

NOMBRE DEL PERSONAJE: **NOMBRE DEL JUGADOR:**
NIVEL: **NOMBRE DE LA CAMPAÑA:** **AÑO:**
RAZA: **ALINEAMIENTO:** **EDAD:** **TAMAÑO:**
ALTURA: **PESO:** **CABELLO:** **OJOS:**
PIEL: **FECHA DE NACIMIENTO:** **EDAD:** **SEXO:**
HOGAR: **IDIOMAS:**



« PALADÍN »

NOMBRE CARACT.	PUNT. CARACT.	MED. CARACT.	PUNT. TEMPORAL	MED. TEMPORAL	TOTAL	TEMPORAL	RED. DAÑO
FUE	○				PG ○		
DES	○				HERIDAS/PG ACTUALES		ATENUADO/DAÑO NO LETAL
CON	○						
INT	○						
SAB	○						
CAR	○						
CA	○				INIC. Id20+ ○ =		

TOTAL = Id20+ ○ = MED. DES. + MED. VARIOS + TEMPORAL
 BENE ARMADURA BENE ESCUDO MED. TAMAÑO ARMADURA MED. NATURAL DEFLECCIÓN MED. VARIOS MED. TEMPORAL

NIVEL TOTAL	PUNTOS DE EXPERIENCIA	SIGUIENTE NIVEL
-------------	-----------------------	-----------------

PROFESIONES	NIVEL	BENE TOTAL	MED CARAC. TERISTICA	RANGES	CLÁSEEA (+2)	RAZA Y CLASE	DETES	MED. VARIOS	ARMADURA / EQUIPO	OTROS
Paladín (PREDEFLECTA)										

TOQUE	DESPREVENIDO	MODIFICADORES	RES. CONJUROS
-------	--------------	---------------	---------------

	TOTAL	SALVACIÓN BASE	MED. CARACT.	MED. MÁGICO	MED. VARIOS	MED. TEMPORAL	MODIFICA DORES
FOR. (CON)	Id20+ ○ =						
REF. (DES)	Id20+ ○ =						
VEL. (SAB)	Id20+ ○ =						

C/C (TOTAL)	ATAQUE BASE	MED. FUE	MED. TAMAÑO	MED. VARIOS	TEMPORAL
/ / /	/ / /				

DISTANCIA (TOTAL)	ATAQUE BASE	MED. DES	MED. TAMAÑO	MED. VARIOS	TEMPORAL
/ / /	/ / /				

MANO ÚTIL	MANO TORPE	ATAQUES ESPECIALES
1		
2		
3		
4		

BMC ○ = ATAQUE BASE + MED. FUE + MED. TAMAÑO + MODIFICADORES + TEMPORAL
DMC ○ = + Id ○ + ATAQUE BASE + MED. FUE + MED. DES + MED. TAMAÑO + TEMPORAL

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO RANG@ (DISTANCIA) MUNICIÓN DAÑO		
ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO RANG@ (DISTANCIA) MUNICIÓN DAÑO		
ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO RANG@ (DISTANCIA) MUNICIÓN DAÑO		
ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO RANG@ (DISTANCIA) MUNICIÓN DAÑO		
ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO RANG@ (DISTANCIA) MUNICIÓN DAÑO		
MUNICIÓN		

