

# PATHFINDER

NOMBRE \_\_\_\_\_  
 CLASES/ NIVELES \_\_\_\_\_ NIVEL DE PERSONAJE \_\_\_\_\_  
 RAZA \_\_\_\_\_ ALINEAMIENTO \_\_\_\_\_ ALTURA ' " PESO LB  
 DESCRIPCION \_\_\_\_\_  
 CAMPAÑA \_\_\_\_\_

## PUNTUACIONES DE CARACTERISTICA

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR

## INICIATIVA

MODIFICADOR		
	=	
TOTAL	MOD DES	MOD VAR

PUNTOS DE HEROE

/3

MODIF

PUNT

TEMP

MODIF

TEMP

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

FORTALEZA  
(CONSTITUCION)

TOTAL

=

SALV. BASE

+

MOD. CARAC.

+

MOD. MAGICO

+

MOD. VARIOS

+

MOD. TEMPORAL

=

MODIFICADORES CONDICIONALES

REFLEJOS  
(DESTREZA)

=

SALV. BASE

+

MOD. CARAC.

+

MOD. MAGICO

+

MOD. VARIOS

+

MOD. TEMPORAL

=

MODIFICADORES CONDICIONALES

VOLUNTAD  
(SABIDURIA)

=

SALV. BASE

+

MOD. CARAC.

+

MOD. MAGICO

+

MOD. VARIOS

+

MOD. TEMPORAL

=

MODIFICADORES CONDICIONALES

## RESISTENCIAS

RD

RC

COMBATE

CUERPO A CUERPO  
(FUERZA)

TOTAL

=

BONIFICADOR DE  
ATAQUE BASE

+

MODIF. CARACT

+

MODIF. TAMAÑO

=

TOTAL

B. ATB

+

M. FUE.

+

M. TAM.

+

M. VAR.

A DISTANCIA  
(DESTREZA)

=

BONIFICADOR DE  
ATAQUE BASE

+

MODIF. CARACT

+

MODIF. TAMAÑO

=

TOTAL

B. ATB

+

M. FUE.

+

M. TAM.

+

M. VAR.

TOTAL 10 + BMC

M. DES.

ESQUIVA

DESVIO

M. VAR.

## MUNICION

ARMA O ATAQUE

MODIF ARMA

MODIF DOTES

MODIF VARIOS

ATAQUE TOTAL

TIPO

DAÑO

CRITICO

RANGO PESO

TIPO:

□ □ □ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □ □ □

TIPO:

□ □ □ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □ □ □

TIPO:

□ □ □ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □ □ □

TIPO:

□ □ □ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □ □ □

NOTAS:

ARMAS Y ATAQUES



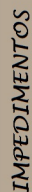
# RASGOS RACIALES

CAPACIDADES DE CLASE Y ESPECIALES

## CAPACIDAD

[illegible]

EXP



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

[illegible]

## EQUIPO MAGICO

[illegible]

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					

NÚMERO PREPARADO \_\_\_\_\_ LANZADOS \_\_\_\_\_

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

NÚMERO PREPARADO \_\_\_\_\_ LANZADOS \_\_\_\_\_

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

NÚMERO PREPARADO \_\_\_\_\_ LANZADOS \_\_\_\_\_

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

NÚMERO PREPARADO \_\_\_\_\_ LANZADOS \_\_\_\_\_

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

NÚMERO PREPARADO \_\_\_\_\_ LANZADOS \_\_\_\_\_

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

NÚMERO PREPARADO \_\_\_\_\_ LANZADOS \_\_\_\_\_

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

NÚMERO PREPARADO \_\_\_\_\_ LANZADOS \_\_\_\_\_

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

NÚMERO PREPARADO \_\_\_\_\_ LANZADOS \_\_\_\_\_

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

NÚMERO PREPARADO \_\_\_\_\_ LANZADOS \_\_\_\_\_

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

NÚMERO PREPARADO \_\_\_\_\_ LANZADOS \_\_\_\_\_