

Labyrinth Lord

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clériga

4 (9.251px)

CLASE

NIVEL

ALINEAMIENTO



PUNTOS DE GOLPE

1D6 por nivel
(+2 Mod. Constitución)



CLASE DE ARMADURA

3 Cota de mallas.
-2 Escudo.

CARACTERÍSTICAS

	CARACT	MOD
FUERZA	10	0 a golpear, dañar y forzar puertas.
DESTREZA	12	0 a clase de Armadura. 0 a disparar con proyectiles. 0 a iniciativa.
CONSTITUCIÓN	16	+2 PG adicionales por dado de golpe.
INTELIGENCIA	14	+1 idiomas adicionales. Capaz de leer y escribir.
SABIDURÍA	16	+2 a tiros de salvación.
CARISMA	9	0 a ajuste a la reacción. 4 servidores. 7 de moral de los servidores.

TIROS DE SALVACIÓN

- 16 ARMAS DE ALIENTO
- 11 VENENO O MUERTE
- 14 PETRIFICACIÓN O PARÁLISIS
- 12 VARITA
- 15 CONJURO, BASTÓN O CETRO

Expulsión de muertos-vivientes: Los clérigos tienen el poder de Expulsar a los muertos-vivientes. La potencia de este don depende del nivel del clérigo, quien puede invocar el nombre y poder de su deidad para ahuyentar o incluso destruir muertos-vivientes. Los muertos-vivientes expulsados abandonan el área usando todos los recursos a su alcance y evitando dañar o tocar al clérigo. (2d6 y ver tabla)

OTRAS HABILIDADES

HABILIDADES DE CLASE Y CONJUROS

Nivel 1 (3 diarios) Detección del Mal Protección contra el Mal Purificación del Agua y de los Alimentos

Nivel 2 (2 diarios) Retener Personas Hablar con los Animales

CLASE DE ARMADURA

TIRA 1D20	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PARA GOLPEAR	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9



ARMAS Y EQUIPO

Palanca.
Raciones de viaje (4).
Agua bendita (1)
Símbolo sagrado madera.
Cota de mallas.
Escudo.
Maza (1d6 Mágica +1).
Honda.

OBJETOS MÁGICOS

Escudo +1
Poción de Disminución
Pergaminos:
Desvanecimiento de la magia.
Reanimar a los muertos
Curar enfermedad.

NOTAS · ÁREAS EXPLORADAS · MONSTRUOS ENCONTRADOS · OTROS

DEIDAD:

Un humano que se convierte en clérigo ha jurado dedicar su vida al servicio de una deidad y regirá su existencia según los deseos y voluntad de su dios o diosa. Los clérigos pueden usar energía divina en forma de conjuros que se otorga a través del rezo y la adoración, y cuyo poder y cantidad están determinados por el nivel del personaje. Los clérigos también están entrenados para luchar; no son tanto pacíficos sacerdotes como guerreros en una cruzada santa. Un clérigo que caiga en desgracia, ya sea por violar las creencias de su dios o por romper sus votos, puede sufrir una penalización divina que podría ir desde una penalización de R1 al ataque hasta limitar los conjuros disponibles.

Los clérigos pueden usar cualquier tipo de armaduras y armas a excepción de las de filo cortante, porque su estricta doctrina sagrada les prohíbe usar armas cortantes o que empalen; esto incluye espadas, hachas y flechas, pero no hondas, mazas ni otras armas contundentes.

EXPERIENCIA

TESOROS Y MONEDAS

Monedas de platino: 0
Monedas de oro: 294
Monedas de electrum: 38
Monedas de plata: 330
Monedas de cobre: 0

EXPERIENCIA MÍNIMA PARA EL SIGUIENTE NIVEL 16.251px

Labyrinth Lord

NOMBRE DEL PERSONAJE

Elfo

4 (16.251px)

CLASE

NIVEL

ALINEAMIENTO



PUNTOS DE GOLPE

1D6 por nivel.



CLASE DE ARMADURA

3 Cota de mallas.

CARACTERÍSTICAS

	CARACT	MOD
FUERZA	11	0 a golpear, dañar y forzar puertas.
DESTREZA	10	0 a clase de Armadura. 0 a disparar con proyectiles. 0 a iniciativa.
CONSTITUCIÓN	11	0 PG adicionales por dado de golpe.
INTELIGENCIA	15	+1 idiomas adicionales. Capaz de leer y escribir.
SABIDURÍA	15	+1 a tiros de salvación.
CARISMA	15	-1 a ajuste a la reacción. 5 servidores. 8 de moral de los servidores.

