PATHFINDER
HOJA DE PERSONAJE

Jugador:

Campaña:

PX:

CARACTERÍSTICAS

	Punt. Caract.	Bonif. Objeto	Modif. Caract.	Punt. Temp.	Modif. Temporal
FUE Fuerza			FUE		FUE
DES Destreza			DES		DES
CON Constitución			CON		CON
INT Inteligencia			INT		INT
SAB Sabiduría			SAB		SAB
CAR Carisma			CAR		CAR

Modificador de característica = (Punt. Total Caract. - 10) ÷ 2

DOTES & APTITUDES ESPECIALES

IDIOMAS

PERSONAJE

BUENO · LEAL · CAÓTICO · MALV.

Nombre:

HOMBRE ☐ ☐ MUJER

Raza:

Tamaño:

Modif. de Tamaño

CLASES	Rangos Hab.	Dado Golpe	Nivel	Ajuste De Nivel
☐ 1		d		
☐ 2		d		
☐ 3		d		
☐ 4		d		Nivel del Personaje
☐ 5		d		
Clase Predilecta +1 pg o rango de hab. por nivel	pg / rangos	+ INT por nivel	+CON por nivel	

HABILIDADES

	Bonif. Total		Hab. de Clase +3	Rangos	Raciales, Dotes	Modif. Varios	Penalizador
Acrobacias		DES	☐				-
Artesanía:		INT	☐				
Averiguar Intenciones		SAB	☐				
Conocimiento de Conjuros		INT	☐				
Diplomacia		CAR	☐				
Disfrazarse		CAR	☐				
Engañar		CAR	☐				
Escapismo		DES	☐				-
Intimidar		CAR	☐				+ Difer. Tamaño x4
Inutilizar Mecanismo		DES	☐				-
Juego de Manos		DES	☐				-
Lingüística		INT	☐				
Montar		DES	☐				-
Nadar		FUE	☐				-
Percepción		SAB	☐				
Sanar		SAB	☐				
Sigilo		DES	☐				-
Supervivencia		SAB	☐				
Rastreo ☐ Entrenada		SUPERV.		N/A			
Tasación		INT	☐				
Trato con Animales		CAR	☐				
Trepar		FUE	☐				
Usar Objeto Mágico		CAR	☐				
Volar		DES	☐				-
Saber: Arcano		INT	☐				
Saber: Geografía		INT	☐				
Saber: Historia		INT	☐				
Saber: Mazmorras		INT	☐				
Saber: Naturaleza		INT	☐				
Saber: Planos		INT	☐				
Saber: Religión		INT	☐				
☐			☐				
☐			☐				
☐			☐				
☐			☐				
☐			☐				
☐			☐				
☐			☐				
☐			☐				
☐			☐				
☐			☐				
☐			☐				
☐			☐				

Traducido por Darknihil

INICIATIVA

INICIATIVA — Dotes — Entrenadas — Varios

INIC = DES + ____ + ____ + ____

VELOCIDAD

VELOC. BASE — Con Armadura — Modif. Temporal

pies — pies — pies

Nadar — Volar — Trepar

pies — pies — pies

ATAQUE BASE

ATAQUE BASE — CUERPO A CUERPO — A DISTANCIA

Modif. Temp. Ataque — Modif. Moral — Bonif. — Penalizador — Ataque Poderoso

+ = ____ + ____ - ____ - ____

Modif. Temp. Daño — Modif. Moral — Bonif. — Penalizador — Ataque Poderoso

+ = ____ + ____ - ____ + ____

Modificadores condicionales

MANIOBRAS DE COMBATE

BON. MANIOBRAS DE COMBATE — Ataque Base — Modif. de Tamaño — Varios

BMC = FUE + AB - ____ + ____

MANIOBRAS DE COMBATE DEFENSA — Modif. Esquiva — Modif. Deflección — Ataque Base — Modif. Tamaño — Varios

DMC = 10 + FUE + DES + ____ + ____ + AB - ____ + ____

DESPREVENIDO DMC — Modif. Deflección — Ataque Base — Modif. Tamaño — Varios

DMC = 10 + FUE N/A N/A + ____ + AB - ____ + ____

BMC Temporal — DMC Temporal — Modificadores Condicionales

+BMC — +DMC

ARMAS / ATAQUES

Alcance — Tipo — Ataque — Daño — Crítico

pies — d — ×

Munición — Munición Especial

Alcance — Tipo — Ataque — Daño — Crítico

pies — d — ×

Alcance — Tipo — Ataque — Daño — Crítico

pies — d — ×

Alcance — Tipo — Ataque — Daño — Crítico

pies — d — ×

Alcance — Tipo — Ataque — Daño — Crítico

pies — d — ×

Munición — Munición Especial

Munición — Munición Especial

TIROS DE SALVACIÓN

FORTALEZA — Base — Racial — Varios — Modif.Temp.

