Pathfinder Juego de Rol

Hoja de personaje

Nombre del personaje | Alineamiento | Jugador

Clase de personaje y nivel | Dios | País natal

Raza | Tamaño | Sexo | Edad | Altura | Peso | Cabello | Ojos

Nombre car.	Punt. caract.	Modif. caract.	Ajuste temporal	Modif. temporal
FUE Fuerza				
DES Destreza				
CON Constitución				
INT Inteligencia				
SAB Sabiduría				
CAR Carisma				

PG Puntos de golpe — Total — RD

Heridas/PG actuales

Daño no letal

INICIATIVA Modificador: Total = Modif. Des + Modif. vario

CA Cl. armadura: Total = 10 + Bonif. armadura + Bonif. escudo + Modif. destreza + Modif. tamaño + Armadura natural + Modif. desvío + Modif. vario

TOQUE Cl. armadura — **DESPREVENIDO** Cl. armadura — Modificadores

Tiradas de salvación	Total	Salvación base	Modif. caract.	Modif. mágico	Modif. vario	Modif. temporal
FORTALEZA (Constitución)	=	+	+	+	+	+
REFLEJOS (Destreza)	=	+	+	+	+	+
VOLUNTAD (Sabiduría)	=	+	+	+	+	+

Modificadores

ATAQUE BASE — **RESISTENCIA A CONJUROS**

BMC: Total = Ataque base + Modif. Fue + Modif. tamaño — Modificadores

DMC: Total = Ataque base + Modif. Fue + Modif. Des + Modif. tamaño + 10

ARMA — Bonif. ataque — Crítico

Tipo	Alcance	Munición	Daño

ARMA — Bonif. ataque — Crítico

Tipo	Alcance	Munición	Daño

ARMA — Bonif. ataque — Crítico

Tipo	Alcance	Munición	Daño

ARMA — Bonif. ataque — Crítico

Tipo	Alcance	Munición	Daño

ARMA — Bonif. ataque — Crítico

Tipo	Alcance	Munición	Daño

VELOCIDAD Tierra: Pies/m Cas. (Velocidad base) — Pies/m Cas. (Con armadura)

Pies/m Volar — Pies/m Maniobrabilidad — Pies/m Nadar — Pies/m Trepar — Pies/m Excavar

Mod. temporales

HABILIDADES

Nombre de la habilidad	Bonif. total		Modif. caract.		Rangos		Modif. vario
☐ Acrobacias		=Des		+		+	
☐ Artesanía		=Int		+		+	
☐ Artesanía		=Int		+		+	
☐ Artesanía		=Int		+		+	
☐ Averiguar intenciones		=Sab		+		+	
☐ Conocimiento de conjuros*		=Int		+		+	
☐ Curar		=Sab		+		+	
☐ Diplomacia		=Car		+		+	
☐ Disfrazarse		=Car		+		+	
☐ Engañar		=Car		+		+	
☐ Escapismo		=Des		+		+	
☐ Interpretar		=Car		+		+	
☐ Interpretar		=Car		+		+	
☐ Intimidar		=Car		+		+	
☐ Inutilizar mecanismo*		=Des		+		+	
☐ Juego de manos*		=Des		+		+	
☐ Lingüística*		=Int		+		+	
☐ Montar		=Des		+		+	
☐ Nadar		=Fue		+		+	
☐ Percepción		=Sab		+		+	
☐ Profesión*		=Sab		+		+	
☐ Profesión*		=Sab		+		+	
☐ Saber (arcano)*		=Int		+		+	
☐ Saber (dungeons)*		=Int		+		+	
☐ Saber (geografía)*		=Int		+		+	
☐ Saber (historia)*		=Int		+		+	
☐ Saber (ingeniería)*		=Int		+		+	
☐ Saber (local)*		=Int		+		+	
☐ Saber (los Planos)*		=Int		+		+	
☐ Saber (Naturaleza)*		=Int		+		+	
☐ Saber (nobleza)*		=Int		+		+	
☐ Saber (religión)*		=Int		+		+	
☐ Sigilo		=Des		+		+	
☐ Supervivencia		=Sab		+		+	
☐ Tasación		=Int		+		+	
☐ Trato con animales*		=Car		+		+	
☐ Trepar		=Fue		+		+	
☐ Usar objeto mágico*		=Car		+		+	
☐ Volar		=Des		+		+	

☑ Habilidad de clase * Sólo entrenada

Modificadores condicionales

Idiomas:

© 2009 Paizo Publishing, LLC. Se permite fotocopiar sólo para uso personal.

Puedes descargar la hoja de personaje en formato PDF desde este enlace > Hoja de personaje PDF

OBJETOS CA

	BONIF.	TIPO	PENAL. PRUEBA	FALLO CONJURO	PESO	PROPIEDADES
TOTALES						

EQUIPO

Objeto	Peso.
PESO TOTAL	

Carga ligera		Levantar sobre la cabeza	
Carga media		Levantar del suelo	
Carga pesada		Empujar o arrastrar	

DINERO

PC

PP

PO

PPt

DOTES

APTITUDES ESPECIALES

PUNTOS DE EXPERIENCIA

	SIGUIENTE NIVEL

CONJUROS

Conjuros conocidos	CD salv. conjuro	Nivel	Conjuros por día	Conjuros adicionales
		0		—
		1º		
		2º		
		3º		
		4º		
		5º		
		6º		
		7º		
		8º		
		9º		

Modificadores condicionales

DOMINIOS/ESCUELA DE ESPECIALIDAD

0 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

1º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

2º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

3º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

4º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

5º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

6º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

7º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

8º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

9º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

© 2009 Paizo Publishing, LLC. Se permite fotocopiar sólo para uso personal.

Puedes descargar la hoja de personaje en formato PDF desde este enlace > Hoja de personaje PDF