Nombre del Personaje: ..... Nombre del Jugador: .....
Nivel: ..... Nombre de la Campaña: ..... Año: .....
Raza: ..... Alineamiento: ..... Deidad: ..... Tamaño: .....
Altura: ..... Peso: ..... Caballo: ..... Ojos: .....
Piel: ..... Fecha de nacimiento: ..... Edad: ..... Sexo: .....
Hogar ..... Idiomas: .....

Pathfinder Juego de Rol

Guerrero a dos manos

Nombre Caract.	Punt. Caract.	Mod. Caract.	Punt. Temporal	Mod. Temporal
Fue				
Des				
Con				
Int				
Sab				
Car				

PG	Total	Temporal	Red. Daño

Heridas/PG actuales	Atenuado/Daño no letal

Inic. 1d20+ ( ) = [ ] + [ ] + [ ]
Total — Mod. Des. — Mod. Varios — Temporal

CA ( ) = 10 + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ] + [ ]
Total — Bono Armadura — Bono Escudo — Mod. Des. — Mod. Tamaño — Armadura Natural — Mod. Deflección — Mod. Dotes — Mod. Varios — Temporal

Toque		Desprevenido		Modificadores		Res.Conjuros	

	Total	Salvación Base	Mod. Caract.	Mod. Mágico	Mod. Varios	Mod. Temporal	Modificadores
For.(Con)	1d20+ ( ) =		+	+	+	+	
Ref.(Des)	1d20+ ( ) =		+	+	+	+	
Vol.(Sab)	1d20+ ( ) =		+	+	+	+	

C/C (Total)	=	Ataque Base	+ Mod.Fue	+ Mod.Tamaño	+ Mod.Varios	+ Temporal
/ / /		/ / /				

Distancia (Total)	=	Ataque Base	+ Mod.Des	+ Mod.Tamaño	+ Mod.Varios	+ Temporal
/ / /		/ / /				

Mano Útil		Mano Torpe
	1	
	2	
	3	
	4	

Ataques especiales

BMC ( ) = [ ] + [ ] + [ ] Modificadores [ ]
Total — Ataque Base — Mod.Fue. — Mod.Tamaño — Temporal

DMC ( ) =+ 10 [ ] + [ ] + [ ] + [ ]
Total — Ataque Base — Mod.Fue. — Mod.Des — Mod.Tamaño — Temporal

Arma	Ataque Base	Crítico

Tipo	Rango (distancia)	Munición	Daño

Arma	Ataque Base	Crítico

Tipo	Rango (distancia)	Munición	Daño

Arma	Ataque Base	Crítico

Tipo	Rango (distancia)	Munición	Daño

Arma	Ataque Base	Crítico

Tipo	Rango (distancia)	Munición	Daño

Arma	Ataque Base	Crítico

Tipo	Rango (distancia)	Munición	Daño

Arma	Ataque Base	Crítico

Tipo	Rango (distancia)	Munición	Daño

Munición
□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ .....
□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ .....

Nivel Total	Puntos de Experiencia	Siguiente nivel

Habilidades. Puntos ✂ .....

Profesiones	Nivel	Bono Total	Mod Carac. Característica	Rangos	Clásea (+3)	Mod. Varios: Raza y Clase	Dotes	Objetos	Armadura/Equipo	Otros
↓Guerrero (predilecta)										
↓↓										
↓↓↓										
↓↓↓↓										

