFERA PRISMÁTICA

DOMINIO DE SABER

- [ ] 1 DETECTAR PUERTAS SECRETAS
- [ ] 2 DETECTAR PENSAMIENTOS
- [ ] 3 CLARIAUDIENCIA/CLARIVIDENCIA
- [ ] 4 ADIVINACIÓN
- [ ] 5 VISIÓN VERDADERA
- [ ] 6 ENCONTRAR LA SENDA
- [ ] 7 CONOCIMIENTO DE LEYENDAS
- [ ] 8 DISCERNIR UBICACIÓN
- [ ] 9 PRESCIENCIA

DOMINIO DE SOL

- [ ] 1 SOPORTAR LOS ELEMENTOS
- [ ] 2 CALENTAR METAL
- [ ] 3 LUZ ABRASADORA
- [ ] 4 ESCUDO DE FUEGO
- [ ] 5 DESCARGA FLAMÍGERA
- [ ] 6 SEMILLAS DE FUEGO
- [ ] 7 RAYO SOLAR
- [ ] 8 EXPLOSIÓN SOLAR
- [ ] 9 ESFERA PRISMÁTICA

DOMINIO DE SUERTE

- [ ] 1 ESCUDO DE ENTROPÍA
- [ ] 2 AUXILIO DIVINO
- [ ] 3 PROTECCIÓN CONTRA LA ENERGÍA
- [ ] 4 LIBERTAD DE MOVIMIENTO
- [ ] 5 ROMPER ENCANTAMIENTO
- [ ] 6 DOBLE ENGAÑOSO
- [ ] 7 RETORNO DE CONJUROS
- [ ] 8 INSTANTE DE PRESCIENCIA
- [ ] 9 MILAGRO

DOMINIO DE SUPERCHERÍA

- [ ] 1 DISFRAZARSE
- [ ] 2 INVISIBILIDAD
- [ ] 3 INDETECTABILIDAD
- [ ] 4 CONFUSIÓN
- [ ] 5 OFUSCAR VIDENCIA
- [ ] 6 DOBLE ENGAÑOSO
- [ ] 7 PANTALLA
- [ ] 8 POLIMORFAR CUALQUIER COSA
- [ ] 9 DETENER EL TIEMPO

DOMINIO DE TIERRA

- [ ] 1 PIEDRA MÁGICA
- [ ] 2 ABLANDAR TIERRA Y PIEDRA
- [ ] 3 TRANSFORMAR PIEDRA
- [ ] 4 PIEDRAS PUNTIAGUDAS
- [ ] 5 MURO DE PIEDRA
- [ ] 6 PIEL PÉTREA
- [ ] 7 TERREMOTO
- [ ] 8 CUERPO FÉRREO
- [ ] 9 ENJAMBRE ELEMENTAL*

**Sólo puede lanzarse como conjuro de tierra.*

DOMINIO VEGETAL

- [ ] 1 ENMARAÑAR
- [ ] 2 PIEL ROBLIZA
- [ ] 3 CRECIMIENTO VEGETAL
- [ ] 4 COMANDAR PLANTAS
- [ ] 5 MURO DE ESPINAS
- [ ] 6 REPELER MADERA
- [ ] 7 ANIMAR LAS PLANTAS
- [ ] 8 CONTROLAR PLANTAS
- [ ] 9 DESBROZAR

DOMINIO DE VIAJE

- [ ] 1 ZANCADA PRODIGIOSA
- [ ] 2 LOCALIZAR OBJETO
- [ ] 3 VOLAR
- [ ] 4 PUERTA DIMENSIONAL
- [ ] 5 TELEPORTAR
- [ ] 6 ENCONTRAR LA SENDA
- [ ] 7 TELEPORTAR MAYOR
- [ ] 8 PUERTA EN FASE
- [ ] 9 PROYECCIÓN ASTRAL

BARDO

CONJUROS

CONJUROS DE BARDO DE NIVEL 0

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

¿CONOCIDO?

- ☐ ABRIR/CERRAR
- ☐ ATONTAR
- ☐ CONOCER LA DIRECCIÓN
- ☐ CONVOCAR INSTRUMENTO
- ☐ CUCHICHEAR MENSAJE
- ☐ DETECTAR MAGIA
- ☐ LEER MAGIA
- ☐ LLAMARADA
- ☐ LUCES DANZANTES
- ☐ LUZ
- ☐ MANO DEL MAGO
- ☐ NANA
- ☐ PRESTIDIGITACIÓN
- ☐ REMENDAR
- ☐ RESISTENCIA
- ☐ SONIDO FANTASMA
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

CONJUROS DE BARDO DE NIVEL 1

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

¿CONOCIDO?

- ☐ ALARMA
- ☐ ALINEAMIENTO INDETECTABLE
- ☐ ANIMAR UNA CUERDA
- ☐ AURA MÁGICA DE NYSTUL
- ☐ BOCA MÁGICA
- ☐ BORRAR
- ☐ CAÍDA DE PLUMA
- ☐ CAUSAR MIEDO
- ☐ COMPRENSIÓN IDIOMÁTICA
- ☐ CONFUSIÓN MENOR
- ☐ CONVOCAR MONSTRUO I
- ☐ CURAR HERIDAS LEVES
- ☐ DETECTAR PUERTAS SECRETAS
- ☐ DISFRAZARSE
- ☐ DORMIR
- ☐ GRASA
- ☐ HECHIZAR PERSONA
- ☐ HIPNOTISMO
- ☐ IDENTIFICAR
- ☐ IMAGEN SILENCIOSA
- ☐ OBSCURECER OBJETO
- ☐ QUITAR EL MIEDO
- ☐ RETIRADA EXPEDITIVA
- ☐ SIRVIENTE INVISIBLE
- ☐ TERRIBLES CARCAJADAS DE TASHA
- ☐ VENTRILOQUÍA
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

CONJUROS DE BARDO DE NIVEL 2

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

¿CONOCIDO?

- ☐ ANIMAL MENSAJERO
- ☐ ASTUCIA DE ZORRO
- ☐ ATONTAR MONSTRUO
- ☐ CALMAR EMOCIONES
- ☐ CAUTIVAR
- ☐ CEGUERA/SORDERA
- ☐ CONTORNO BORROSO
- ☐ CONVOCAR MONSTRUO II
- ☐ CONVOCAR PLAGA
- ☐ CURAR HERIDAS MODERADAS
- ☐ DESORIENTAR
- ☐ DETECTAR PENSAMIENTOS
- ☐ DON DE LENGUAS
- ☐ ESPANTAR
- ☐ ESPLENDOR DE ÁGUILA
- ☐ ESTALLAR
- ☐ EXPLOSIÓN DE SONIDO
- ☐ FURIA
- ☐ GRACIA FELINA
- ☐ HEROÍSMO
- ☐ IMAGEN MENOR
- ☐ IMAGEN MÚLTIPLE
- ☐ INMOVILIZAR PERSONA
- ☐ INVISIBILIDAD
- ☐ LENTIFICAR VENENO
- ☐ LOCALIZAR OBJETO
- ☐ OSCURIDAD
- ☐ PARTÍCULAS RUTILANTES
- ☐ PAUTA HIPNÓTICA
- ☐ PIROTECNIA
- ☐ SILENCIO
- ☐ SUGESTIÓN
- ☐ TRANCE ANIMAL
- ☐ VIENTO SUSURRANTE
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

CONJUROS DE BARDO DE NIVEL 3

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

¿CONOCIDO?

- ☐ ACELERAR
- ☐ CLARIAUDIENCIA/CLARIVIDENCIA
- ☐ CONFUSIÓN
- ☐ CONVOCAR MONSTRUO III
- ☐ CORCEL FANTASMAL
- ☐ CUBÍCULO DE LEOMUND
- ☐ CURAR HERIDAS GRAVES
- ☐ DESESPERACIÓN APLASTANTE
- ☐ DESPLAZAMIENTO
- ☐ DISIPAR MAGIA
- ☐ ESCRITURA ILUSORIA
- ☐ ESCUDRIÑAMIENTO
- ☐ ESCULPIR SONIDO
- ☐ ESFERA DE INVISIBILIDAD
- ☐ ESPERANZA ALENTADORA
- ☐ FORMA GASEOSA
- ☐ GEAS MENOR
- ☐ HABLAR CON LOS ANIMALES