TIROS DE SALVACIÓN

- 13 ARMAS DE ALIENTO
- 10 VENENO O MUERTE
- 11 PETRIFICACIÓN O PARÁLISIS
- 11 VARITA
- 10 CONJURO, BASTÓN O CETRO

1-2 (D6) Puertas secretas /ocultas

OTRAS HABILIDADES Infravisión 18m, inmunes a la parálisis de los necrófagos.

HABILIDADES DE CLASE Y CONJUROS

Nivel 1 (2 diarios): Luz Lectura de Magia

Nivel 2 (1 diario): Cerradura mágica Fuerza Fantasmagórica

CLASE DE ARMADURA

TIRA 1D20	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PARA GOLPEAR	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8



ARMAS Y EQUIPO

Raciones de viaje.
Cantimplora de agua. 1l.
Cota de malla.
Arco Corto
20 Flechas
10 Flechas +1

OBJETOS MÁGICOS

Daga +1

NOTAS . ÁREAS EXPLORADAS . MONSTRUOS ENCONTRADOS . OTROS

Los elfos son seres fééricos esbeltos y de orejas puntiagudas. Al igual que los humanos, son muy diversos en apariencia y se dice que hay incluso más tipos de elfos en lugares lejanos. Suelen pesar unos 55 kilos y medir entre 1,50 y 1,70 metros. Aunque son un pueblo pacífico que disfruta del juego y los manjares livianos, también son guerreros y magos de gran talento. Pueden usar cualquier arma y armadura y lanzar conjuros como un mago.

Los elfos son seres fééricos esbeltos y de orejas puntiagudas. Al igual que los humanos, son muy diversos en apariencia y se dice que hay incluso más tipos de elfos en lugares lejanos. Suelen pesar unos 55 kilos y medir entre 1,50 y 1,70 metros. Aunque son un pueblo pacífico que disfruta del juego y los manjares livianos, también son guerreros y magos de gran talento. Pueden usar cualquier arma y armadura y lanzar conjuros como un mago.

EXPERIENCIA

TESOROS Y MONEDAS

Monedas de platino: 0
Monedas de oro: 360
Monedas de electrum: 8
Monedas de plata: 20
Monedas de cobre:30

EXPERIENCIA MÍNIMA PARA EL SIGUIENTE NIVEL 32.501px

Labyrinth Lord

NOMBRE DEL PERSONAJE

Enano

4 (8.751px)

CLASE

NIVEL

ALINEAMIENTO



PUNTOS DE GOLPE

1D8 por nivel
(+1 Mod. Constitución)



CLASE DE ARMADURA

3 Cota de mallas.
-1 Escudo.
- Mod. Destreza.

CARACTERÍSTICAS

	CARACT	MOD
FUERZA	17	+2 a golpear, dañar y forzar puertas.
DESTREZA	14	-1 a clase de Armadura. +1 a disparar con proyectiles. +1 a iniciativa.
CONSTITUCIÓN	15	+1 PG adicionales por dado de golpe.
INTELIGENCIA	12	0 idiomas adicionales. Capaz de leer y escribir.
SABIDURÍA	14	+1 a tiros de salvación.
CARISMA	10	0 a ajuste a la reacción. 4 servidores. 7 de moral de los servidores.

TIROS DE SALVACIÓN

- 10 ARMAS DE ALIENTO
- 6 VENENO O MUERTE
- 8 PETRIFICACIÓN O PARÁLISIS
- 7 VARITA
- 10 CONJURO, BASTÓN O CETRO

ARMAS Y EQUIPO

Gancho.
Cuerda de cáñamo 20m.
Raciones de viaje.
Pellejo de Agua 5l.
Cota de malla.
Escudo.
Maza 1D6.

OBJETOS MÁGICOS

Botella aguardiente trago (5 tragos):
Cada trago +1CA y a golpear durante 3 asaltos.

NOTAS · ÁREAS EXPLORADAS · MONSTRUOS ENCONTRADOS · OTROS

Los enanos tienen reputación de poseer un carácter hosco y ser especialmente ariscos con los elfos. Los enanos son semi-humanos robustos, bajos de estatura y con barba. Suelen medir alrededor de 1,25 metros y pesar unos 70 kilos. Son amantes de las piedras y metales preciosos y viven bajo el suelo. Su piel, pelo y ojos son (como podría esperarse) de colores terrosos. Debido a su corta estatura, los enanos no pueden usar espadas a dos manos ni arcs largos. Sin embargo, sí pueden usar cualquier otra arma o armadura.

