

DYSLEXIC CHARACTER SHEETS

Permission to Print

This document may be freely printed, copied, reproduced and distributed.

<https://www.dyslexic-charactersheets.com>

Copyright © Marcus Downing

This document is released under the Artistic License 2.0

<https://opensource.org/licenses/Artistic-2.0>

5. You may Distribute Compiled forms of the Standard Version without the Source, provided that you include complete instructions on how to get the Source of the Standard Version. Such instructions must be valid at the time of your distribution. If these instructions, at any time while you are carrying out such distribution, become invalid, you must provide new instructions on demand or cease further distribution. If you provide valid instructions or cease distribution within thirty days after you become aware that the instructions are invalid, then you do not forfeit any of your rights under this license.

This document uses properties covered by the Open Game License v1.0a

<http://www.opengamingfoundation.org/ogl.html>

This document uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content.

This document is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing.

<http://paizo.com/paizo/about/communityuse>

Iniciativa

BONUS INICIATIVA

DOTES

Entrenamiento

Misc

INIC

=

DES

+

+

+

VELOCIDAD

VELOCIDAD

Vel con Armadura

Vel Temp

Vel. de Nado

Vel. de Vuelo

Vel Trepando

ATAQUE BASE

BON ATAQUE BASE

ATAQUE MELEE

ATAQUE A DISTANCIA

Bonif. Temp de Ataque

Bon de Moral

VENTAJAS

Desventajas

Ataque Poderoso

+

=

+

-

-

Bon Temp Daño

Bon de Moral

VENTAJAS

Desventajas

Ataque Poderoso

+

=

+

-

+

Mod Condicionales

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA DE COMBATE

Bonificador de Ataque Base

Mod Tamaño

Misc

BMC

=

FUE

+

BAB

-

+

DEFENSA MANIOBRA DE COMBATE

Mod de Esquiva

Mod de Desvío

Bonificador de Ataque Base

Mod Tamaño

Misc

DMC

=

10

+

FUE

+

DES

+

+

+

BAB

-

+

DMC DESPREVENIDO

Mod de Desvío

Bonificador de Ataque Base

Mod Tamaño

Misc

DMC

=

10

+

FUE

/

/

+

+

BAB

-

+

BMC Temp.

DMC Temp.

Mod Condicionales

+ BMC

+ DMC

SALUD

PUNTOS DE GOLPE

Heridas

☐ Moribundo

☐ Estable

No Letal

☐ Inconsciente

pg

pg

pg

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA

Mod de Esquiva

Mod de Desvío

CA Armadura

CA Escudo

Armadura Natural

Mod Tamaño

CA

=

10

+

DES

+

+

+

+

+

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

Mod de Esquiva

Mod de Desvío

CA Armadura

CA Escudo

Armadura Natural

Mod Tamaño

CA

=

10

/

/

+

+

+

+

CLASE DE ARMADURA TOQUE

Mod de Esquiva

Mod de Desvío

CA Armadura

CA Escudo

Armadura Natural

Mod Tamaño

CA

=

10

+

DES

+

+

/

/

/

+

CA Temp

Resistencia a conjuros

Mod Condicionales

+ CA

Reducción Daño

/

Notas

ATAQUES

Alcance

Tipo

Bon de Ataque

Daño

Crítico

d1

x

Munición

#

Munición Especial

#

Alcance

Tipo

Bon de Ataque

Daño

Crítico

d1

x

Alcance

Tipo

Bon de Ataque

Daño

Crítico

d1

x

Alcance

Tipo

Bon de Ataque

Daño

Crítico

d1

x

Munición

#

Munición Especial

#

Munición

#

Munición Especial

#

SALVACIONES

SALVACIÓN DE FORTALEZA

Base

Racial

Misc

Temp

FORT

=

CON

+

+

+

+

SALVACIÓN REFLEJOS

Base

Racial

Misc

Temp

REF

=

DES

+

+

+

+

SALVACIÓN VOL

Base

Racial

Misc

Temp

VOL

=

SAB

+

+

+

+

☐ Evasión

☐ Evasión Mejorada

☐ Aguante

☐ Sentido de las trampas

Mod Condicionales

EFECTOS



EVANGELIST

DE

(CLÉRIGO)

Nivel de
Clérigo

Nivel de
Lanzador

DOMINIO

Dominio

Poder Concedido

Poder Concedido

Nivel

CD

Usos
al día

Usos
al día

Usos
al día

CONJUROS

CD Salv
de Conjur

Conjur
al Día

=

Conjur
Base

Conjur
Adicionales

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

+ 1

SAB

SAB - 4

SAB - 8

SAB - 12

SAB

SAB - 4

SAB - 8

SAB - 12

SAB

SAB - 4

SAB - 8

SAB - 12

SAB

SAB - 4

SAB - 8

SAB - 12

CD Salv de Conjur = 10 + SAB + Nivel de Conjur

PUBLIC SPEAKER

DC reduction

= CAR +

Nivel de
Clérigo

SERMONIC PERFORMANCE

Duración

Nivel de Clérigo

Misc

turnos = 2 + () × 2 + CAR +

Asaltos Hoy

Asaltos Hoy

Asaltos Hoy

Asaltos Hoy

Asaltos Hoy

CD SALV VOL

Nivel de Clérigo

= 10 + () ÷ 2 + CAR

CONTRAODA

Contrarresta efectos mágicos que dependan del sonido.