- [ ] CONVOCAR ALIADO NATURAL IV
- [ ] CURAR HERIDAS GRAVES
- [ ] DESCARGA FLAMÍGERA
- [ ] DISIPAR MAGIA
- [ ] ESCUDRIÑAMIENTO
- [ ] LIBERTAD DE MOVIMIENTO
- [ ] PIEDRAS PUNTIAGUDAS
- [ ] REENCARNAR
- [ ] REPELER SABANDIJAS
- [ ] SABANDIJAS GIGANTES
- [ ] TORMENTA DE HIELO
- [ ]
- [ ]
- [ ]

CONJUROS DE DRUIDA DE NIVEL 5

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- [ ] COMUNIÓN CON LA NATURALEZA
- [ ] CONTROLAR LOS VIENTOS
- [ ] CONVOCAR ALIADO NATURAL V
- [ ] CRECIMIENTO ANIMAL
- [ ] CURAR HERIDAS CRÍTICAS
- [ ] CUSTODIA CONTRA LA MUERTE
- [ ] DESACRALIZAR
- [ ] DOTAR DE CONSCIENCIA
- [ ] EXPIACIÓN
- [ ] LLAMAR A LA TORMENTA DE RELÁMPAGOS
- [ ] MURO DE ESPINAS
- [ ] MURO DE FUEGO
- [ ] PIEL PÉTREA
- [ ] PLAGA DE INSECTOS
- [ ] POLIMORFAR FUNESTO
- [ ] SACRALIZAR
- [ ] TRANSMUTAR BARRO EN ROCA
- [ ] TRANSMUTAR ROCA EN BARRO
- [ ] ZANCADA ARBÓREA
- [ ]
- [ ]
- [ ]

CONJUROS DE DRUIDA DE NIVEL 6

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- [ ] BASTÓN DE CONJURO
- [ ] CAPARAZÓN ANTIVIDA
- [ ] CONVOCAR ALIADO NATURAL VI
- [ ] CURAR HERIDAS LEVES EN GRUPO
- [ ] DISIPAR MAGIA MAYOR
- [ ] ENCONTRAR LA SENDA
- [ ] FUERZA DE TORO EN GRUPO
- [ ] GRACIA FELINA EN GRUPO
- [ ] MADERA FÉRREA
- [ ] MURO DE PIEDRA
- [ ] PIEDRA PARLANTE
- [ ] REMOVER TIERRA
- [ ] REPELER MADERA
- [ ] RESISTENCIA DE OSO EN GRUPO
- [ ] ROBLE GUARDIÁN
- [ ] SABIDURÍA DE BÚHO EN GRUPO
- [ ] SEMILLAS DE FUEGO
- [ ] VIAJAR MEDIANTE PLANTAS
- [ ]
- [ ]
- [ ]

CONJUROS DE DRUIDA DE NIVEL 7

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- [ ] ANIMAR LAS PLANTAS
- [ ] BASTÓN CAMBIANTE
- [ ] CAMINAR CON EL VIENTO
- [ ] CONTROLAR EL CLIMA
- [ ] CONVOCAR ALIADO NATURAL VII
- [ ] CURAR HERIDAS MODERADAS EN GRUPO
- [ ] ESCUDRIÑAMIENTO MAYOR
- [ ] MARABUNTA
- [ ] RAYO SOLAR
- [ ] SANAR
- [ ] TORMENTA DE FUEGO
- [ ] TRANSMUTAR METAL EN MADERA
- [ ] VISIÓN VERDADERA
- [ ]
- [ ]
- [ ]

CONJUROS DE DRUIDA DE NIVEL 8

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- [ ] CONTROLAR PLANTAS
- [ ] CONVOCAR ALIADO NATURAL VIII
- [ ] CURAR HERIDAS GRAVES EN GRUPO
- [ ] DEDO DE LA MUERTE
- [ ] FORMAS DE ANIMAL
- [ ] INVERTIR GRAVEDAD
- [ ] PALABRA DE REGRESO
- [ ] EXPLOSIÓN SOLAR
- [ ] REPELER PIEDRA O METAL
- [ ] TERREMOTO
- [ ] TORBELLINO
- [ ]
- [ ]
- [ ]

CONJUROS DE DRUIDA DE NIVEL 9

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- [ ] ANTIPATÍA
- [ ] CAMBIAR DE FORMA
- [ ] CONVOCAR ALIADO NATURAL IX
- [ ] CURAR HERIDAS CRÍTICAS EN GRUPO
- [ ] DESBROZAR
- [ ] ENJAMBRE ELEMENTAL
- [ ] PRESCIENCIA
- [ ] REGENERAR
- [ ] SIMPATÍA
- [ ] TORMENTA DE VENGANZA
- [ ]
- [ ]
- [ ]

ASESINO

CONJUROS

CONJUROS DE ASESINO DE NIVEL 1

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

¿CONOCIDO?