Como suelen vivir en grandes minas bajo el suelo, los enanos tienen la capacidad de ver en la oscuridad hasta 18 metros con infravisión. Gracias a su experiencia con los terrenos subterráneos, los enanos tienen dos probabilidades entre seis (1-2 en 1d6) de detectar trampas, muros falsos, construcciones ocultas o percibir si un corredor está inclinado. El enano debe buscar de forma activa para que esta habilidad funcione.

Además de estas capacidades, los enanos son un pueblo especialmente duro con una fuerte resistencia a la magia, tal y como reflejan sus tiros de salvación. Un personaje enano habla la lengua común, la enana y la de su propio alineamiento. Debido a sus frecuentes encuentros con criaturas del subsuelo, también hablan trago, gnomo y kobold.

OTRAS HABILIDADES

HABILIDADES DE CLASE Y CONJUROS

1-2 (D6) detectar trampas, muros falsos, construcciones ocultas o percibir si un corredor está inclinado.

Infravisión 18m.

CLASE DE ARMADURA

TIRA 1D20	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PARA GOLPEAR	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8



EXPERIENCIA

EXPERIENCIA MÍNIMA PARA EL SIGUIENTE NIVEL 17501px

TESOROS Y MONEDAS

Monedas de platino: 0
Monedas de oro: 160
Monedas de electrum: 8
Monedas de plata: 20
Monedas de cobre: 0

Labyrinth Lord

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrera

4 (8.125px)

CLASE

NIVEL

ALINEAMIENTO



PUNTOS DE GOLPE

1D8 por nivel
(+1 Mod. Constitución)



CLASE DE ARMADURA

2 Coraza
-1 Escudo.
-1 Mod. Destreza.

CARACTERÍSTICAS

	CARACT	MOD
FUERZA	18	+3 a golpear, dañar y forzar puertas.
DESTREZA	13	-1 a clase de Armadura. +1 a disparar con proyectiles. +1 a iniciativa.
CONSTITUCIÓN	14	+1 PG adicionales por dado de golpe.
INTELIGENCIA	12	0 idiomas adicionales. Capaz de leer y escribir.
SABIDURÍA	11	0 a tiros de salvación.
CARISMA	13	-1 a ajuste a la reacción. 5 servidores. 8 de moral de los servidores.

TIROS DE SALVACIÓN

- 13 ARMAS DE ALIENTO
- 10 VENENO O MUERTE
- 12 PETRIFICACIÓN O PARÁLISIS
- 11 VARITA
- 14 CONJURO, BASTÓN O CETRO

ARMAS Y EQUIPO

Palanca.
Raciones de viaje.
Cantimplora de agua. 1l.
Coraza.
Escudo.
Espada larga 1d8.

OBJETOS MÁGICOS

NOTAS · ÁREAS EXPLORADAS · MONSTRUOS ENCONTRADOS · OTROS

Los guerreros, como su nombre indica, están exclusivamente entrenados en el arte del combate y la guerra. Son especialistas en atacar por medios físicos. A diferencia de otras clases, los guerreros soportan una mayor carga en un grupo de aventureros, ya que son más resistentes y, por tanto, deben asumir la protección de los demás. Los guerreros pueden usar cualquier arma o armadura. Al alcanzar el nivel 15, el guerrero obtiene un segundo ataque por asalto, más otro adicional por cada 5 niveles extras, hasta un máximo de 4 ataques por asalto.

OTRAS HABILIDADES

HABILIDADES DE CLASE Y CONJUROS

CLASE DE ARMADURA

TIRA 1D20 PARA GOLPEAR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8



EXPERIENCIA

EXPERIENCIA MÍNIMA PARA EL SIGUIENTE NIVEL 16.251px

TESOROS Y MONEDAS

Monedas de platino: 0
Monedas de oro: 0
Monedas de electrum: 38
Monedas de plata: 330
Monedas de cobre: 0

Labyrinth Lord

NOMBRE DEL PERSONAJE

Halfling

4 (8.125px)

CLASE

NIVEL

ALINEAMIENTO



PUNTOS DE GOLPE

1D6 por nivel



CLASE DE ARMADURA

3 Cota de mallas.
- 3 Mod. Destreza.

CARACTERÍSTICAS

	CARACT	MOD
FUERZA	12	0 a golpear, dañar y forzar puertas.
DESTREZA	18	-3 a clase de Armadura. +3 a disparar con proyectiles. +2 a iniciativa.
CONSTITUCIÓN	12	0 PG adicionales por dado de golpe.
INTELIGENCIA	10	0 idiomas adicionales. Capaz de leer y escribir.
SABIDURÍA	15	+1 a tiros de salvación.
CARISMA	16	-1 a ajuste a la reacción. 6 servidores. 9 de moral de los servidores.

TIROS DE SALVACIÓN

10 ARMAS DE ALIENTO

6 VENENO O MUERTE

8 PETRIFICACIÓN O PARÁLISIS

7 VARITA

10 CONJURO, BASTÓN O CETRO

ARMAS Y EQUIPO

Raciones de viaje.
Cantimplora de agua. 1l.
Cota de malla.
Honda.

OBJETOS MÁGICOS

Pipa y tabaco. +2 Sabiduría mientras se fuma.
Daga +1 Mag. +20% Abrir Cerraduras.

NOTAS. ÁREAS EXPLORADAS. MONSTRUOS ENCONTRADOS. OTROS

Los halflings son aún más pequeños que los enanos, pesan cerca de 30 kilos y miden algo menos de 1 metro. Como los humanos, son de apariencia diversa, pero todos tienen pelo rizado y pies peludos. Los halflings son de naturaleza amigable y aman el tiempo libre y comer y beber bien. Cuando no están de aventuras, suelen entretenerse con cosas divertidas. Les encanta la comodidad y se gastan sus riquezas en los trastos más extravagantes.

Al igual que los enanos, los halflings pueden usar cualquier armadura y arma a excepción de las grandes o de dos manos.

Los halflings tienen un don para desaparecer cuando se encuentran al aire libre, equivalente a una habilidad del 90 % para esconderse entre arbustos y demás cobertura en el exterior. También pueden esconderse en las sombras o tras otro tipo de cobertura cuando se encuentran en laberintos o cuevas subterráneas, pero deben permanecer inmóviles y en silencio y sacar un 1-2 en 1d6. Son un pueblo diestro que obtiene un bono de +1 a las tiradas de iniciativa cuando están solos o en un grupo compuesto únicamente por halflings. Su gran coordinación también les proporciona un +1 a cualquier ataque con proyectiles. Debido a su pequeño tamaño, los halflings tienen un bono (R2) a su clase de armadura cuando los atacan criaturas más grandes que un hombre.

EXPERIENCIA

TESOROS Y MONEDAS

Monedas de platino: 0
Monedas de oro: 320
Monedas de electrum: 0
Monedas de plata: 330
Monedas de cobre: 0

OTRAS HABILIDADES

HABILIDADES DE CLASE Y CONJUROS

1-2 (D6) Esconderse en las sombras.

90 % esconderse entre arbustos y demás cobertura en el exterior.

CLASE DE ARMADURA

TIRA 1D20	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PARA GOLPEAR	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8



EXPERIENCIA MÍNIMA PARA EL SIGUIENTE NIVEL 16.251px

Labyrinth Lord

NOMBRE DEL PERSONAJE

Ladrón

4 (5.001px)

CLASE

NIVEL

ALINEAMIENTO



PUNTOS DE GOLPE

1D4 por nivel



CLASE DE ARMADURA

5 Armadura de cuero.
- 3 Mod. Destreza.

CARACTERÍSTICAS

	CARACT	MOD
FUERZA	14	+1 a golpear, dañar y forzar puertas.
DESTREZA	18	-3 a clase de Armadura. +3 a disparar con proyectiles. +2 a iniciativa.
CONSTITUCIÓN	12	0 PG adicionales por dado de golpe.
INTELIGENCIA	16	+2 idiomas adicionales. Capaz de leer y escribir.
SABIDURÍA	12	0 a tiros de salvación.
CARISMA	17	-1 a ajuste a la reacción. 6 servidores. 9 de moral de los servidores.

TIROS DE SALVACIÓN

- 16 ARMAS DE ALIENTO
- 14 VENENO O MUERTE
- 13 PETRIFICACIÓN O PARÁLISIS
- 15 VARITA
- 14 CONJURO, BASTÓN O CETRO

Nivel 4: El ladrón puede leer idiomas (cualquiera) con un 80 % de probabilidades de éxito. Esta habilidad no incluye escrituras mágicas. Si la tirada no tiene éxito, el ladrón no puede intentar leer ese fragmento en particular hasta que suba de nivel.

OTRAS HABILIDADES

HABILIDADES DE CLASE Y CONJUROS

31% Abrir cerraduras 23% Encontrar y quitar trampas 37% Robar bolsillos
37% Moverse en silencio 90% Trepar paredes 27% Esconderse en la sombra
1-3 D6 Escuchar ruidos

CLASE DE ARMADURA

TIRA 1D20	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PARA GOLPEAR	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8



ARMAS Y EQUIPO

Matraz, Pala, Palanca, Gancho,
Estacas de madera
Herramientas de ladrones
Raciones de viaje. agua.
Armadura de cuero

OBJETOS MÁGICOS

Arco corto +1
Daga +1

NOTAS. ÁREAS EXPLORADAS. MONSTRUOS ENCONTRADOS. OTROS

Los ladrones tienen un conjunto de habilidades únicas asociadas a su profesión, lo que los convierte en compañeros de aventuras muy útiles. Sin embargo, también pueden ser un poco sospechosos y no siempre son tan de fiar como otras clases. Normalmente el ladrón pertenece a un gremio de ladrones de su ciudad, donde puede hallar refugio e información entre aventuras. A criterio del Amo del Laberinto, puede que el ladrón deba entregar parte de su botín al gremio a cambio de protección.

Debido a su necesidad de moverse con libertad y sigilo, los ladrones no pueden llevar armaduras más pesadas que el cuero ni usar escudos. En cambio, sí necesitan usar diferentes tipos de armas, por lo que pueden usarlas de cualquier tipo. Un ladrón es experto en apuñalar por la espalda. Para ello debe moverse en silencio y esconderse en la sombra, evitando que su oponente se percate de su presencia. El ladrón recibe un bono de +4 a su ataque y multiplica todo el daño por 2.

EXPERIENCIA

EXPERIENCIA MÍNIMA PARA EL SIGUIENTE NIVEL 10.001px

TESOROS Y MONEDAS

Monedas de platino: 0
Monedas de oro: 0
Monedas de electrum: 38
Monedas de plata: 330
Monedas de cobre: 0

Labyrinth Lord

NOMBRE DEL PERSONAJE

Maga

4 (10.001px)

CLASE

NIVEL

ALINEAMIENTO



PUNTOS DE GOLPE

1D4 por nivel



CLASE DE ARMADURA

9 Sin armadura.
- 1 Mod. Destreza.

CARACTERÍSTICAS

	CARACT	MOD
FUERZA	10	0 a golpear, dañar y forzar puertas.
DESTREZA	14	-1 a clase de Armadura. +1 a disparar con proyectiles. +1 a iniciativa.
CONSTITUCIÓN	10	0 PG adicionales por dado de golpe.
INTELIGENCIA	18	+3 idiomas adicionales. Capaz de leer y escribir.
SABIDURÍA	17	+2 a tiros de salvación.
CARISMA	16	-1 a ajuste a la reacción. 6 servidores. 9 de moral de los servidores.

TIROS DE SALVACIÓN

16 ARMAS DE ALIENTO

13 VENENO O MUERTE

13 PETRIFICACIÓN O PARÁLISIS

13 VARITA

14 CONJURO, BASTÓN O CETRO

ARMAS Y EQUIPO

Pluma y tinta
Raciones de viaje. agua .
Libro de conjuros.
Daga.
Honda.

OBJETOS MÁGICOS

Poción curación x2 (1d6)
Pergaminos:
Bola de Fuego de Estallido
Muro de Hielo
Respirar Agua

NOTAS . ÁREAS EXPLORADAS . MONSTRUOS ENCONTRADOS . OTROS

Los magos, también llamados brujos o hechiceros, son estudiosos de los secretos arcanos capaces de lanzar conjuros. A medida que suben de nivel, los magos pueden usar una cantidad cada vez mayor de conjuros más poderosos. Sin embargo, a la hora de usar armas están limitados a las de menor tamaño (como, por ejemplo, una daga) y son incapaces de usar un escudo o llevar cualquier tipo de armadura. Debido a ello, los magos de nivel bajo son débiles y deben ser protegidos por el resto del grupo de aventureros.

El mago lleva consigo un libro de conjuros cuyas páginas contienen las fórmulas necesarias para realizar su magia. El libro puede contener una gran cantidad de conjuros, pero el mago solo puede memorizar una cantidad específica que podrá lanzar en cualquier momento. Esta cantidad aumenta a medida que el mago sube de nivel.

OTRAS HABILIDADES

HABILIDADES DE CLASE Y CONJUROS

Nivel 1 (2 diarios) Bloqueo de Entradas Lectura de Magia Proyectil Mágico

Nivel 2 (2 diarios) Levitación Telaraña Invisibilidad

CLASE DE ARMADURA

TIRA 1D20 PARA GOLPEAR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9



EXPERIENCIA

EXPERIENCIA MÍNIMA PARA EL SIGUIENTE NIVEL 20.001px

TESOROS Y MONEDAS

Monedas de platino: 0
Monedas de oro: 0
Monedas de electrum: 38
Monedas de plata: 330
Monedas de cobre: 0