Aliados a 30' usan la tirada de Interpretar en lugar de una tirada de salvación.

FASCINAR

Nivel de

MAX AUDIENCIA

= ÷ 3

(Redondear arriba)

INFUNDIR VALOR

+

Bon contra efectos de encantamiento y compulsión

Bon a tiradas de ataque y daño

INSPIRAR GRANDEZA MAX AFECTADOS

Nivel 9

2 Dados de golpe adicionales

+2d10 (incluyendo CON)

INSPIRAR HEROISMO MAX AFECTADOS

Nivel 15

+ 4 a todas las tiradas de salvación

+ 4 a CA

CANALIZAR ENERGÍA

Clérigo Bueno



Clérigo Malvado

CANALIZAR ENERGÍA POSITIVA

CANALIZAR ENERGÍA NEGATIVA

CHANNEL PER DAY

Misc

Hoy

= 3 + CAR +

ENERGY

Nivel de Clérigo

Misc

d6 = () ÷ 2 + (Redondear arriba)

CD SALV VOL

Nivel de Clérigo

Misc

= 10 + () ÷ 2 + CAR +

CONJUROS PREPARADOS

0

Conjuro de Dominio + 1

Conjuro de Dominio + 1

Command Subject obeys commands for 1 rd

1

Conjuro de Dominio + 1

Conjuro de Dominio + 1

Enthrall Captivate all within 100ft + 10ft/lv

2

Conjuro de Dominio + 1

Conjuro de Dominio + 1

Tongues Speak and understand any language

3

Conjuro de Dominio + 1

Conjuro de Dominio + 1

Suggestion Influence subject's actions

4

Conjuro de Dominio + 1

Conjuro de Dominio + 1

Greater Command Command 1 subject per level

5

Conjuro de Dominio + 1

Conjuro de Dominio + 1

Geas/Quest Subject must complete a task

6

Conjuro de Dominio + 1

Conjuro de Dominio + 1

Mass suggestion Influence 1 subject per level

7

Conjuro de Dominio + 1

Conjuro de Dominio + 1

Sympathy Gather creatures of one type/alignment

8

Conjuro de Dominio + 1

Conjuro de Dominio + 1

Demand Influence with a message at any distance

9

LIBRO DE CONJUROS

Nivel de Conjuro

	Escuela

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Nivel de Conjuro

	Escuela

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Nivel de Conjuro

	Escuela

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

Componentes / Foco	Libro	Página

TRASFONDO DEL PERSONAJE

Nombre

Origen

RETRATO



APARIENCIA

Raza



Edad

Altura

Peso

Ojos

Pelo

Características definitorias

Ropaje Preferido

PERSONALIDAD

Motivaciones

Miedos

Gustos

Aversiones

Peculiaridades

ORÍGENES

Padres

Trasfondo

Bon

Regalos

Insultos

Eventos

Trasfondo

Bon

Regalos

Insultos

Eventos

País

/ Región

/ Pueblo

Trasfondo

Bon

Regalos

Insultos

Eventos

Trasfondo

Bon

Regalos

Insultos

Eventos

AFILIACIONES

Religión

AMISTOSO

HOSTIL

Empleador

AMISTOSO

HOSTIL

País Actual

/ Región

/ Pueblo

AMISTOSO

HOSTIL

Afiliación

AMISTOSO

HOSTIL

Afiliación

AMISTOSO

HOSTIL

AMIGOS Y ENEMIGOS

AMISTOSO

HOSTIL

AMISTOSO

HOSTIL

AMISTOSO

HOSTIL

AMISTOSO

HOSTIL

AMISTOSO

HOSTIL

AMISTOSO

HOSTIL


AMISTOSO

HOSTIL

AMISTOSO

HOSTIL

STATS DISPLAY



Nombre

Nombre

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
CA	CA	CA	CA	CA	CA
BMC	BMC	DMC	DMC	DMC	DMC

TIROS DE SALVACIÓN

Fortaleza	Reflejos	Vol
FORT	REF	VOL

Iniciativa

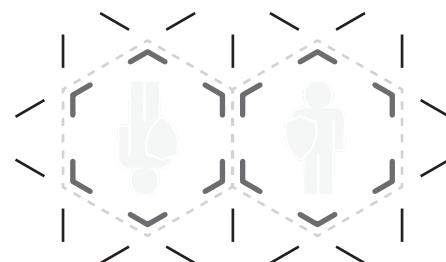
MAP FIGURE



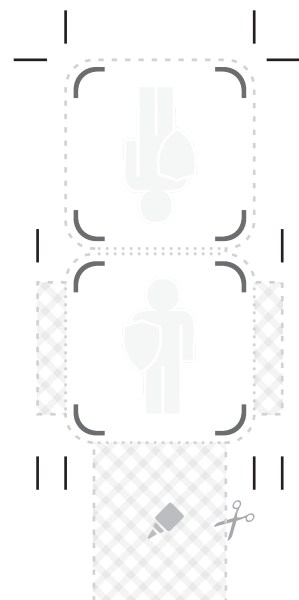
INITIATIVE MARKER






HEX TOKENS



MAP TOKEN



-  Cortar con cuidado con cuchilla o tijeras, siguiendo las guías marcadas
-  Doble en las líneas de puntos, asegurandote que las áreas grises queden ocultas
-  Opcionalmente, arreglelo con pegamento