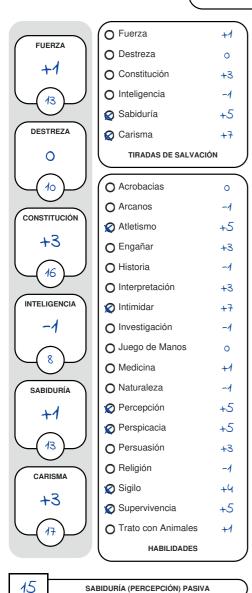


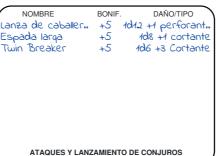
# Asimov-MKIII

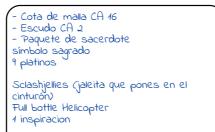
NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 10 guardaespaldas over Drive CLASE Y NIVEL TRASFONDO JUGADOR Androide Legal neutral ESPECIE ALINEAMIENTO **PUNTOS DE EXPERIENCIA** 









Si las piernas de mi compañero estuvieran cansadas en los Nueve Infiernos, las llevaría en cada paso del camino. Me resulta dificil dejar a mi compañero designado solo. RASGOS DE PERSONALIDAD Resuelto: Sigo la ley que se me ha establecido para proteger a aquellos a quienes se me ordena. (Legal) IDEALES Soy parte de una orden dedicada a proteger a los necesitados. Debido a mi experiencia y mi derecho, soy muy terco en mis caminos. Es casi imposible influir en mis opiniones sobre cómo deben manejarse las

**DEFECTOS** 

### Androide:

- Aumento de Puntuación de Característica Fdad
- Alineamiento
- Constructo Viviente
- Modo de Bajo Consumo
- Conexión Digital
- Idiomas
- Tipo de Construcción
- Aumento de Puntuación de Característica
- Oleada de Nanotritos
- Forma Humanoide

## Paladín Nivel 10:

- Ataque adicional
- Aurà de protección: Alcance de 10 pies
- Aura de Valor: Alcance de 10 pies
- Canalizar Divinidad
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjuros de Juramento
- Favorecer a los Audaces
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros Mejora de característica
- Principios de la Providencia
- Protección
- Salud divina - Sentidos divinos

- Entrenamiento especializado
- Maestro de armas

FOLIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Competencias

sencillas, Escudo

Comun, Draconido

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas

- Espada larga, Garras de gato, Hacha de batalla, Lanza de caballería, Set de juego

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



### HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ <u>Aumento de Puntuación de Característica</u>: Tu puntuación de Constitución aumenta en 2
- ▶ <u>Edad</u> Las VI generalmente se construyen y programan en la edad adulta intelectual. Sin embargo, no envejecen de ninguna forma física. Si se mantienen correctamente, pueden vivir para siempre.
- ▶ <u>Alineamiento:</u> Las VI pueden variar en el espectro según el propósito de su creación, aunque la mayoría tiene una sensibilidad limitada y puede elegir su propio camino.
- ▶ <u>Constructo Viviente:</u> A pesar de que eres un constructo, eres una criatura viviente. Eres inmune a las enfermedades, el veneno y el sueño. Tampoco necesitas comer ni respirar. Sin embargo, eres vulnerable al daño de relámpago.
- ▶ <u>Modo de Bajo Consumo:</u> En lugar de dormir, ingresas a un estado inactivo durante 4 horas cada día. No sueñas en este estado; eres plenamente consciente de lo que te rodea y notas que se acercan los enemigos y otros eventos con normalidad. Sin embargo, si tu descanso se interrumpe en cualquier momento, debes reiniciar e...
- ▶ <u>Conexión Digital:</u> Estás conectado a la red que te rodea, como si tuvieras un CommLink interno. Puedes comunicarte con otras VI como si fuera telepáticamente. También puedes enviar mensajes a dispositivos electrónicos desprotegidos que estén conectados a una red.
- ▶ <u>Idiomas</u>: Puedes hablar, leer y escribir Común, un idioma de tu elección y Cibernético. El idioma Cibernético no se habla sino que se transmite a través del tacto. Si una criatura tiene alguna forma de sistema eléctrico activo, puede entender Cibernético como si fuera su propio idioma.
- ▶ <u>Tipo de Construcción</u>: Hay 7 tipos comunes de construcción de V's: Droide de Combate, Droide de Reconocimiento, Supercomputadora, Unidad Oráculo, Androide, Replicante y Webdroid.
- ▶ <u>Aumento de Puntuación de Característica</u>: Tu Puntuación de Carisma aumenta en 1
- ▶ <u>Tamaño</u>: Los androides son típicamente del tamaño de un humano, con un peso promedio de 170 libras. Tu categoría de tamaño es Mediano.
- Desada de Nanotritos. Puedes concentrar el poder de los nanotritos de tu cuerpo para mejorar tus habilidades. Puedes agregar tu Bono de Competencia a cualquier tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación. Puedes decidir usar esta habilidad después de tirar el dado, pero antes de que se determine el res...
- ▶ <u>Forma Humanoide</u>: Los androides están creados para aparecer y actuar exactamente como humanoides, tienes ventaja en todas las pruebas de Engañar para ocultar tu verdadera forma.
- ▶ <u>Entrenamiento especializado</u> Mediante un exhaustivo entrenamiento, has logrado mejorar tus aptitudes, tanto generales como concretas. La puntuación de una característica de tu elección menor de 20 aumentar en 1. También obtienes competencia con dos habilidades.
- ▶ <u>Maestro de armas:</u> Tu puntuación de Fuerza o Destreza aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Ganas competencia con cuatro armas de tu elección. Podrás escoger cualquier arma sencilla o marcial.
- ▶ <u>Ataque adicional</u>: Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- De Aura de protección: Cuando tú o una criatura amistosa cercana a ti debáis hacer una tirada de salvación conseguís un bonificador a la tirada igual a tu modificador por Carisma (bonificador mínimo de +1). Tienes que estar consciente para conceder este bonificador.
- Alcance de 10 pies
- ▶ <u>Aura de valor</u>. Tú y las criaturas amistosas que se encuentren cerca de ti no podéis ser asustadas mientras tú estés consciente.
- Alcance de 10 pies
- ▶ <u>Canalizar Divinidad.</u> Cuando eliges este Juramento en el Nivel 3, obtienes las siguientes dos opciones de Canalizar Divinidad. Predestinación. Puedes usar tu Canalizar Divinidad para invocar lo divino para que sonría a tus aliados. Cuando una criatura a 60 pies de ti que puedes ver hace una tirada de salvación, puede...
- ▶ <u>Canalizar divinidad:</u> Una vez por descanso corto o largo, puedes canalizar energía divina para activar efectos mágicos. Cuando uses Canalizar divinidad, tú eliges que opción utilizas. Si es necesaria Tirada de Salvación, la CD es igual a la CD de salvación de tus conjuros de paladín.
- ▶ <u>Castigo divino:</u> Al impactar a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un espacio de conjuro para infligir daño radiante adicional igual a 2d8 si el espacio de conjuro es de nivel 1, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 1, hasta un máximo de 5d8. Más daño contra no muertos e infernal.
- D<u>Conjuros de Juramento</u> Ganas los siguientes conjuros de juramento en los niveles de paladín listados a continuación.
- ▶ <u>Favorecer a los Audaces:</u> A partir del Nivel 7, la fortuna guía tu mano. Cuando fallas con un ataque con arma, puedes elegir golpear en su lugar. Cuando usas esta característica, tu objetivo recibe daño radiante adicional igual a tu modificador de Carisma (mínimo de 1). Puedes usar esta característica un número de veces i...
- Imponer las manos: Tienes una reserva de poder curativo igual a tu nivel de paladín multiplicado por 5. Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer poder de la reserva para hacer que recupere PG hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. También puedes gastar 5 PG para curar una enfermedad o
- Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros de clérigo utilizando tu Carisma. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Car + la mitad de tu nivel de paladín durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro de estar preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior. Puedes usar un foco.
- ▶ <u>Mejora de característica</u>: Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

RASGOS

Asimov-MKIII

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín Carisma CLASE SORTÍLEGA CARACTERÍSTICA MÁGICA

15 CD SALVACIÓN CONJUROS

+7 BONIF. ATAQUE CONJUROS

# **ESPACIOS DE CONJURO**



EP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
1	Castigo atronador	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	٧
tu próxi	imo impacto con arma cu	erpo a cuerpo tu arma suen	na como un trueno que se escu	cha a 300 pies. El ataque inflige 2d6 pun	tos de daño de trueno ex	tra al
9		0	ser empujada a 10 pies de ti y			
1 camoo l	Escudo de fe	Hbjuración ra que elijas dentro del alcan	1 acción adicional	Concentración 10 minutos de +2 a la CA mientras dura el conjuro.	60 pies	V, S, M
1	Favor divino	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	v, s
				infligen 104 puntos de daño radiante ad		
1	orden imperiosa	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	٧
das una	orden de una palabra a	una criatura / nivel de conju	ro que puedas ver dentro del a	cance. Debe superar una TS de Sabidi	uría para no seguir la ordi	en durar
	^		no te entiende o tu orden es da		n. 10-	
r conjeco	Huxilio	Abjuración ureza u determinación: Fline I	1 acción hasta tres criaturas dentro del	8 horas alcance. El máximo de puntos de golpe	30 pies 11 los ountos de color act	V, S, t Wales de
da objeti	ivo aumentan en 5 mientr	ras dura el conjuro. Se otorgi	an 5 PG adicionales por cada n	ivel por encima de 2.	g los parrios de golpe der	worce we
2	Restablecimiento menor	V	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
icas a ur	na criatura y puedes term	ninar con una enfermedad o	con un estado que la aflija. El e	estado puede ser cegado, ensordecido,	paralizado o envenenado.	
3	Lanza de Relámpago	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
eas un ra un impa	ayo en tu mano, similar e acto, el objetivo recibe 6d1	.n torma a una lanza y lo lan: lo de daño de relámpago y qi	zas a una criatura u objeto der ueda aturdido hasta el comienza	itro del alcance. Realiza un ataque de co o de su siquiente turno.	onjuro a distancia contra (	ei objetiv
3	Revivir	Nigromancia ( ) ( ) ( ) (	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M