- ☐ CAÍDA DE PLUMA
- ☐ DETECTAR VENENO
- ☐ DISFRAZARSE
- ☐ DORMIR
- ☐ IMPACTO VERDADERO
- ☐ NIEBLA DE OBSCURECIMIENTO
- ☐ SALTO
- ☐ SONIDO FANTASMA
- ☐
- ☐

CONJUROS DE ASESINO DE NIVEL 2

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

¿CONOCIDO?

- ☐ ALINEAMIENTO INDETECTABLE
- ☐ ALTERAR EL PROPIO ASPECTO
- ☐ ASTUCIA DE ZORRO
- ☐ ESCRITURA ILUSORIA
- ☐ GRACIA FELINA
- ☐ INVISIBLIDAD
- ☐ OSCURIDAD
- ☐ PASAR SIN DEJAR RASTRO
- ☐ TREPAR CUAL ARÁCNIDO
- ☐
- ☐

CONJUROS DE ASESINO DE NIVEL 3

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

¿CONOCIDO?

- ☐ CÍRCULO MÁGICO CONTRA EL BIEN
- ☐ DESORIENTAR
- ☐ FALSA VIDA
- ☐ INDECTABILIDAD
- ☐ OSCURIDAD PROFUNDA
- ☐ SUEÑO PROFUNDO
- ☐
- ☐

CONJUROS DE ASESINO DE NIVEL 4

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

¿CONOCIDO?

- ☐ CLARIAUDIENCIA/CLARIVIDENCIA
- ☐ INVISIBILIDAD MAYOR
- ☐ LABIA
- ☐ LIBERTAD DE MOVIMIENTO
- ☐ LOCALIZAR CRIATURA
- ☐ MODIFICAR RECUERDO
- ☐ PUERTA DIMENSIONAL
- ☐ VENENO
- ☐
- ☐

GUARDIA NEGRO

CONJUROS

CONJUROS DE GUARDIA NEGRO DE NIVEL 1

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ ARMA MÁGICA
- ☐ CAUSAR MIEDO
- ☐ CONVOCAR MONSTRUO I*
- ☐ CORROMPER ARMA
- ☐ CURAR HERIDAS LEVES
- ☐ FATALIDAD
- ☐ INFLIGIR HERIDAS LEVES
- ☐
- ☐

**Sólo criaturas malignas.*

CONJUROS DE GUARDIA NEGRO DE NIVEL 2

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ CAMPANAS FÚNEBRES
- ☐ CONVOCAR MONSTRUO II*
- ☐ CURAR HERIDAS MODERADAS
- ☐ ESPLENDOR DEL ÁGUILA
- ☐ ESTALLAR
- ☐ FUERZA DE TORO
- ☐ INFLIGIR HERIDAS MODERADAS
- ☐ OSCURIDAD
- ☐
- ☐

**Sólo criaturas malignas.*

CONJUROS DE GUARDIA NEGRO DE NIVEL 3

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ CONTAGIO
- ☐ CONVOCAR MONSTRUO III*
- ☐ CURAR HERIDAS GRAVES
- ☐ INFLIGIR HERIDAS GRAVES
- ☐ OSCURIDAD PROFUNDA
- ☐ PROTECCIÓN CONTRA LOS ELEMENTOS
- ☐
- ☐

**Sólo criaturas malignas.*

CONJUROS DE GUARDIA NEGRO DE NIVEL 4

CONJUROS/DÍA _____ CONJ. CONOC. _____ CD SALV. _____

CONJUROS LANZADOS HOY ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ CONVOCAR MONSTRUO IV*
- ☐ CURAR HERIDAS CRÍTICAS
- ☐ INFLIGIR HERIDAS CRÍTICAS
- ☐ LIBERTAD DE MOVIMIENTO
- ☐ VENENO
- ☐
- ☐