■□□□ Acrobacias	=Des*	+	+	+	+	+	+	+	+
□□□□ Artesanía(SE)	=Int	+	+	+3	+	+	+	+	+
□□□□ Artesanía(SE)	=Int	+	+	+3	+	+	+	+	+
□□□□ Artesanía(SE)	=Int	+	+	+3	+	+	+	+	+
■□□□ Averiguar intenciones	=Sab	+	+	+	+	+	+	+	+
■□□□ Conoc. conjuros (SE)	=Int	+	+	+	+	+	+	+	+
■□□□ Curar	=Sab	+	+	+	+	+	+	+	+
■□□□ Diplomacia	=Car	+	+	+	+	+	+	+	+
■□□□ Disfrazarse	=Car	+	+	+	+	+	+	+	+
■□□□ Engañar	=Car	+	+	+	+	+	+	+	+
■□□□ Escapismo	=Des*	+	+	+	+	+	+	+	+
■□□□ Interpretar(SE)	=Car	+	+	+	+	+	+	+	+
■□□□ Interpretar(SE)	=Car	+	+	+	+	+	+	+	+
□□□□ Intimidar	=Car	+	+3	+	+	+	+	+	+
■□□□ Inutilizar mecanismo (SE)	=Des*	+	+	+	+	+	+	+	+
■□□□ Juego de manos (SE)	=Des*	+	+	+	+	+	+	+	+
■□□□ Lingüística (SE)	=Int	+	+	+	+	+	+	+	+
□□□□ Montar	=Des*	+	+3	+	+	+	+	+	+
□□□□ Nadar	=Fue*	+	+3	+	+	+	+	+	+
■□□□ Percepción	=Sab	+	+	+	+	+	+	+	+
□□□□ Profesión(SE)	=Sab	+	+3	+	+	+	+	+	+
□□□□ Profesión(SE)	=Sab	+	+3	+	+	+	+	+	+
□□□□ Profesión(SE)	=Sab	+	+3	+	+	+	+	+	+
■□□□ Saber (arcano) (SE)	=Int	+	+	+	+	+	+	+	+
□□□□ Saber (dungeons) (SE)	=Int	+	+3	+	+	+	+	+	+
■□□□ Saber (geografía) (SE)	=Int	+	+	+	+	+	+	+	+
■□□□ Saber (historia) (SE)	=Int	+	+	+	+	+	+	+	+
□□□□ Saber (ingeniería) (SE)	=Int	+	+3	+	+	+	+	+	+
■□□□ Saber (local) (SE)	=Int	+	+	+	+	+	+	+	+
■□□□ Saber (los planos) (SE)	=Int	+	+	+	+	+	+	+	+
■□□□ Saber (naturaleza) (SE)	=Int	+	+	+	+	+	+	+	+
■□□□ Saber (nobleza) (SE)	=Int	+	+	+	+	+	+	+	+
■□□□ Saber (religión) (SE)	=Int	+	+	+	+	+	+	+	+
■□□□ Sigilo	=Des*	+	+	+	+	+	+	+	+
□□□□ Supervivencia	=Sab	+	+3	+	+	+	+	+	+
■□□□ Tasación	=Int	+	+	+	+	+	+	+	+
□□□□ Trato con animales (SE)	=Car	+	+3	+	+	+	+	+	+
□□□□ Trepar/Escalar	=Fue*	+	+3	+	+	+	+	+	+
■□□□ Usar objeto mágico (SE)	=Car	+	+	+	+	+	+	+	+
■□□□ Volar	=Des*	+	+	+	+	+	+	+	+
□□□□	=	+	+	+	+	+	+	+	+
□□□□	=	+	+	+	+	+	+	+	+

* Se les aplica el penalizador de armadura. *SE* solo entrenada. ■ transcláseas.

Vel.	Pies SQ	Pies SQ	Pies	Pies	Pies	Pies	Pies
	Vel. Base	Con Armadura y equipo	Vuelo	Maniobravilidad	Nadar	Trepar	Cavar Temporal

Armadura/Obj Protector	Bono	Tipo	Penal.	Fallo conjuro	Des máx.
Total					

Aptitudes Especiales de Raza: (.....)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Rasgos de personaje: (.....)

.....

.....

.....

.....

.....

