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 LEGAL CAÓTICO MALO

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 Por Armadura
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

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

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

EFECTOS