**Sólo criaturas malignas.*

PALADÍN

CONJUROS

CONJUROS DE PALADÍN DE NIVEL 1

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ ARMA MÁGICA
- ☐ BENDECIR AGUA
- ☐ BENDECIR ARMA
- ☐ BENDECIR
- ☐ CREAR AGUA
- ☐ CURAR HERIDAS LEVES
- ☐ DETECTAR MUERTOS VIVIENTES
- ☐ DETECTAR VENENO
- ☐ FAVOR DIVINO
- ☐ LEER MAGIA
- ☐ PROTECCIÓN CONTRA EL CAOS
- ☐ PROTECCIÓN CONTRA EL MAL
- ☐ RESISTENCIA
- ☐ RESTABLECIMIENTO MENOR
- ☐ SOPORTAR LOS ELEMENTOS
- ☐ VIRTUD
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

CONJUROS DE PALADÍN DE NIVEL 2

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ ALINEAMIENTO INDETECTABLE
- ☐ ESCUDAR A OTRO
- ☐ ESPLENDOR DE ÁGUILA
- ☐ FUERZA DE TORO
- ☐ LENTIFICAR VENENO
- ☐ QUITAR PARÁLISIS
- ☐ RESISTIR ENERGÍA
- ☐ SABIDURÍA DE BÚHO
- ☐ ZONA DE VERDAD
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

CONJUROS DE PALADÍN DE NIVEL 3

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ ARMA MÁGICA MAYOR
- ☐ CÍRCULO MÁGICO CONTRA EL CAOS
- ☐ CÍRCULO MÁGICO CONTRA EL MAL
- ☐ CURAR HERIDAS MODERADAS
- ☐ DISCERNIR MENTIRAS
- ☐ DISIPAR MAGIA
- ☐ LUZ DEL DÍA
- ☐ PLEGARIA
- ☐ QUITAR CEGUERA/SORDERA
- ☐ QUITAR MALDICIÓN
- ☐ SANAR A UNA MONTURA
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

CONJUROS DE PALADÍN DE NIVEL 4

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ CURAR HERIDAS GRAVES
- ☐ CUSTODIA CONTRA LA MUERTE
- ☐ DISIPAR EL CAOS
- ☐ DISIPAR EL MAL
- ☐ ESPADA SAGRADA
- ☐ LIBERTAD DE MOVIMIENTO
- ☐ MARCA DE LA JUSTICIA
- ☐ NEUTRALIZAR VENENO
- ☐ RESTABLECIMIENTO
- ☐ ROMPER ENCANTAMIENTO
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

CONJUROS DE DRUIDA DE NIVEL 0 (ORACIONES)

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ CONOCER LA DIRECCIÓN
- ☐ CREAR AGUA
- ☐ CURAR HERIDAS MENORES
- ☐ DETECTAR MAGIA
- ☐ DETECTAR VENENO
- ☐ LEER MAGIA
- ☐ LUZ
- ☐ LLAMARADA
- ☐ ORIENTACIÓN DIVINA
- ☐ PURIFICAR COMIDA Y BEBIDA
- ☐ REMENDAR
- ☐ RESISTENCIA
- ☐ VIRTUD
- ☐
- ☐
- ☐

CONJUROS DE DRUIDA DE NIVEL 1

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ BUENAS BAYAS
- ☐ CALMAR ANIMALES
- ☐ COLMILLO MÁGICO
- ☐ CONVOCAR ALIADO NATURAL I
- ☐ CURAR HERIDAS LEVES
- ☐ DETECTAR ANIMALES O PLANTAS
- ☐ DETECTAR TRAMPAS Y FOSOS
- ☐ ENMARAÑAR
- ☐ ESCONDERSE DE LOS ANIMALES
- ☐ FLAMEAR
- ☐ FUEGO FEÉRICO
- ☐ GARROTE
- ☐ HABLAR CON LOS ANIMALES
- ☐ HECHIZAR ANIMALES
- ☐ NIEBLA DE OBSCURECIMIENTO
- ☐ PASAR SIN DEJAR RASTRO
- ☐ PIEDRA MÁGICA
- ☐ SALTO
- ☐ SOPORTAR LOS ELEMENTOS
- ☐ ZANCADA PRODIGIOSA
- ☐
- ☐
- ☐