- ACROBACIAS =DES* + + + + +
- ARTESANÍA (SE) =INT + + 3 + + + +
- ARTESANÍA (SE) =INT + + 3 + + + +
- ARTESANÍA (SE) =INT + + 3 + + + +
- AVERIGUAR INTENCIONES =SAB + + 3 + + + +
- CENOC. CONJUR@S (SE) =INT + + 3 + + + +
- DIPLOMACIA (REUNIR INFO.) =CAR + + 3 + + + +
- DISFRAZARSE =CAR + + + + +
- ENGAÑAR =CAR + + + + +
- ESCAPISMO =DES* + + + + +
- INTERPRETAR (SE) =CAR + + + + +
- INTIMIDAR =CAR + + + + +
- INUTILIZAR MECANISMO (SE) =DES* + + + + +
- JUEGO DE MANOS (SE) =DES* + + + + +
- LINGÜÍSTICA (SE) =INT + + + + +
- MENTAR =DES* + + 3 + + + +
- NADAR =FUE* + + + + +
- EFICIE (SE) =INT + + 3 + + + +
- EFICIE (SE) =INT + + 3 + + + +
- EFICIE (SE) =INT + + 3 + + + +
- PERCEPCIÓN =SAB + + + + +
- SABER (ARCANO) (SE) =INT + + + + +
- SABER (DUNGEONS) (SE) =INT + + + + +
- SABER (GEOGRAFÍA) (SE) =INT + + + + +
- SABER (HISTORIA) (SE) =INT + + + + +
- SABER (INGENIERÍA) (SE) =INT + + + + +
- SABER (LOCAL) (SE) =INT + + + + +
- SABER (LOS PLANOS) (SE) =INT + + + + +
- SABER (NATURALEZA) (SE) =INT + + + + +
- SABER (NOBLEZA) (SE) =INT + + 3 + + + +
- SABER (RELIGIÓN) (SE) =INT + + 3 + + + +
- SANAR =SAB + + 3 + + + +
- SIGILO (ACECHAR) =DES* + + + + +
- SUPERVIVENCIA =SAB + + + + +
- TASACIÓN =INT + + + + +
- TRATO CON ANIMALES (SE) =CAR + + 3 + + + +
- TREPAR/ESCALAR =FUE* + + + + +
- USAR OBJETO MÁGICO (SE) =CAR + + + + +
- VOLAR =DES* + + + + +

VEL.	PIES SQ	PIES SQ	PIES	PIES	PIES	PIES	PIES
VEL. BASE	CON ARMADURA VUELO Y EQUIPO	MANO* NADAR BRAVILIDAD	TREPAR	CAVAR	TEMPORAL		

ARMADURA/OBJ PROTECTOR	BENE	TIPO	PENAL.	FALL@ CONJURO	DES MÁX.
TOTAL					

APTITUDES ESPECIALES DE RAZA: (.....)

APTITUDES ESPECIALES DE CLASE: (.....)

- **Competencia con armas y armaduras:** son competentes con todas las armas simples y marciales, con todos los tipos de armadura y con escudos (excepto escudos paveses).

- **Aura del bien (Ex):** el poder del aura del bien de un paladín (ver el conjuro *detectar bien*) es igual a su nivel de paladín.

- **Detectar el mal (St):** a voluntad, puede usar *detectar el mal*, como el conjuro. Puede, como acción de movimiento, concentrarse en un objeto individual o individuo dentro de 60' y determinar si es malvado, leyendo la fuerza de su aura como si lo hubiera estudiado durante 3 asaltos. Mientras se centre en un individuo u objeto, no detecta el mal en ningún otro objeto o individuo dentro del alcance.

- **Castigar el mal (Sb):** 1 vez al día, puede llamar a las fuerzas del bien para que le ayuden en su lucha contra el mal. Como acción rápida, escoge un objetivo en su línea de visión al que castigar. Si el objetivo es malvado, añade su bonif. de Car (de tenerlo) a sus tiradas de ataque y añade su nivel de paladín a todas las tiradas de daño contra el objetivo que está castigando. Si el objetivo de *castigar el mal* es un ajeno con el subtipo maligno, un dragón de alineamiento malvado, o una criatura muerta viviente, el bonif. al daño en el 1^{er} ataque con éxito se incrementa a 2 puntos de daño por cada nivel de paladín que tenga. Independientemente del objetivo, *castigar el mal* sobrepasa automáticamente cualquier RD que posea la criatura.

Además, mientras castigar el mal esté en funcionamiento, el paladín gana un bonif. de desvío igual a su mod. de Car (de tenerlo) a su CA contra ataques hechos por el objetivo del castigo. Si escoge como objetivo una criatura que no es malvada, el castigo se pierde sin causar efectos. Los efectos del castigar el mal permanecen hasta que el objetivo del castigar está muerto o la próxima vez que el paladín descansa y vuelva a ganar sus usos de esta capacidad.

A nivel 4, y cada 3 niveles a partir de entonces, puede castigar el mal una vez adicional al día, como indica la tabla (ver "Manual de Reglas Básico Pathfinder"), hasta un máximo de 7/día a nivel 19.

- **Gracia divina (Sb):** a nivel 2, gana un bonif. igual a su bonif. de Car (de tenerlo) en todas sus TS.

- **Imposición de manos (Sb):** empezando a nivel 2, puede sanar heridas (las propias o las de otros) al toque. Cada día puede usar esta capacidad un número de veces igual a ½ de su nivel de paladín más su mod. de Car. Con cada uso de esta capacidad, un paladín puede sanar 1d6 PG de daño por cada 2 niveles de paladín que tenga. Usar esta capacidad es una acción estándar, a no ser que el paladín se cure a sí mismo, en cuyo caso es una acción rápida. A pesar del nombre de esta capacidad, un paladín sólo necesita una mano libre para usar esta capacidad.

Alternativamente, un paladín puede usar este poder curativo para infligir daño a criaturas muertas vivientes, infligiendo 1d6 puntos de daño por cada 2 niveles que posea de paladín. Usar la imposición de manos de esta manera requiere un ataque de toque c/c exitoso y no provoca un ataque de oportunidad. Los muertos vivientes no reciben una TS contra este daño.

- **Aura de valor (Sb):** a nivel 3, es inmune al miedo (mágico o de otro tipo). Cada aliado a 10' o menos de él gana un bonif. de moral +4 a las TS contra los efectos del miedo. Esta capacidad funciona sólo mientras el paladín está consciente, no si está inconsciente o muerto.

- **Salud divina (Ex):** a nivel 3, es inmune a todas las enfermedades, incluyendo las enfermedades sobrenaturales y las mágicas.

- **Piedad (Sb):** a nivel 3, y cada 3 niveles a partir de entonces, puede seleccionar una piedad. Cada piedad añade un efecto a la capacidad de imposición de manos del paladín. Cada vez que el paladín use imposición de manos para sanar daño a un objetivo, el objetivo también recibe los efectos adicionales de todas las piedades poseídas por el paladín. Una piedad puede eliminar un estado causado por una maldición, enfermedad o veneno sin curar el mal en sí mismo. Tales estados vuelven después de 1 hora a no ser que la piedad elimine realmente la aflicción que origina el estado. A nivel 3, el paladín puede seleccionar una de las piedades iniciales siguientes.

- **Fatigado:** El objetivo ya no está fatigado.

- **Estremecido:** El objetivo ya no está estremecido.

- **Afectado:** El objetivo ya no está afectado.

A nivel 6, añade las siguientes piedades a la lista de las que puede seleccionar.

- **Atontado:** El objetivo ya no está atontado.

- **Enfermo:** La capacidad de imposición de manos del paladín también actúa como *quitar enfermedad*, usando el nivel del paladín como nivel de lanzador.

- **Grogui:** El objetivo ya no está grogui, a no ser que el objetivo esté exactamente en 0 puntos de golpe.

A nivel 9, añade las siguientes piedades a la lista de las que puede seleccionar.

- **Maldito:** La capacidad de imposición de manos del paladín también actúa como *quitar maldición*, usando el nivel del paladín como nivel de lanzador.

- **Exhausto:** El objetivo ya no está exhausto. El paladín debe tener la piedad de fatigado antes de seleccionar esta piedad.

- **Asustado:** El objetivo ya no está asustado. El paladín debe tener la piedad de estremecido antes de seleccionar esta piedad.

- **Nauseado:** El objetivo ya no está nauseado. El paladín debe tener la piedad de enfermo antes de seleccionar esta piedad.

- **Envenenado:** La capacidad de imposición de manos del paladín también actúa como *neutralizar veneno*, usando el nivel del paladín como nivel de lanzador.

A nivel 12, añade las siguientes piedades a la lista de las que puede seleccionar.

- **Cegado:** El objetivo ya no está cegado.

- **Ensordecido:** El objetivo ya no está ensordecido.