FORT = CON + ____ + ____ + ____ + ____

REFLEJOS

REF = DES + ____ + ____ + ____ + ____

VOLUNTAD

VOL = SAB + ____ + ____ + ____ + ____

☐ Evasión ☐ Evasión Mejorada ☐ Resistencia ☐ Sentido de las Trampas

Modificadores Condicionales

SALUD

PUNTOS de GOLPE — Heridas — ☐ Moribundo ☐ Estable — No Letal ☐ Inconsciente

Pg — Pg — Pg

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA — Modif. Esquiva — Modif. Deflección — Bonif. Amadura — Bonif. Escudo — Amadura Natural — Modif. Tamaño

CA = 10 + DES + ____ + ____ + ____ + ____ + ____ + ____

DESPREVENIDO CLASE DE ARMADURA

CA = 10 N/A N/A + ____ + ____ + ____ + ____ + ____

TOQUE CLASE DE ARMADURA

CA = 10 + DES + ____ + ____ N/A N/A N/A + ____

AC Temporal — Resistencia Conjuros — Modificadores Condicionales

+ CA

Reducción de Daño

/

Notas

Traducido por Darknihil

EFECTOS

CLÉRIGO
DE

Nivel de Clérigo

Nivel de Lanzador

DOMINIOS

Dominio	Dominio
Poder Concedido	Poder Concedido
Nivel	Nivel
CD	CD
Usos ☐☐☐☐☐ Por Día ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐ Usos ☐☐☐☐☐ Por Día
Poder Concedido	Poder Concedido
Nivel	Nivel
CD	CD
Usos ☐☐☐☐☐ Por Día ☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐ Usos ☐☐☐☐☐ Por Día

CONJUROS

CD de la Salvación		Conjuros Diarios	= Conjuros Base	+ Conj. Adic. SAB / SAB - 4 / SAB - 8 / SAB - 12
	0			
	1	+ 1		☐☐☐☐
	2	+ 1		☐☐☐☐
	3	+ 1		☐☐☐☐
	4	+ 1		☐☐☐☐
	5	+ 1		☐☐☐
	6	+ 1		☐☐☐
	7	+ 1		☐☐☐
	8	+ 1		☐☐☐
	9	+ 1		☐☐

CD de la Salvación = 10 + SAB + Nivel de Hechizo

Concentración ☐ = SAB + ... Nivel de Lanzador

CURAR/INFLIGIR

			Nivel de Hechizo		Nivel de Hechizos en masa	
Heridas Leves	1d8 + Nivel	(1 - 5)		1		5
Heridas Moderadas	2d8 + Nivel	(3 - 10)		2		6
Heridas Graves	3d8 + Nivel	(5 - 15)		3		7
Heridas Críticas	4d8 + Nivel	(7 - 20)		4		8
Sanar / Dañar	10 × Nivel			6		9

CANALIZAR ENERGÍA

Clérigo del Bien ☐ Canaliza Energía Positiva Cura Heridas

☐ Clérigo del Mal Canaliza Energía Negativa Inflige Heridas

CANALIZACIONES POR DÍA

☐ = 3 + CAR + ... Varios ..... Hoy ☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐

ENERGÍA CANALIZADA

☐ d6 = (..... ÷ 2) + ... Varios

Nivel de Clérigo

(Redondeo al Alza)

CD SALVACIÓN VOLUNTAD

☐ = 10 + (..... ÷ 2) + CAR + ... Varios

Nivel de Clérigo

(Redondeo a la Baja)

RANGO DE CANALIZACIÓN

30 pies Radio Centrado en el Clérigo

Traducido por Darknihil

CONJUROS PREPARADOS

0		
1	☐☐☐ Conjuro de Dominio + 1	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
2	☐☐☐ Conjuro de Dominio + 1	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
3	☐☐☐ Conjuro de Dominio + 1	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
4	☐☐☐ Conjuro de Dominio + 1	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
5	☐☐☐ Conjuro de Dominio + 1	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
6	☐☐☐ Conjuro de Dominio + 1	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
7	☐☐☐ Conjuro de Dominio + 1	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
8	☐☐☐ Conjuro de Dominio + 1	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
9	☐☐☐ Conjuro de Dominio + 1	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐
	☐☐☐	☐☐☐

INVENTARIO

	Valor	Peso

Carga Ligera	lb
Carga Media	lb
Carga Pesada	lb

Objetos	lb
Armas, Munición	lb
Armadura, Escudo	lb
Objetos de Uso	lb
Pergaminos, Pociones, Varitas, Componentes	lb
Peso Total	lb

DINERO

Cobre	pc
Plata	pp
Oro	po
Platino	ppt
Total	

VARITAS

CARGAS #

CARGAS #

CARGAS #

CARGAS #

ARMADURA

Propiedades

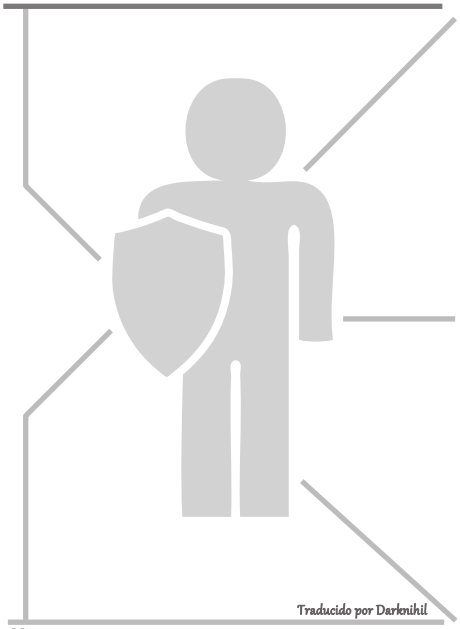
Tipo	Veloc. Max./Max. Mod. DES
	pies

Penalizador	Peso	Fallo Conj.	CA Armadura
	lb	%	CA

ESCUDO

Propiedades

Penalizador	Peso	Fallo Conj.	CA Escudo
	lb	%	CA



Manos

Propiedades

Anillo

Propiedades

Anillo

Propiedades

EQUIPO

Yelmo

Propiedades

Frente

Propiedades

Ojos

Propiedades

Cuello/Garganta

Propiedades

Hombros

Propiedades

Pecho

Propiedades

Cintura

Propiedades

Ropas/Cuerpo

Propiedades

Brazos/muñecas

Propiedades

Pies

Propiedades

PERGAMINOS

POCIONES

BIOGRAFIA DEL PERSONAJE

Nombre

Origen

ORÍGENES

Padres

AMISTOSO HOSTIL

Bien Legal Caótico Mal

País / Región / Pueblo

AMISTOSO HOSTIL

Bien Legal Caótico Mal

RETRATO

Traducido por Darkenihil

AFILIACIONES

Religión

AMISTOSO HOSTIL

Bien Legal Caótico Mal

Superior

AMISTOSO HOSTIL

Bien Legal Caótico Mal

País Actual / Región / Pueblo

AMISTOSO HOSTIL

Bien Legal Caótico Mal

Afiliación

AMISTOSO HOSTIL

Bien Legal Caótico Mal

Afiliación

AMISTOSO HOSTIL

Bien Legal Caótico Mal

APARIENCIA

Raza

HOMBRE MUJER

Edad Altura Peso

Ojos Pelo

Rasgos Característicos

Ropajes Predilectos

PERSONALIDAD

Motivaciones

Miedos

Le gusta

Le repugna

Rarezas / Manías

ALIADOS Y ENEMIGOS

AMISTOSO HOSTIL

Bien Legal Caótico Mal

AMISTOSO HOSTIL

Bien Legal Caótico Mal

AMISTOSO HOSTIL

Bien Legal Caótico Mal

AMISTOSO HOSTIL

Bien Legal Caótico Mal

AMISTOSO HOSTIL

Bien Legal Caótico Mal

AMISTOSO HOSTIL

Bien Legal Caótico Mal

AMISTOSO HOSTIL

Bien Legal Caótico Mal

AMISTOSO HOSTIL

Bien Legal Caótico Mal