CONJUROS DE DRUIDA DE NIVEL 2

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ ABLANDAR TIERRA Y PIEDRA
- ☐ ANIMAL MENSAJERO
- ☐ CALENTAR METAL
- ☐ CONVOCAR ALIADO NATURAL II
- ☐ CONVOCAR ENJAMBRE
- ☐ DEFORMAR MADERA
- ☐ ESFERA FLAMÍGERA
- ☐ FILO FLAMÍGERO
- ☐ FORMA ARBÓREA
- ☐ FUERZA DE TORO
- ☐ GRACIA FELINA
- ☐ HELAR METAL
- ☐ INMOVILIZAR ANIMAL
- ☐ LENTIFICAR VENENO
- ☐ NUBE BRUMOSA
- ☐ PIEL ROBLIZA
- ☐ RÁFAGA DE VIENTO
- ☐ REDUCIR ANIMAL
- ☐ RESISTIR ENERGÍA
- ☐ RESISTENCIA DE OSO
- ☐ RESTABLECIMIENTO MENOR
- ☐ TRAMPA DE FUEGO
- ☐ TRANCE ANIMAL
- ☐ TRANSFORMAR MADERA
- ☐ TREPAR CUAL ARÁCNIDO
- ☐
- ☐
- ☐

CONJUROS DE DRUIDA DE NIVEL 3

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ APAGAR
- ☐ BROTAR DE ESPINAS
- ☐ COLMILLO MÁGICO MAYOR
- ☐ CONTAGIO
- ☐ CONVOCAR ALIADO NATURAL III
- ☐ CRECIMIENTO VEGETAL
- ☐ CURAR HERIDAS MODERADAS
- ☐ DOMINAR ANIMAL
- ☐ FUNDIRSE CON LA PIEDRA
- ☐ HABLAR CON LAS PLANTAS
- ☐ LLAMAR AL RELÁMPAGO
- ☐ LUZ DEL DÍA
- ☐ MURO DE VIENTO
- ☐ NEUTRALIZAR VENENO
- ☐ PROTECCIÓN CONTRA LA ENERGÍA
- ☐ QUITAR ENFERMEDAD
- ☐ REDUCIR PLANTAS
- ☐ RESPIRACIÓN ACUÁTICA
- ☐ TORMENTA DE AGUANIEVE
- ☐ TRAMPA DE LAZO
- ☐ TRANSFORMAR PIEDRA
- ☐ VENENO
- ☐
- ☐
- ☐

CONJUROS DE DRUIDA DE NIVEL 4

CONJUROS/DÍA _____ CD DE LA SALVACIÓN _____

CANTIDAD PREPARADA

- ☐ ASOLAR
- ☐ CAMINAR POR EL AIRE
- ☐ CAPARAZÓN ANTIVEGETAL
- ☐ COMANDAR PLANTAS
- ☐ CONTACTO HERRUMBROSO
- ☐ CONTROLAR LAS AGUAS

d20 MODERN™ — HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE

JUGADOR | CLASE Y NIVEL | ESPECIE

TAMAÑO | EDAD | SEXO | ALTURA | PESO | CAMPAÑA

CARACT.

	PUNT. CARACT.	MODIF. CARACT.	PUNT. TEMPORAL	MODIF. TEMPORAL
FUE FUERZA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUCIÓN				
INT INTELIGENCIA				
SAB SABIDURÍA				
CAR CARISMA				

	TOTAL	PG ACTUALES
PG PUNTOS DE GOLPE		

DEFENSA: TOTAL = 10 + BONIF. DE CLASE + BONIF. DE EQUIPO + MODIF. DE DES + MODIF. DE TAMAÑO + BONIF. VARIOS + PENAL. DE ARMADURA

DE TOQUE

DESPREVENIDO

UMBRAL DE DAÑO MASIVO

MODIFICADOR DE INICIATIVA: TOTAL = MODIF. DE DES + MODIF. VARIOS

ATAQUE BASE

VELOCIDAD

REPUTACIÓN

PUNTOS DE ACCIÓN

BONIF. DE RIQUEZA

TIROS DE SALV.

	TOTAL	= SALVACIÓN BASE	+ MODIF. CARACT.	+ MODIF. VARIOS	+ MODIF. TEMPORAL
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)					
REFLEJOS (DESTREZA)					
VOLUNTAD (SABIDURÍA)					

ATAQUE

	TOTAL	= ATAQUE BASE	+ MODIF. DE FUE	+ MODIF. DE TAMAÑO	+ MODIF. VARIOS	+ MODIF. TEMPORAL
BONIFICADOR DE ATAQUE CUERPO A CUERPO						
BONIFICADOR DE ATAQUE A DISTANCIA						

MODIFICADORES CONDICIONALES: _____

MODIFICADORES POR SITUACIÓN: _____

ARMA | BONIFICADOR DE ATAQUE TOTAL | DAÑO | CRÍTICO

ALCANCE | PESO | TIPO | TAMAÑO | NOTAS

MUNICIÓN _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ARMA | BONIFICADOR DE ATAQUE TOTAL | DAÑO | CRÍTICO

ALCANCE | PESO | TIPO | TAMAÑO | NOTAS

MUNICIÓN _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ARMA | BONIFICADOR DE ATAQUE TOTAL | DAÑO | CRÍTICO

ALCANCE | PESO | TIPO | TAMAÑO | NOTAS

MUNICIÓN _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ARMA | BONIFICADOR DE ATAQUE TOTAL | DAÑO | CRÍTICO

ALCANCE | PESO | TIPO | TAMAÑO | NOTAS

MUNICIÓN _____ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ARMADURA/OBJETO PROTECTOR | TIPO | BONIFICADOR DE EQUIPO | ¿COMPETENTE? SÍ ☐ NO ☐

PENAL. ARMADURA | PESO | VELOCIDAD | TAMAÑO | DES MÁX. | NOTAS

HABILIDADES

RANGOS MÁXIMOS: /

¿HABILIDAD DE CLASE?	NOMBRE DE LA HABILIDAD	CARACT. CLAVE	= MODIF. HABILIDAD	+ MODIF. CARACT.	+ RANGOS	+ MODIF. VARIOS
☐	ARTESANÍA (ARTE VISUAL)	INT				
☐	ARTESANÍA (ELECTRÓNICA)	INT				
☐	ARTESANÍA (ESTRUCTURAS)	INT				
☐	ARTESANÍA (FARMACÉUTICA)	INT				
☐	ARTESANÍA (MECÁNICA)	INT				
☐	ARTESANÍA (QUÍMICA)	INT				
☐	ARTESANÍA (REDACCIÓN)	INT				
☐	AVERIGUAR INTENCIONES	SAB				
☐	AVISTAR	SAB				
☐	BUSCAR	INT				
☐	CONCENTRACIÓN	CON				
☐	CONDUCIR	DES				
☐	CURAR HERIDAS	SAB				
☐	DEMOLICIONES ■	INT				
☐	DESCIFRAR ESCRITO ■	INT				
☐	DESCUBRIR ■	INT				
☐	DIPLOMACIA	CAR				
☐	DISFRAZARSE	CAR				
☐	ENGAÑAR	CAR				
☐	EQUILIBRIO	DES*				
☐	ESCAPISMO	DES*				
☐	ESCONDERSE	DES*				
☐	ESCUCHAR	SAB				
☐	FALSIFICAR	INT				
☐	INFORMÁTICA	INT				
☐	INTERPRETAR (_____)	CAR				
☐	INTERPRETAR (_____)	CAR				
☐	INTERPRETAR (_____)	CAR				
☐	INTIMIDAR	CAR				
☐	INUTILIZAR MECANISMO ■	INT				
☐	INVESTIGAR	INT				
☐	JUEGOS DE AZAR	SAB				
☐	JUEGO DE MANOS ■	DES*				
☐	MONTAR	DES				
☐	MOVERSE SIGILOSAMENTE	DES*				
☐	NADAR	FUE*				
☐	NAVEGAR	INT				
☐	OFICIO	SAB				
☐	PILOTAR ■	DES				
☐	PIRUETAS ■	DES*				
☐	REPARAR ■	INT				
☐	REUNIR INFORMACIÓN	CAR				
☐	SABER (_____) ■	INT				
☐	SABER (_____) ■	INT				
☐	SABER (_____) ■	INT				
☐	SABER (_____) ■	INT				
☐	SABER (_____) ■	INT				
☐	SABER (_____) ■	INT				
☐	SALTAR	FUE*				
☐	SUPERVIVENCIA	SAB				
☐	TRATO CON ANIMALES ■	CAR				
☐	TREPAR	FUE*				
☐	_____	____				
☐	_____	____				

*LAS HABILIDADES SEÑALADAS CON ■ SÓLO PUEDEN UTILIZARSE SI HAN SIDO ENTRENADAS. *SI HAY PENALIZADOR DE ARMADURA, SE APLICA. ☐ MARCA ESTA CASILLA SI LA HABILIDAD ES CLÁSEA PARA EL PERSONAJE.*

LEALTADES

IDIOMAS

IDIOMA	¿LEER/ESCRIBIR?	IDIOMA	¿LEER/ESCRIBIR?

APTITUDES FX

NIVEL 0 | NIVEL 1 | NIVEL 2 | NIVEL 3 | NIVEL 4 | NIVEL 5

PUNTOS DE PODER RESTANTES

CD SALV.: 10 + NIVEL DEL CONJURO/PODER + _____ (MODIF. DE LA HABILIDAD CLAVE)

NOMBRE DEL CONJURO/PODER	NIVEL	CD DE LA SALVACIÓN	TIEMPO DE LANZAMIENTO/MANIFESTACIÓN	TIRO DE SALVACIÓN

CD DE LA SALV.	¿RC/RP?	EFECTO	COSTE DE PUNTOS DE PODER

DOTE PÁG. REF

NOTAS

DOTE PÁG. REF

NOTAS

DOTE PÁG. REF

NOTAS

DOTE PÁG. REF

NOTAS

DOTE PÁG. REF

NOTAS

DOTE PÁG. REF

NOTAS

DOTE PÁG. REF

NOTAS

DOTE PÁG. REF

NOTAS

DOTE PÁG. REF

NOTAS

DOTE PÁG. REF

NOTAS

DOTE PÁG. REF

NOTAS

DOTE PÁG. REF

NOTAS

DOTE PÁG. REF

NOTAS

DOTE PÁG. REF

NOTAS

DOTE PÁG. REF

NOTAS

DOTE PÁG. REF

NOTAS

DOTE PÁG. REF

NOTAS

DOTE PÁG. REF

NOTAS

NOTAS

EXPERIENCIA

EXPERIENCIA		
PARA SUBIR DE NIVEL	AJUSTE DE NIVEL	NEP

TALENTO/APTITUD PÁG. REF

NOTAS

TALENTO/APTITUD PÁG. REF

NOTAS

TALENTO/APTITUD PÁG. REF

NOTAS

TALENTO/APTITUD PÁG. REF

NOTAS

TALENTO/APTITUD PÁG. REF

NOTAS

TALENTO/APTITUD PÁG. REF

NOTAS

TALENTO/APTITUD PÁG. REF

NOTAS

TALENTO/APTITUD PÁG. REF

NOTAS

TALENTO/APTITUD PÁG. REF

NOTAS

TALENTO/APTITUD PÁG. REF

NOTAS

TALENTO/APTITUD PÁG. REF

NOTAS

©2004 Wizards of the Coast, Inc.
Se autoriza a fotocopiar este pliego para uso personal.

POSESIONES

OBJETO	LOCALIZACIÓN	PÁG. REF	PESO

Conserva a todos tus personajes

Dentro de las separatas de protección encontrarás un juego completo de hojas de personaje de DUNGEONS & DRAGONS®... y algo más. Cada ficha, reorganizada con un nuevo formato, te ofrece un montón de espacio para registrar todo lo que hace único a tu personaje, incluyendo espacio adicional para añadir nuevos rasgos de clase y aptitudes para tus personajes multiclase.

INCLUYE:

- Once hojas de personaje de cuatro páginas, una por cada clase de personaje del *Manual del Jugador*.
- Una hoja de personaje genérica de cuatro páginas.
- Listas de conjuros de referencia para todas las clases lanzadoras de conjuros del *Manual del Jugador* y clases de prestigio de la *Guía del Dungeon Master*™.
- De regalo, una hoja de personaje de cuatro páginas para d20 MODERNO™.

Todas las hojas de personajes y listas de conjuros han sido diseñadas para que se puedan fotocopiar fácilmente, de forma que siempre tengas una a mano cuando la necesites.

Diseño y montaje por
Christopher Perkins y Ed Stark

Escaneado por Nagas

DD1004
Impreso en España–Printed in Spain

DUNGEONS & DRAGONS, d20 SYSTEM, d20 MODERN, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, WIZARDS OF THE COAST y sus logotipos, y DUNGEON MASTER son marcas registradas de Wizards of the Coast, Inc., en EE.UU. y/o en otros países. © 2004 Wizards.