

PROGRESIÓN DE CONJUROS

Nivel	Nivel del Conjuro						
	1	2	3	4	5	6	7
1	2	-	-	-	-	-	-
2	2	1	-	-	-	-	-
3	3	2	1	-	-	-	-
4	3	2	2	-	-	-	-
5	4	3	2	-	-	-	-
6	4	3	2	1	-	-	-
7	4	3	3	1	-	-	-
8	4	4	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	5	4	3	3	2	-	-
11	5	5	4	3	2	1	-
12	5	5	4	4	3	2	1
13	6	5	5	5	4	3	2
14	6	6	6	6	5	4	3

TESORO

GEMAS

<input type="checkbox"/>	PLATINO	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px;"></div>
<input type="checkbox"/>	ORO	
<input type="checkbox"/>	ELECTRO	
<input type="checkbox"/>	PLATA	
<input type="checkbox"/>	COBRE	

PROGRESIÓN DE NIVELES

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d6)
0	1	1
2.065	2	2
4.125	3	3
7.750	4	4
12.500	5	5
20.000	6	6
40.000	7	7
60.000	8	8
90.000	9	9
150.000	10	+1 PG*
200.000	11	+2 PG*
300.000	12	+3 PG*
750.000	13	+4 PG*
1.500.000	14	+5 PG*

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

PROGRESIÓN DE SALVACIONES

Nivel	1 a 4	5 a 8	9 a 12	13 a 16	17
Veneno o Muerte	11	9	7	3	2
Varitas mágicas	12	10	8	4	4
Parálisis o Petrificación	14	12	10	8	6
Armas de aliento	16	14	12	8	6
Cetros, varas y conjuros	15	12	9	6	5

EQUIPO

HISTORIA

HAZAÑAS, ALIADOS Y ENEMIGOS

NOTAS

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

DOMINIO

TÍTULO:

FEUDO	TERRENO Y DISTANCIA	CIVILIZACIÓN	FAMILIAS Asentadas Máx. Tipos	RECURSOS Ingresos Gastos	CONFIANZA
-------	------------------------	--------------	----------------------------------	-----------------------------	-----------

Beneficio _____

EJERCITOS

TROPA	HOMBRES	CALIDAD BASE	BONO	NIVEL DE EJERCITO	NOTAS
-------	---------	--------------	------	-------------------	-------

CONJUROS CONOCIDOS

CONJURO	NIVEL

TESORO

GEMAS

<input type="checkbox"/>	PLATINO	
<input type="checkbox"/>	ORO	
<input type="checkbox"/>	ELECTRO	
<input type="checkbox"/>	PLATA	
<input type="checkbox"/>	COBRE	

PROGRESIÓN DE SALVACIONES

Nivel	1 a 3	4 a 6	7 a 9	10
Veneno o Muerte	12	10	8	6
Varitas mágicas	13	11	9	7
Parálisis o Petrificación	13	11	9	7
Armas de aliento	15	13	9	7
Cetros, varas y conjuros	15	13	11	9

HISTORIA

HAZAÑAS, ALIADOS Y ENEMIGOS



PROGRESIÓN DE NIVELES

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d6)
0	1	1
4.065	2	2
8.125	3	3
16.250	4	4
32.500	5	5
65.000	6	6
130.000	7	7
200.000	8	8
400.000	9	9
600.000	10	10

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

PROGRESIÓN DE CONJUROS

Nivel	Nivel del Conjuero		
	1	2	3
1	2	-	-
2	2	1	-
3	3	2	1
4	3	2	2
5	4	3	2
6	4	3	2
7	4	3	3
8	4	4	3
9	4	4	3
10	5	4	3

NOTAS

EQUIPO

Carga máxima: Elfos y Halfings: 30 kg Humanos: 40 kg Enanos: 50 kg	Carga total
	<input type="text"/>

DOMINIO

TÍTULO:

FEUDO	TERRENO Y DISTANCIA	CIVILIZACIÓN	FAMILIAS Asentadas Máx. Tipos	RECURSOS Ingresos Gastos	CONFIANZA

Beneficio

EJERCITOS

TROPA	HOMBRES	CALIDAD BASE	BONO	NIVEL DE EJERCITO	NOTAS

Nivel	Personaje:	Jugador:
<input type="text"/>	Clase: Enano	Origen: <input type="text"/>
	Altura: <input type="text"/>	Peso: <input type="text"/>
	Cabello: <input type="text"/>	Ojos: <input type="text"/>
		Sexo: <input type="text"/>
		Edad: <input type="text"/>
		Alineamiento: <input type="text"/>
		Marcas: <input type="text"/>

CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador	Descripción
<input type="text"/> Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
<input type="text"/> Destreza		CA y ataque con proyectiles
<input type="text"/> Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
<input type="text"/> Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
<input type="text"/> Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
<input type="text"/> Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

TIRADAS DE SALVACIÓN

D20, superar	Modificadores
<input type="text"/>	Veneno o Muerte
<input type="text"/>	Varitas mágicas
<input type="text"/>	Parálisis, petrificación
<input type="text"/>	Armas de aliento
<input type="text"/>	Cetros, varas y conjuros

CLASE DE ARMADURA

Base / Armadura	CA	<input type="text"/>
Escudo	CA	<input type="text"/>
Sorprendido	CA	Otros modf. <input type="text"/> CA <input type="text"/>

PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS

Heridas



Puntos de Golpe:

Dado de Golpe:

D8



MOVIMIENTO

Base	Combate	Carrera	Cargado
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

IDIOMAS

INICIATIVA

Total = Des + Misc

MUNICIÓN

ARMAS Y COMBATE

Arma	Ataque	Total	Fue/ Des	Magia	Daño	Total	M.Fuerza	Magia	Especial
<input type="text"/>	D <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				
<input type="text"/>	D <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				
<input type="text"/>	D <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				
<input type="text"/>	D <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				
<input type="text"/>	D <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				
<input type="text"/>	D <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				

MAESTRÍA EN ARMAS

NIVEL DE MAESTRÍA	ARMA	BONIFICADOR DE ATAQUE	DAÑO	OTROS EFECTOS
<input type="text"/>				

OPCIONES

HABILIDADES DE CLASE

Debido a su hábito de vivir en complejos cavernosos y grutas, los enanos han desarrollado la habilidad de ver en la oscuridad gracias a su **infravisión**, con un alcance efectivo de **20 metros**. Gracias a su experiencia subterránea, los enanos **pueden detectar la existencia de trampas, muros falsos, pendientes o construcciones ocultas**, siempre que obtenga un **1-2** en un 1d6. Debido a la frecuente interacción con otras razas subterráneas como goblins, kobolds, gnomos u orcos, los enanos **pueden comunicarse en un nivel básico** con estas criaturas.

PX NEC

HABILIDADES

Base	En 1d6	Habilidad
1-2	<input type="checkbox"/>	Sorprendido
1	<input type="checkbox"/>	Escuchar ruidos
1-2	<input type="checkbox"/>	Derribar puertas
Esp	<input type="checkbox"/>	Detectar puertas secretas
1	<input checked="" type="checkbox"/> 1-2	Detectar trampas y fosos
Esp	<input type="checkbox"/>	Rastrear en exteriores
Esp	<input type="checkbox"/>	Rastrear en interiores
Esp	<input type="checkbox"/>	Ocultarse
<input type="checkbox"/>	%	Abrir cerraduras
<input type="checkbox"/>	%	Encontrar/ Desact. trampas
<input type="checkbox"/>	%	Hurtar
<input type="checkbox"/>	%	Moverse en silencio
<input type="checkbox"/>	%	Escalas muros
<input type="checkbox"/>	%	Esconderse en las sombras
<input type="checkbox"/>	%	Comprender lenguajes
<input type="checkbox"/>	%	Usar pergaminos

PROGRESIÓN DE CONJUROS

Nivel	Conjuro de Clérigo			
	1	2	3	4
9	1	-	-	-
10	2	-	-	-
11	2	1	-	-
12	2	2	-	-
13	2	2	1	-
14	2	2	1	-
15	3	2	1	1
16	3	3	1	1
17	3	3	2	1
18	3	3	3	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

TESORO

GEMAS

PLATINO

ORO

ELECTRO

PLATA

COBRE

PROGRESIÓN DE NIVELES

Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (Id8)
0	1	1
2.500	2	2
5.000	3	3
10.000	4	4
20.000	5	5
45.000	6	6
90.000	7	7
170.000	8	8
350.000	9	9
550.000	10	+3 PG *
800.000	11	+6 PG *
1.000.000	12	+9 PG *
1.200.000	13	+12 PG *
1.400.000	14	+15 PG *
1.650.000	15	+18 PG *
1.800.000	16	+21 PG *
2.000.000	17	+24 PG *
2.200.000	18	+27 PG *
2.500.000	19	+30 PG *
3.000.000	20	+33 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

PROGRESIÓN DE SALVACIONES

Nivel	Humano	1 a 3	4 a 6	7 a 9	10 a 12	13 a 15	16-18	19+
Veneno o Muerte	14	12	10	8	6	4	4	3
Varitas mágicas	15	13	11	9	7	5	4	3
Parálisis o Petrificación	16	14	12	10	8	6	5	4
Armas de aliento	17	15	13	9	7	5	4	4
Cetros, varas y conjuros	18	16	14	12	10	8	7	6

EXPULSAR MUERTOS VIVIENTES

Nivel del Paladín	DG No muertos									Infernal
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
3	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-
4	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-
5	3	5	7	9	11	-	-	-	-	-
6	T	3	5	7	9	11	-	-	-	-
7	T	T	3	5	7	9	11	-	-	-
8	D	T	T	3	5	7	9	11	-	-
9	D	D	T	T	3	5	7	9	11	-
10	D	D	D	T	T	3	5	7	9	11
11	D	D	D	D	T	T	3	5	7	9
12	D	D	D	D	D	T	T	3	5	7
13	D	D	D	D	D	D	T	T	3	5
14	D	D	D	D	D	D	D	T	T	3
15	D	D	D	D	D	D	D	D	T	T
16	D	D	D	D	D	D	D	D	D	T

HAZAÑAS, ALIADOS Y ENEMIGOS

EQUIPO

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

DOMINIO

TÍTULO:

FEUDO TERRENO CIVILIZACIÓN FAMILIAS RECURSOS CONFIANZA
 Y DISTANCIA Asentadas Máx. Tipos Ingresos Gastos

Beneficio _____

EJERCITOS

TROPA HOMBRES CALIDAD BASE BONO NIVEL DE EJERCITO NOTAS

