PATHFINDER

NOMBRE _____

CLASES/ NIVELES _____ NIVEL DE PERSONAJE _____

RAZA _____ ALINEAMIENTO _____ ALTURA ___ ' ___ " PESO _____ LB

DESCRIPCION _____

CAMPAÑA _____

PUNTUACIONES DE CARACTERISTICA

	FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
MODIF						
PUNT TEMP						
MODIF TEMP						

INICIATIVA

MODIFICADOR

[ ] = [ ] + [ ]

TOTAL — MOD DES — MOD VAR

PUNTOS DE HEROE /3

PUNTOS DE GOLPE

DADOS DE GOLPE

MAX

HERIDAS/ CURACION (_____/_____)

NO LETAL

CA

10 + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] =

MOD DES — TAMAÑO — ARMADURA — ESCUDO — NATURAL — DESVIO — ESQUIVA — _____ _____ _____

TOTAL — SORPRENDIDO — TOQUE

SALVACIONES

	TOTAL		SALV. BASE		MOD. CARAC.		MOD. MAGICO		MOD. VARIOS		MOD. TEMPORAL
FORTALEZA (CONSTITUCION)		=		+		+		+		+	
REFLEJOS (DESTREZA)		=		+		+		+		+	
VOLUNTAD (SABIDURIA)		=		+		+		+		+	

MODIFICADORES CONDICIONALES

RESISTENCIAS

RD

RC

COMBATE

	TOTAL		BONIFICADOR DE ATAQUE BASE		MODIF. CARACT		MODIF. TAMAÑO
CUERPO A CUERPO (FUERZA)		=		+		+	
A DISTANCIA (DESTREZA)		=		+		+	

	TOTAL		B. ATB		M. FUE.		M. TAM.		M. VAR.		
CMB		=		+		+		+			
CMD		=		+		+		+		+	
	TOTAL		10 + BMC		M. DES.		ESQUIVA		DESVIO		M. VAR.

ARMAS Y ATAQUES

ARMA O ATAQUE	MODIF ARMA	MODIF DOTES	MODIF VARIOS	ATAQUE TOTAL	TIPO	DAÑO	CRITICO	RANGO	PESO

NOTAS:

MUNICION

TIPO:

TIPO:

TIPO:

TIPO:

Pathfinder

DOTES

DOTE	REFERENCIA

RASGOS RACIALES

RASGO RACIAL	REFERENCIA

LANZAMIENTO DE HECHIZOS

	0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
HECHIZOS CONOCIDOS										
HECHIZOS DIARIOS										
HECHIZOS BONIFICADOS ____										
CD SALVACION										

MODIFICADORES CONDICIONALES _____

_____

_____

ESCUELA ESPECIALISTA/ LINEA DE SANGRE _____

ESCUELAS PROHIBIDAS _____

_____

CAPACIDADES DE CLASE Y ESPECIALES

CAPACIDAD	NIVEL	REFERENCIA

PATHFINDER

RASGOS DEL PERSONAJE _____

LENGUAJES _____

CAPACIDADES

ARMAS: ❑ SIMPLES ❑ MARCIALES

ARMADURAS: ❑ LIGERAS ❑ MEDIANAS ❑ PESADAS

❑ ESCUDOS _____

ARMAS ESPECIFICAS/ EXOTICAS: _____

HISTORIA DEL PERSONAJE Y NOTAS

RANGOS DE HABILIDAD POR NIVEL

CLASE _____ : _____ + INT _____ = _____

CLASE _____ : _____ + INT _____ = _____

CLASE _____ : _____ + INT _____ = _____

CLASE _____ : _____ + INT _____ = _____

CLASE _____ : _____ + INT _____ = _____

HABILIDADES

CLASEA	HABILIDAD	CARAC.	TOTAL	MOD CARAC.	RANGOS	MOD. VARIOS
❑	ACROBACIAS	DES	____	____	____	____
❑	ARTESANIA(_____)	INT	____	____	____	____
❑	ARTESANIA(_____)	INT	____	____	____	____
❑	ARTESANIA(_____)	INT	____	____	____	____
❑	AVERIGUAR INTENCIONES	SAB	____	____	____	____
❑	CONOCIMIENTO DE CONJUROS*	INT	____	____	____	____
❑	DIPLOMACIA	CAR	____	____	____	____
❑	DISFRAZARSE	CAR	____	____	____	____
❑	ENGAÑAR	CAR	____	____	____	____
❑	ESCAPISMO	DES	____	____	____	____
❑	INTERPRETAR (_____)	CAR	____	____	____	____
❑	INTERPRETAR (_____)	CAR	____	____	____	____
❑	INTIMIDAR	CAR	____	____	____	____
❑	INUTILIZAR MECANISMO*	DES	____	____	____	____
❑	JUEGO DE MANOS *	DES	____	____	____	____
❑	LINGÜISTICA	INT	____	____	____	____
❑	NADAR	FUE	____	____	____	____
❑	OFICIO (_____)	SAB	____	____	____	____
❑	OFICIO (_____)	SAB	____	____	____	____
❑	PERCEPCION	SAB	____	____	____	____
❑	SABER (ARCANO) *	INT	____	____	____	____
❑	SABER (DUNGEONS) *	INT	____	____	____	____
❑	SABER (INGENIERIA) *	INT	____	____	____	____
❑	SABER (GEOGRAFIA) *	INT	____	____	____	____
❑	SABER (HISTORIA) *	INT	____	____	____	____
❑	SABER (LOCAL) *	INT	____	____	____	____
❑	SABER (NATURALEZA)*	INT	____	____	____	____
❑	SABER (NOBLEZA)*	INT	____	____	____	____
❑	SABER (LOS PLANOS)*	INT	____	____	____	____
❑	SABER (RELIGION) *	INT	____	____	____	____
❑	SANAR	SAB	____	____	____	____
❑	SIGILO	DES	____	____	____	____
❑	SUPERVIVENCIA	SAB	____	____	____	____
❑	TASACION	INT	____	____	____	____
❑	TRATO CON ANIMALES*	CAR	____	____	____	____
❑	TREPAR	FUE	____	____	____	____
❑	USAR OBJETO MAGICO *	CAR	____	____	____	____
	CONCENTRACIÓN	___	____	____	____	____
❑	VOLAR	DES	____	____	____	____

*SOLAMENTE ENTRENADA

GRAFICO DE EXPERIENCIA

PLANIFICADOR DE CLASE

NIVEL	PUNTOS TOTALES DE EXPERIENCIA ❑ LENTO	❑ MEDIO	❑ RAPIDO	DOTES	PUNT. CARAC.
❑ 1ST	0	0	0	1ST	-
❑ 2ND	3,000	2,000	1,300	-	-
❑ 3RD	7,500	5,500	3,300	2ND	-
❑ 4TH	14,000	9,000	6,000	-	1ST
❑ 5TH	23,000	15,000	10,000	3RD	-
❑ 6TH	35,000	23,000	15,000	-	-
❑ 7TH	53,000	35,000	23,000	4TH	-
❑ 8TH	77,000	51,000	34,000	-	2ND
❑ 9TH	115,000	75,000	50,000	5TH	-
❑ 10TH	160,000	105,000	71,000	-	-
❑ 11TH	235,000	155,000	105,000	6TH	-
❑ 12TH	330,000	220,000	145,000	-	3RD
❑ 13TH	475,000	315,000	210,000	7TH	-
❑ 14TH	665,000	445,000	295,000	-	-
❑ 15TH	955,000	635,000	425,000	8TH	-
❑ 16TH	1,350,000	980,000	600,000	-	4TH
❑ 17TH	1,900,000	1,300,000	850,000	9TH	-
❑ 18TH	2,700,000	1,800,000	1,200,000	-	-
❑ 19TH	3,850,000	2,550,000	1,700,000	10TH	-
❑ 20TH	5,350,000	3,600,000	2,400,000	-	5TH

EXP

PATHFINDER

IMPEDIMENTOS

CAPACIDAD DE CARGA

CARGA	PESO MAXIMO	MOD. DES.	PRUEBAS	VELOCIDAD	CORRER
LIGERA	NORMAL	NORMAL	NORMAL	NORMAL	
MEDIA	+3	-3		X4	
PESADA	+1	-6		X3	

USA EL PENALIZADOR DE LA ARMADURA QUE LLEVAS SI ES PEOR QUE EL DEL PESO TRANSPORTADO

PESO TRANSPORTADO

PROEZAS DE FUERZA

PESADA	PESADA X 2	PESADA X 5
SOSTENER SOBRE LA CABEZA	LEVANTAR DESDE EL SUELO	ARRASTRAR/ EMPUJAR

ARMADURA Y ESCUDO

TIPO _____ FALLO CONJURO_____ TIEMPO DE PUESTA_____

CA +_____ DES. MAXIMA_____ PRUEBAS _____ VELOCIDAD_____ PESO _____

TIPO _____ FALLO CONJURO_____ TIEMPO DE PUESTA_____

CA +_____ DES. MAXIMA_____ PRUEBAS _____ VELOCIDAD_____ PESO _____

RIQUEZAS

MONEDAS	PESO	LOCALIZACION
PLATINO (PPT)		
ORO (PO)		
PLATA (PP)		
COBRE (PC)		

EQUIPO MUNDANO

OBJETO	PESO	LOCALIZACION

EQUIPO MAGICO

OBJETO	DESCRIPCION	LOCALIZACION	PESO

POCIONES, PERGAMINOS Y OTROS OBJETOS MISCELANEOS_____

HOJA DE PREPARACION DE HECHIZOS PARA _____

HECHIZO	NIVEL	COMPONENT.	TIEMPO LANZ.
TIRO DE SALVACION	RESISTENCIA	OBJETIVO/ EFECTO/ AREA	RANGO
DURACION		ESCUELA/ DOMINIO	REFERENCIA
COMPONENTES MATERIALES			
DESCRIPCION			

NUMERO PREPARADO _____ LANZADOS _____

HECHIZO	NIVEL	COMPONENT.	TIEMPO LANZ.
TIRO DE SALVACION	RESISTENCIA	OBJETIVO/ EFECTO/ AREA	RANGO
DURACION		ESCUELA/ DOMINIO	REFERENCIA
COMPONENTES MATERIALES			
DESCRIPCION			

NUMERO PREPARADO _____ LANZADOS _____

HECHIZO	NIVEL	COMPONENT.	TIEMPO LANZ.
TIRO DE SALVACION	RESISTENCIA	OBJETIVO/ EFECTO/ AREA	RANGO
DURACION		ESCUELA/ DOMINIO	REFERENCIA
COMPONENTES MATERIALES			
DESCRIPCION			

NUMERO PREPARADO _____ LANZADOS _____

HECHIZO	NIVEL	COMPONENT.	TIEMPO LANZ.
TIRO DE SALVACION	RESISTENCIA	OBJETIVO/ EFECTO/ AREA	RANGO
DURACION		ESCUELA/ DOMINIO	REFERENCIA
COMPONENTES MATERIALES			
DESCRIPCION			

NUMERO PREPARADO _____ LANZADOS _____

HECHIZO	NIVEL	COMPONENT.	TIEMPO LANZ.
TIRO DE SALVACION	RESISTENCIA	OBJETIVO/ EFECTO/ AREA	RANGO
DURACION		ESCUELA/ DOMINIO	REFERENCIA
COMPONENTES MATERIALES			
DESCRIPCION			

NUMERO PREPARADO _____ LANZADOS _____

HECHIZO	NIVEL	COMPONENT.	TIEMPO LANZ.
TIRO DE SALVACION	RESISTENCIA	OBJETIVO/ EFECTO/ AREA	RANGO
DURACION		ESCUELA/ DOMINIO	REFERENCIA
COMPONENTES MATERIALES			
DESCRIPCION			

NUMERO PREPARADO _____ LANZADOS _____

HECHIZO	NIVEL	COMPONENT.	TIEMPO LANZ.
TIRO DE SALVACION	RESISTENCIA	OBJETIVO/ EFECTO/ AREA	RANGO
DURACION		ESCUELA/ DOMINIO	REFERENCIA
COMPONENTES MATERIALES			
DESCRIPCION			

NUMERO PREPARADO _____ LANZADOS _____

HECHIZO	NIVEL	COMPONENT.	TIEMPO LANZ.
TIRO DE SALVACION	RESISTENCIA	OBJETIVO/ EFECTO/ AREA	RANGO
DURACION		ESCUELA/ DOMINIO	REFERENCIA
COMPONENTES MATERIALES			
DESCRIPCION			

NUMERO PREPARADO _____ LANZADOS _____

HECHIZO	NIVEL	COMPONENT.	TIEMPO LANZ.
TIRO DE SALVACION	RESISTENCIA	OBJETIVO/ EFECTO/ AREA	RANGO
DURACION		ESCUELA/ DOMINIO	REFERENCIA
COMPONENTES MATERIALES			
DESCRIPCION			

NUMERO PREPARADO _____ LANZADOS _____

HECHIZO	NIVEL	COMPONENT.	TIEMPO LANZ.
TIRO DE SALVACION	RESISTENCIA	OBJETIVO/ EFECTO/ AREA	RANGO
DURACION		ESCUELA/ DOMINIO	REFERENCIA
COMPONENTES MATERIALES			
DESCRIPCION			

NUMERO PREPARADO _____ LANZADOS _____

HECHIZO	NIVEL	COMPONENT.	TIEMPO LANZ.
TIRO DE SALVACION	RESISTENCIA	OBJETIVO/ EFECTO/ AREA	RANGO
DURACION		ESCUELA/ DOMINIO	REFERENCIA
COMPONENTES MATERIALES			
DESCRIPCION			

NUMERO PREPARADO _____ LANZADOS _____