Aptitudes Especiales de Clase: (Guerrero a dos manos)

Algunos enfocan su esfuerzo en encontrar el arma más grande, pesada e imponente que puedan hallar y entrenan para manejarla y obviar el peso de dichas armas masivas para un impacto máximo. Los beneficios de estas escuelas de lucha sólo se aplican en armas a dos manos.

- ***Competencia con armas y armaduras:*** *un guerrero es competente con todas las armas sencillas y marciales, con todas las armaduras (ligeras, intermedias, y pesadas), y con los escudos (incluyendo los escudos paveses).*
- ***Dotes adicionales****: a 1" nivel, y a cada nivel par subsiguiente, un guerrero obtiene una dote adicional además de las obtenidas del avance normal (lo que significa que obtiene una dote a cada nivel). Estas dotes adicionales deben seleccionarse de entre las marcadas como dotes de combate, a veces también llamadas 'dotes adicionales de guerrero'.*

  Al llegar a 4° nivel, y cada 4 niveles subsiguientes (8°, 12°, etc.), un guerrero puede cambiar una dote que ya conoce por otra dote adicional. En efecto, el guerrero pierde la dote antigua a cambio de la nueva. La dote antigua no puede haber sido utilizada como prerrequisito para otra dote, clase de prestigio, u otra aptitud. Un guerrero sólo puede cambiar una dote en un nivel dado, y debe escoger si hacerlo o no en el momento en que obtiene una nueva dote adicional para el nivel.
- ***Impacto rompedor*** *(Ex): a nivel 2, gana un bono de +1 a BMC y DMC en intentos de romper arma y en tiradas de daño contra objetos. Estos bonos aumentan en +1 por cada 4 niveles sobre el 2º. Esta aptitud reemplaza a Valentía.*
- ***Tajo abrumador*** *(Ex): a nivel 3, realizando un único ataque (con la acción de ataque o carga) con un arma a 2 manos, añade el doble de su bono a Fuerza en tiradas de daño. Esta aptitud reemplaza Entrenamiento con Armaduras 1.*
- ***Entrenamiento en armas a dos manos*** *(Ex): como el rasgo de guerrero, pero el bono sólo se aplica empuñando armas cuerpo a cuerpo a 2 manos. A partir de nivel 5, puede seleccionar un grupo de armas. Cada vez que ataque con un arma a dos manos de ese grupo, gana un bonif. +1 a las tiradas de ataque y daño.*

  Cada 4 niveles en adelante (9º, 13º, y 17º), obtiene entrenamiento en otro grupo de armas. Gana un bonif. de +1 a las tiradas de ataque y daño cuando use un arma a dos manos de ese grupo. Además, los bonifs. obtenidos en cada grupo de armas se incrementan en +1. Por ejemplo, cuando un guerrero alcanza el nivel 9, recibe un bonif. de + 1 a las tiradas de ataque y daño con un grupo de armas y un bonif. de + 2 a la tirada de ataque y daño con el grupo de armas seleccionado a nivel 5. Los bonif. obtenidos por grupos que se solapan no se apilan. Se elige el bonif. más grande dado por un arma si ésta está en dos o más grupos.

  También añade este bonif. en cualquier maniobra de combate hecha con armas de este grupo. Este bonif. también se aplica a su DMC cuando se defienda contra intentos de desarmar y romper hechos contra armas de este grupo.
- ***Grupos de armas de "Entrenamiento en armas" seleccionados según nivel de guerrero****: a continuación puedes apuntar los grupos de armas que vayas seleccionando a medida que subas de nivel (para información detallada sobre cada grupo de armas disponible consulta la página 59 del "Manual de Reglas Básicas de Pathfinder").*
  - *Grupo al niv. 5º:* .....
  - *Grupo al niv. 9º:* .....
  - *Grupo al niv. 13º:* .....
  - *Grupo al niv. 17º:* .....
- ***Giro desde atrás*** *(Ex): a nivel 7, cuando realiza un ataque completo con un arma a 2 manos, añade el doble de su bono de Fuerza a las tiradas de daño para todos los ataques tras el primero. Entrenamiento con Armaduras 2.*
- ***Apilador*** *(Ex): a nivel 11, como acción estándar, puede hacer un único ataque cuerpo a cuerpo con un arma a 2 manos. Si golpea, puede hacer una maniobra de combate de embestida o derribo contra el objetivo de su ataque como acción gratuita que no provoca ataque de oportunidad. Esta aptitud reemplaza Entrenamiento con Armaduras 3.*
- ***Ataque poderoso mayor*** *(Ex): a nivel 15, cuando use Ataque Poderoso con armas a 2 manos, el bono al daño del Ataque Poderoso se dobla (+100%) en vez de aumentarse en 1/2 (+50%). Esta aptitud reemplaza Entrenamiento con Armaduras 4.*
- ***Impacto devastador*** *(Ex): a nivel 19, como acción estándar puede hacer un único ataque cuerpo a cuerpo con un arma a 2 manos con un penalizador de -5 a la tirada. Si impacta, es tratado como una amenaza de crítico. Las aptitudes especiales del arma que se activan con un golpe crítico no se activan si este golpe crítico se confirma. Esta aptitud reemplaza Maestría con Armaduras.*
- ***Maestría con arma a dos manos*** *(Ex): a nivel 20, elige un arma a dos manos. Cualquier ataque hecho con ese arma confirma automáticamente todas las amenazas de crítico y tiene su multiplicador de daño incrementado en +1 (x2 se convierte en x3, por ejemplo). Además, no puede ser desarmado mientras empuñe un arma de este tipo.* ***Arma seleccionada:*** .....

  (Aclaración: en la Guía Avanzada del Jugador no se comenta nada sobre el rasgo de clase de "Maestría con arma" para este arquetipo, por lo que en teoría lo obtiene tal cual lo haría un guerrero normal. Pero si tenemos en cuenta que a este arquetipo se le limita la aptitud de clase ""Entrenamiento con armas" a armas a dos manos, considero que "Maestría con arma" también se debería limitar a una arma a dos manos. Como siempre, tú y tus jugadores sois libres de aplicar este rasgo de clase a este arquetipo como queráis).

Dotes: (.....)

Ataques calculados con las Dotes y otras Aptitudes:

Posesiones

Equipo básico

Objeto	Nº	Peso

Armas

Objeto	Nº	Peso

Armaduras y escudos

Objeto	Nº	Peso

Varitas, cetros, pergaminos y pociones

Objeto	Nº	Peso

Otros objetos

Objeto	Nº	Peso

Dinero y joyas

Objeto	Nº real	Nº transportado	Peso
Platino (ppt)			
Oro (po)			
Plata (pp)			
Cobre (pc)			

Raciones de comida de viaje	Peso
□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□	
Peso Total	

Cabeza:

Cuello:

Espalda:

Brazos:

Manos:

Cuerpo, tronco y pecho:

Cinturón:

Piernas:

Mochila:

Espacio Principal:

Bolsillo Izda:

Bolsillo Central:

Bolsillo Dcha:

Aptitudes de los objetos mágicos:

Montura

Criatura: .Nivel: ( ). **DG**

Iniciativa: .Velocidad: .CA: .

Ataques:

PG

Daño:

TS: Fort ( ) Ref ( ) Vol ( ).

Habilidades: . Fue: ( ).

Des: ( ).

Con: ( ).

Dotes: Int: ( ).

Sab: ( ).

Car: ( ).

Carga: .Peso transportado por la montura: .

Carga	Des. Máx.	Penaliz. Pruebas	Velocidad ( )	Correr

Peso transportado:		Peso PJ y equipo:	

Carga Ligera		Alzar sobre la cabeza (carga máx.)	
Carga Media		Levantar del suelo (carga máx. x2)	
Carga Pesada		Empujar o arrastrar (carga máx. x5)	

Descripción Física Detallada:

Actitud y Personalidad:

Biografía: