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 con dos armas"

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	Maniobrabilidad	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: (Combatiente con dos armas)

Entrenado con grandes maestros que predican la sencilla verdad de que dos son mejor que una cuando se trata de armas, es el terror cuando ambas manos están llenas. Desde un par de dagas a armas dobles exóticas, todas las combinaciones se convierten en objetos vivos en sus habilidosas 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.
- ***Valentía*** *(Ex): empezando en 2° nivel, un guerrero obtiene un bonificador +1 a las salvaciones de Voluntad contra el miedo, bonificador que se incrementa en +1 por cada 4 niveles por encima del 2°.*
- ***Ráfaga defensiva*** *(Ex): a nivel 3, cuando haga un ataque completo con ambas manos, gana un bono de +1 de Esquiva a la CA contra ataques cuerpo a cuerpo hasta el inicio de su siguiente turno. Este bono aumenta en +1 por cada 4 niveles sobre el 3º. Esta aptitud reemplaza Entrenamiento con Armaduras 1 y 2.*
- ***Filos gemelos*** *(Ex): a nivel 5, gana un bono de +1 a tiradas de ataque y daño cuando realice un ataque completo con dos armas o un arma doble. Este bono aumenta en +1 por cada 4 niveles sobre el 5º. Esta aptitud reemplaza Entrenamiento con Armas 1.*
- ***Golpe doble*** *(Ex): a nivel 9, puede -como acción estándar- hacer un ataque con su arma primaria y secundaria a la vez. Las penalizaciones por atacar con dos armas se aplican normalmente. Esta aptitud reemplaza Entrenamiento con Armas 2.*
- ***Equilibrio mejorado*** *(Ex): a nivel 11, las penalizaciones en ataque por luchar con dos armas se reducen en -1. Alternativamente, podrá usar un arma de una mano en su mano torpe, tratándola como si fuese un arma ligera con las penalizaciones normales de armas ligeras. Esta aptitud reemplaza Entrenamiento con Armaduras 3.*
- ***Misma oportunidad*** *(Ex): a nivel 13, cuando haga un ataque de oportunidad, podrá atacar una vez con su arma primaria y secundaria. Las penalizaciones por atacar con dos armas se aplican normalmente. Esta aptitud reemplaza Entrenamiento con Armas 3.*
- ***Equilibrio perfecto*** *(Ex): a nivel 15, las penalizaciones por luchar con dos armas se reducen en un -1 adicional. Estos beneficios se apilan con Equilibrio Mejorado. Si está usando un arma de una mano en su mano torpe, se trata como arma ligera usando las penalizaciones normales para arma ligera. Esta aptitud reemplaza Entrenamiento con Armaduras 4.*
- ***Golpe doble diestro*** *(Ex): a nivel 17, cuando golpee a un oponente con ambas armas, podrá realizar un intento de desarmar o romper arma (o derribar, si una de ambas armas puede usarse para ello) contra el oponente como acción inmediata que no provoca ataque de oportunidad. Esta aptitud reemplaza a Entrenamiento con Armas 4.*
- ***Defensa letal*** *(Ex): a nivel 19, cuando haga un ataque completo con ambas armas, cada criatura que le golpee con un ataque cuerpo a cuerpo antes del inicio de su siguiente turno provoca un ataque de oportunidad del luchador. Esta aptitud reemplaza Maestría con Armaduras.*
- ***Maestría con las armas*** *(Ex): a nivel 20, un guerrero escoge un arma, como por ejemplo la espada larga, la gran hacha, o el arco largo. Cualquier ataque llevado a cabo con ella confirma automáticamente todas las amenazas de crítico y ve su multiplicador de daño incrementado en 1 (por ejemplo un x2 se convierte en un x3). Además, no puede ser desarmado mientras empuñe un arma de este tipo.* ***Arma seleccionada:*** .....

.....

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:

Daño:

PG

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

Habilidades: Fue: ( ).
Des: ( ).
Con: ( ).
Int: ( ).
Sab: ( ).
Car: ( ).

Dotes:

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: