

PATHFINDER

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE

NIVEL

PX

PUNTOS DE HÉROE



Obtiene 1 al inicio de cada sesión y cuando lo concede el DJ.
Gasta 1 para repetir una tirada.
Gasta todos para evitar la muerte.

Nombre del jugador

BAGAJE

Notas del bagaje

CLASE

Notas de clase

ASCENDENCIA

Ascendencia y herencias

Tamaño

PUNTUACIONES DE ATRIBUTO

☐ Fuerza
○ Mejora parcial

☐ Destreza
○ Mejora parcial

☐ Constitución
○ Mejora parcial

☐ Inteligencia
○ Mejora parcial

☐ Sabiduría
○ Mejora parcial

☐ Carisma
○ Mejora parcial

DEFENSAS



10 + + +
Base Des* Comp Obj

*Usa el límite a la Des por armadura si es menor

Escudo



Dureza Max PG UR PG

Competencia en armadura

Sin armadura Ligera Intermedia Pesada

En Ex M L En Ex M L En Ex M L En Ex M L

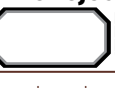
Fortaleza



+ +
Con Comp Obj

Notas de defensa

Reflejos



+ +
Des Comp Obj

Voluntad



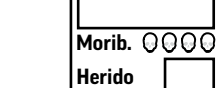
+ +
Sab Comp Obj

PUNTOS DE GOLPE

Máximos

PG actuales

PG temporales



Morib. ○○○○

Herido ☐

Resistencias e inmunidades

Estados

HABILIDADES

Acrobacias



+ + -
Des Comp Obj Arm

Notas de habilidades

Arcanos



+ +
Int Comp Obj

Artesanía



+ +
Int Comp Obj

Atletismo



+ + -
Fue Comp Obj Arm

Diplomacia



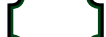
+ +
Car Comp Obj

Engaño



+ +
Car Comp Obj

Interpretación



+ +
Car Comp Obj

Intimidación



+ +
Car Comp Obj

Latrocinio



+ + -
Des Comp Obj Arm

Medicina



+ +
Sab Comp Obj

Naturaleza



+ +
Sab Comp Obj

Ocultismo



+ +
Int Comp Obj

Religión



+ +
Sab Comp Obj

Saber



+ +
Int Comp Obj

Saber



+ +
Int Comp Obj

Sigilo



+ + -
Des Comp Obj Arm

Sociedad



+ +
Int Comp Obj

Supervivencia



+ +
Sab Comp Obj

IDIOMAS



PERCEPCIÓN



+ +
Sab Comp Obj

Sentidos y notas

VELOCIDAD



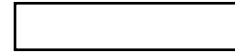
pies/m

Movimiento especial

GOLPES

Golpes cuerpo a cuerpo

Arma



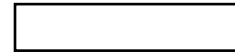
+ +
Fue Comp Obj

Daño

○ Per
○ Cor
○ Con

Rasgos y notas

Arma



+ +
Fue Comp Obj

Daño

○ Per
○ Cor
○ Con

Rasgos y notas

Arma



+ +
Fue Comp Obj

Daño

○ Per
○ Cor
○ Con

Rasgos y notas

Golpes a distancia

Arma



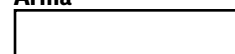
+ +
Des Comp Obj

Daño

○ Per
○ Cor
○ Con

Rasgos y notas

Arma



+ +
Des Comp Obj

Daño

○ Per
○ Cor
○ Con

Rasgos y notas

Copetencias en armas

Sin armas Simple Marcial Avanzada Otra
En Ex M L En Ex M L En Ex M L En Ex M L En Ex M L

Especializaciones críticas

CD DE CLASE



10 + + +
Base Clave Comp Obj

RECORDATORIOS

Competencia

No entrenado +0

Entrenado 2 + nivel

Experto 4 + nivel

Maestro 6 + nivel

Legendario 8 + nivel

Iconos de acción

➤ Una acción

➤➤ Actividad de dos acciones

➤➤➤ Actividad de tres acciones

⚡ Acción gratuita

⚡ Reacción

DOTES DE ASCENDENCIA Y GENERALES			APTITUDES DE CLASE		INVENTARIO				
Nivel 1	Aptitudes de ascendencia y de herencia		Dotes y rasgos de clase			Objetos sostenidos		Imp	
	Dote de ascendencia								
	Dote de habilidad de bagaje								
2	Dote de habilidad		Dote de clase						
	Dote general		Rasgo de clase			Consumibles		Imp	
3	Dote de habilidad		Dote de clase						
	Dote de ascendencia		Mejoras	Rasgo de clase					
4	Dote de habilidad		Dote de clase						
	Dote de ascendencia			Rasgo de clase					
5	Dote de habilidad		Dote de clase						
	Dote general		Rasgo de clase						
6	Dote de habilidad		Dote de clase						
	Dote de ascendencia			Rasgo de clase					
7	Dote de habilidad		Dote de clase						
	Dote general		Rasgo de clase						
8	Dote de habilidad		Dote de clase			Objetos puestos		Investidos	Imp
	Dote de ascendencia			Rasgo de clase					
9	Dote de habilidad		Mejoras	Dote de clase					
	Dote general		Rasgo de clase						
10	Dote de habilidad		Dote de clase						
	Dote de ascendencia			Rasgo de clase					
11	Dote de habilidad		Dote de clase						
	Dote general		Rasgo de clase						
12	Dote de habilidad		Dote de clase						
	Dote de ascendencia			Rasgo de clase					
13	Dote de habilidad		Dote de clase						
	Dote general		Mejoras	Rasgo de clase					
14	Dote de habilidad		Dote de clase						
	Dote de ascendencia			Rasgo de clase					
15	Dote de habilidad		Dote de clase						
	Dote general		Rasgo de clase						
16	Dote de habilidad		Dote de clase						
	Dote de ascendencia			Rasgo de clase					
17	Dote de habilidad		Dote de clase						
	Dote general		Rasgo de clase						
18	Dote de habilidad		Dote de clase						
	Dote de ascendencia			Rasgo de clase					
19	Dote de habilidad		Dote de clase						
	Dote general		Rasgo de clase						
20	Dote de habilidad		Dote de clase						
	Dote de ascendencia			Rasgo de clase					

Imp

Objetos ligeros

10 objetos de Impedimenta ligera = Impedimenta 1

Impedido 5 + Fue

Máximo 10 + Fue

Máximos investidos 10

RIQUEZA

PC

PP

PO

PPT

Gemas y objetos de arte

Precio

Imp

Grupo étnico

Nacionalidad

Lugar de nacimiento

Edad

Género

Altura

Peso

Apariencia

PERSONALIDAD

Actitud

Dios o filosofía

Edictos

Anatemas

Le gusta

No le gusta

Frases comunes

Notas

Aliados

Enemigos

Organizaciones

ACCIONES Y ACTIVIDADES

Nombre

Acciones

Rasgos

nº de página

Efectos

Nombre

Acciones

Rasgos

nº de página

Efectos

Nombre

Acciones

Rasgos

nº de página

Efectos

Nombre

Acciones

Rasgos

nº de página

Efectos

ACCIONES Y REACCIONES GRATUITAS

Nombre

Rasgos

nº de página

Desencadenante

Efectos

Nombre

Rasgos

nº de página

Desencadenante

Efectos

Nombre

Rasgos

nº de página

Desencadenante

Efectos

Nombre

Rasgos

nº de página

Desencadenante

Efectos

Página tres—Notas y acciones

©2024 Paizo Inc., Paizo, Pathfinder y el logo de Pathfinder logo son marcas registradas de Paizo Inc. Se concede permiso para fotocopiar sólo para uso personal.

TRADICIONES MÁGICAS

Arcana Ocultista
Primigenia Divina

- ☐ Lanzador preparado
- ☐ Lanzador espontáneo

ESTADÍSTICAS DE CONJURO

Ataque de conjuro



En	+	
Ex		
L		

Clave Comp

CD de conjuros



En	10 +	
Ex		
L		

Base Clave Comp

TRUCOS

Trucos por día	Nivel del truco
	Mitad de tu nivel redondeado hacia arriba

Nombre	Acciones	Prep

CONJUROS DE FOCO

Puntos de foco ○○○○ Rango de
conjuro de foco

Reserva de foco Igual al número de conjuros de foco que tienes (máximo 3)
Reenfocar Invierte 10 minutos en recuperar 1 Punto de Foco

Nombre	Acciones

CONJUROS INNATOS

Nombre	Acciones	Frec

ESPACIOS DE CONJURO

Conjuros por día          

Nivel de conjuro 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

[illegible]

CONJUROS

RITUALES

[illegible]