- **Paralizado:** El objetivo ya no está paralizado.

- **Aturdido:** El objetivo ya no está aturdido.

Estas capacidades son acumulativas. Por ejemplo, a nivel 12 la capacidad de imposición de manos del paladín sana 6d6 puntos de daño y puede también curar los estados de fatigado y exhausto así como quitar enfermedades y neutralizar venenos. Una vez elegido un estado o efecto de conjuro, no puede ser cambiado.

- **Canalizar energía positiva (Sb):** cuando un paladín alcanza el nivel 4, gana la capacidad sobrenatural de canalizar energía positiva como un clérigo. Usar esta capacidad consume 2 usos de su capacidad de imposición de manos. Un paladín usa su nivel como nivel efectivo de clérigo cuando canaliza energía positiva. Esta es una capacidad basada en el Car.

- **Conjuros:** comenzando a nivel 4, gana la capacidad de lanzar un pequeño número de conjuros divinos que son extraídos de la lista de conjuros de paladín. Un paladín debe escoger y preparar sus conjuros con antelación.

Para preparar o lanzar un conjuro, debe tener una puntuación de Car como mínimo igual a 10 + el nivel de conjuro. La CD para una TS contra el conjuro de un paladín es igual a 10 + el nivel del conjuro + el mod. de Car del paladín.

Al igual que otros lanzadores de conjuros, un paladín sólo puede lanzar un cierto número de conjuros de cada nivel al día. Su base diaria de conjuros asignados se indica en la tabla de la descripción de la clase (ver "Manual de Reglas Básico Pathfinder"). Además, recibe conjuros adicionales al día si tiene una alta puntuación de Car. Cuando la tabla indica que el paladín obtiene o conjuros al día de un determinado nivel de conjuro, sólo gana los conjuros adicionales a los que tendría derecho en base a su puntuación de Car para ese nivel de conjuro.

Debe invertir 1 hora cada día en la oración y la meditación silenciosa para recuperar su asignación diaria de hechizos. Puede preparar y lanzar cualquier conjuro de la lista de conjuros del paladín, a condición de que pueda lanzar conjuros de ese nivel, pero debe escoger que conjuros prepara durante su meditación diaria.

Hasta el nivel 3, un paladín no tiene nivel de lanzador. A nivel 4 y superior, su nivel de lanzador es igual a su nivel de paladín -3.

- **Vínculo divino (St):** al llegar a nivel 5, forma un vínculo divino con su dios. Este vínculo puede adoptar una de 2 formas. Una vez la forma es elegida, no puede ser cambiada.

- El primer tipo de vínculo permite al paladín mejorar su arma como acción estándar haciendo un llamamiento a la ayuda de un espíritu celestial durante 1 min por nivel de paladín. Cuando es llamado, el espíritu causa que el arma emane luz como una antorcha.

A nivel 5, este espíritu garantiza al arma un bonif. +1 de mejora. Cada 3 niveles más allá del 5, el arma gana otro mod. +1 de mejora, hasta un máximo de +6 a nivel 20. Estos bonifs. pueden ser añadidos al arma, apilándose con los bonifs. existentes en el arma hasta un máximo de +5, o pueden ser usados para añadir alguna de las siguientes propiedades al arma: axiomática, radiante, defensora, disruptora, flamígera, flamígera explosiva, sagrada, afilada, compasiva y veloz. Añadir estas propiedades consume una cantidad de bonif. igual al coste de la propiedad. Estos bonifs. se añaden a cualquier propiedad que el arma ya tenga, pero no se apilan habilidades duplicadas.

Si el arma no es mágica, al menos hay que añadir un bonif. de mejora +1 antes de poder añadir cualquier otra propiedad. El bonif. y propiedades garantizados por el espíritu son determinadas cuando el espíritu es llamado y no puede ser cambiado hasta que el espíritu es llamado de nuevo. El espíritu celestial no concede bonifs. si el arma está en poder de cualquier otro que no sea el paladín pero vuelve a concederlas si retorna al paladín. Estos bonifs. se aplican sólo a un extremo de un arma doble. Un paladín puede usar esta capacidad 1 vez al día a nivel 5, y 1 vez adicional al día por cada 4 niveles más allá del 5, hasta un total de 4/día a nivel 17.

Si un arma vinculada con un espíritu celestial es destruida, el paladín pierde el uso de esta capacidad durante 30 días, o hasta que gane un nivel, lo que ocurra antes. Durante este período de 30 días, el paladín recibe un penalizador -1 a las tiradas de ataque y daño con arma.

en su cruzada contra el mal. Esta montura es normalmente un caballo pesado (para un paladín de tamaño mediano) o un pony (para un paladín de tamaño pequeño), aunque también monturas más exóticas, como puede ser un jabalí, camello o perro, son adecuadas. Esta montura funciona como su compañero animal de druida, usando el nivel de paladín como su nivel de druida efectivo. Las monturas vinculadas tienen una Int de al menos 6.

1 vez al día, como acción de asalto completo, puede llamar mágicamente a su montura a su lado. Esta capacidad es el equivalente a un conjuro de un nivel igual a 1/3 del nivel del paladín. La montura aparece adyacente al paladín inmediatamente. Puede usar esta capacidad 1 vez al día a nivel 5, y 1 vez al día adicional cada 4 niveles a partir de entonces, para un total de 4/día a nivel 17.

A nivel 11, la montura gana la plantilla celestial (ver Pathfinder RPG Bestiary), y se convierte en una bestia mágica a los propósitos de determinar qué conjuros le afectan. A nivel 15, la montura del paladín gana resistencia mágica igual al nivel del paladín +11.

Si la montura del paladín muere, el paladín no puede convocar otra montura durante 30 días o hasta que gana un nivel de paladín, lo que ocurra antes. Durante este período de 30 días, el paladín recibe un penalizador -1 a las tiradas de ataque y daño con arma.

- **Aura de resolución (Sb):** a nivel 8, es inmune a conjuros y habilidades sortilegas de encantamiento. Cada aliado a 10' del paladín gana un bonif. de moral +4 a las TS contra efectos de encantamiento. Esta capacidad funciona sólo mientras el paladín está consciente, no si está inconsciente o muerto.

- **Aura de justicia (Sb):** a nivel 11, puede gastar 2 usos de su capacidad de castigar el mal para otorgar la capacidad de castigar el mal a todos los aliados a 10' de él, usando los bonif. del paladín. Los aliados pueden usar esta capacidad de castigar el mal desde el comienzo del siguiente turno del paladín y los bonifs. duran 1 minuto. Usar esta capacidad es una acción gratuita. Las criaturas malignas no reciben beneficios de esta capacidad.

- **Aura de fe (Sb):** a nivel 14, las armas de un paladín son tratadas como si tuvieran alineamiento bueno a efecto de superar la reducción de daño. Cualquier ataque hecho contra un enemigo a 10' del paladín es tratado como si tuviera alineamiento bueno a efectos de superar la reducción de daño. Esta capacidad funciona sólo cuando el paladín está consciente, no si está inconsciente o muerto.

- **Aura de rectitud (Sb):** a nivel 17, un paladín gana RD 5/mal e inmunidad a los conjuros y habilidades sortilegas de compulsión. Cada aliado dentro de 10' de él gana un bonif. de moral +4 a las TS contra efectos de compulsión. Esta capacidad funciona sólo cuando el paladín está consciente, no si está inconsciente o muerto.

- **Campeón sagrado (Sb):** a nivel 20, se convierte en un conducto para el poder de su dios. Su RD se incrementa a 10/mal. Cada vez que use castigar el mal e impacta con éxito a un ajeno maligno, el ajeno también queda afectado por un *déstierro*, usando su nivel de paladín como el nivel de lanzador (su arma y símbolo sagrado cuentan automáticamente como objeto que el sujeto odia). Después de que el efecto del *déstierro* y el daño del ataque se hayan resuelto, el castigo finaliza inmediatamente. Además, cada vez que canalice energía positiva o use imposición de manos para sanar una criatura, sana la cantidad máxima posible.

- El segundo tipo de vínculo permite a un paladín ganar el servicio de un extraordinariamente inteligente, fuerte y leal corcel para servirle

DETES: (.....)

.....

.....

.....

.....

.....

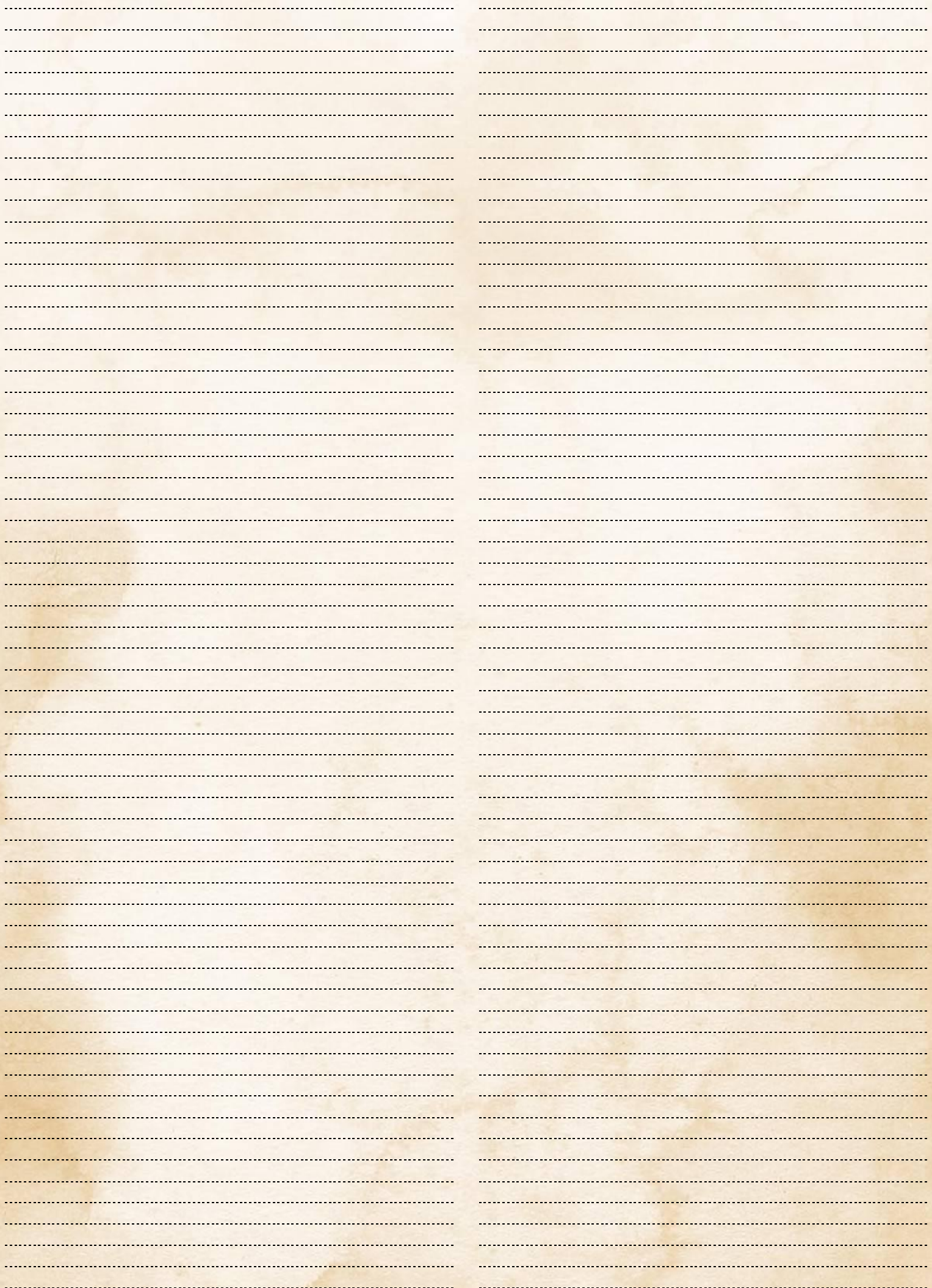
.....

.....

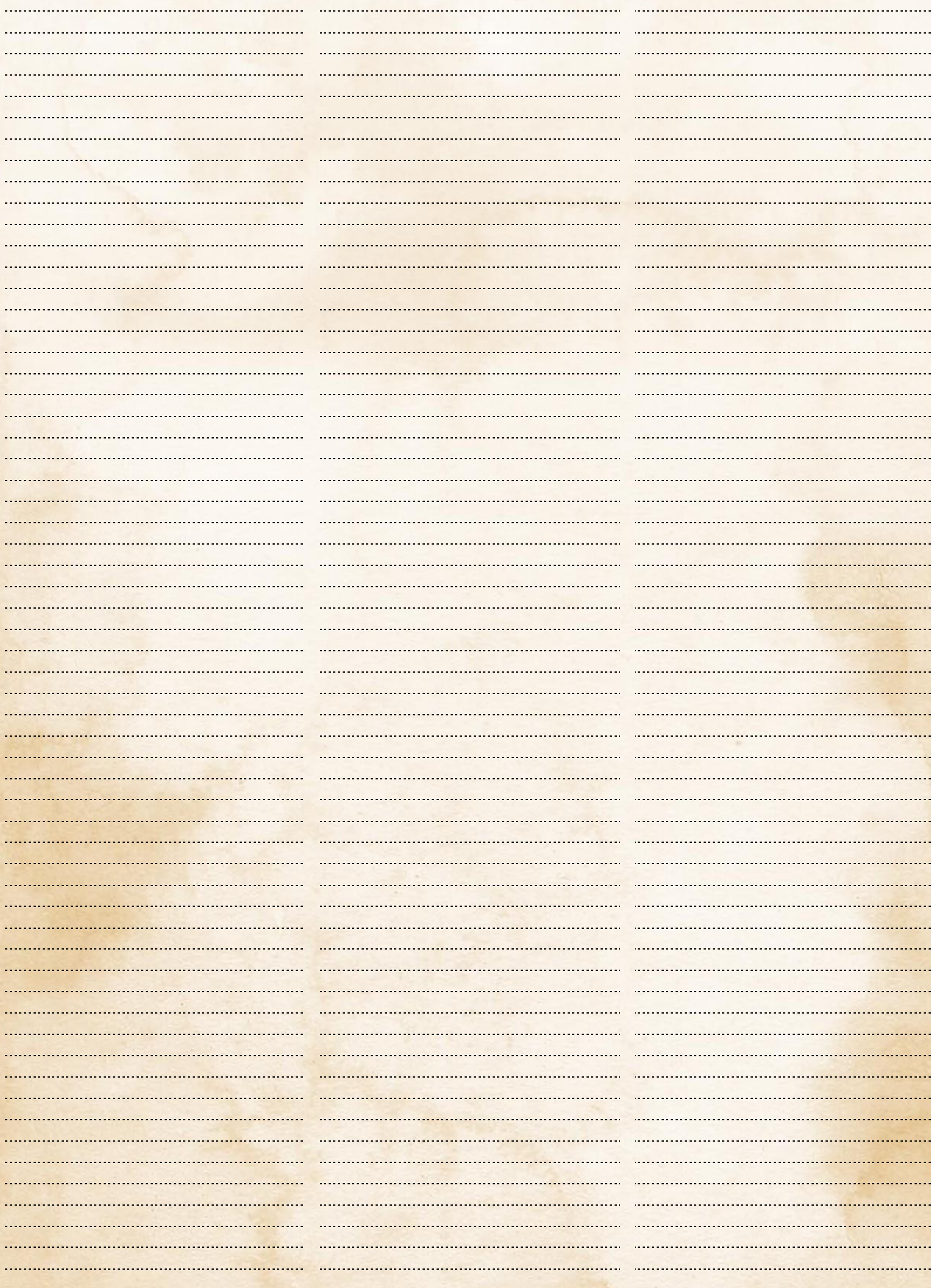
.....

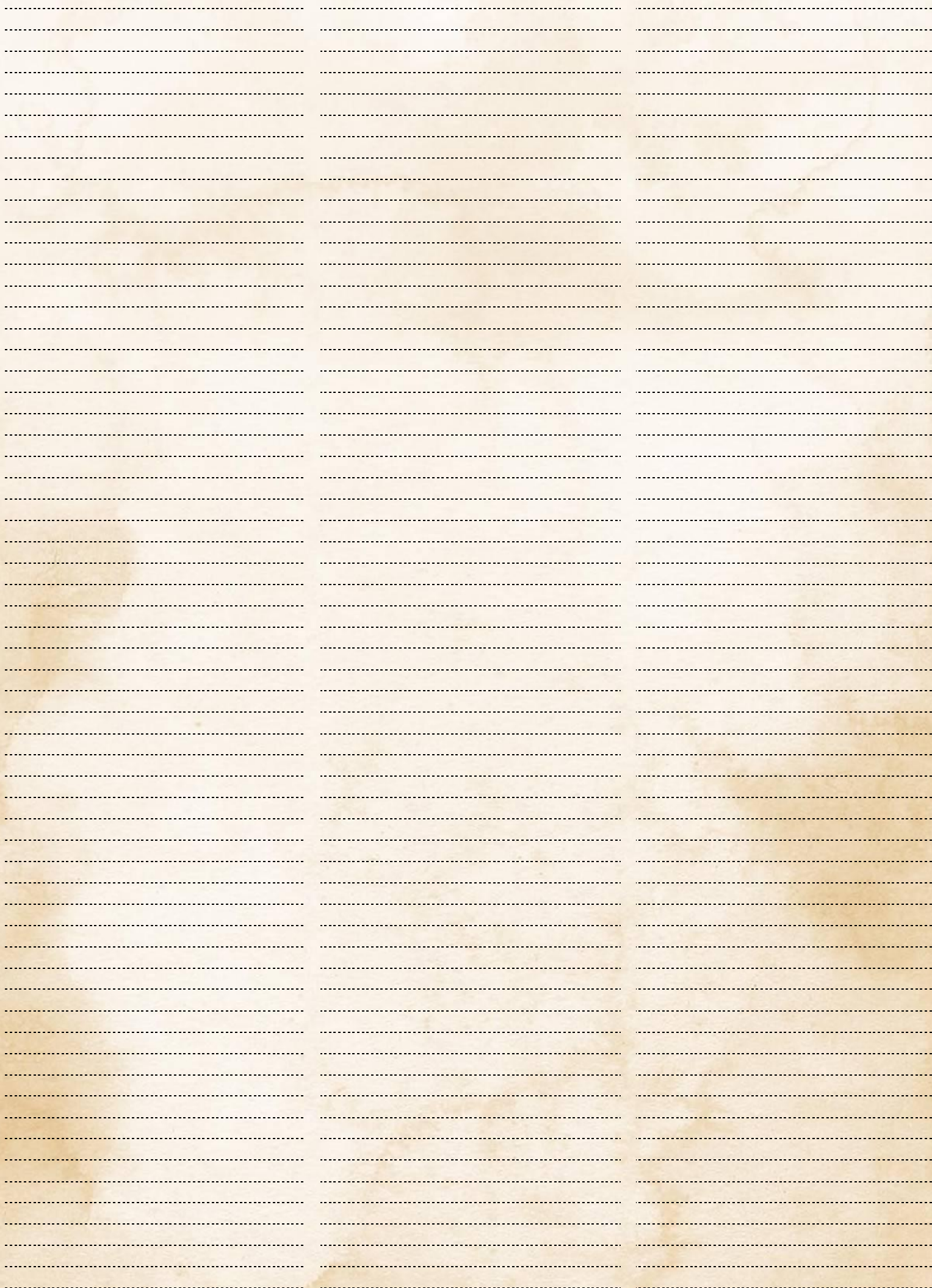
.....

.....



ATAQUES CALCULADOS CON LAS DOTES Y OTRAS APTITUDES:





DESCRIPCIÓN FÍSICA DETALLADA:

ACTITUD Y PERSONALIDAD:

BIOGRAFÍA: