



Asimov-MKIII

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 10

CLASE Y NIVEL

Guardaespaldas

TRASFONDO

OverDrive

JUGADOR

Androide

ESPECIE

Legal neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

13

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

+3

17

- Fuerza +1
- Destreza 0
- Constitución +3
- Inteligencia -1
- Sabiduría +5
- Carisma +7

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias 0
- Arcanos -1
- Atletismo +5
- Engañar +3
- Historia -1
- Interpretación +3
- Intimidar +7
- Investigación -1
- Juego de Manos 0
- Medicina +1
- Naturaleza -1
- Percepción +5
- Perspicacia +5
- Persuasión +3
- Religión -1
- Sigilo +4
- Supervivencia +5
- Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

0

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 92

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 100/10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

Si las piernas de mi compañero estuvieran cansadas en los Nueve Infiernos, las llevaría en cada paso del camino. Me resulta difícil 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.

VÍNCULOS

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 cosas.

DEFECTOS

15 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Espada larga, Garras de gato, Hacha de batalla, Lanza de caballería, Set de juego

Idiomas:

Comun, Draconido

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Lanza de caballería	+5	1d12 +1 perforant..
Espada larga	+5	1d8 +1 cortante
Twin Breaker	+5	1d6 +3 Cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2
- Paquete de sacerdote símbolo sagrado
9 platinos

Sclashjellies (jaleita que pones en el cinturón)
Full bottle Helicopter
1 inspiración

EQUIPO

Androide:

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

Paladín Nivel 10:

- Ataque adicional
- Aura 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

Dotes:

- Entrenamiento especializado
- Maestro de armas

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Aumento de Puntuación de Característica:** Tu puntuación de Constitución aumenta en 2
- ▶ **Edad:** 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.
- ▶ **Alineamiento:** 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.
- ▶ **Constructo Viviente:** 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.
- ▶ **Modo de Bajo Consumo:** 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...
- ▶ **Conexión Digital:** 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.
- ▶ **Idiomas:** 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.
- ▶ **Tipo de Construcción:** Hay 7 tipos comunes de construcción de VI's: Droide de Combate, Droide de Reconocimiento, Supercomputadora, Unidad Oráculo, Androide, Replicante y webdroid.
- ▶ **Aumento de Puntuación de Característica:** Tu Puntuación de Carisma aumenta en 1
- ▶ **Tamaño:** Los androides son típicamente del tamaño de un humano, con un peso promedio de 170 libras. Tu categoría de tamaño es Mediano.
- ▶ **Creación 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...
- ▶ **Forma Humanoide:** Los androides están creados para aparecer y actuar exactamente como humanoides, tienes ventaja en todas las pruebas de Engañar para ocultar tu verdadera forma.
- ▶ **Entrenamiento especializado:** Mediante un exhaustivo entrenamiento, has logrado mejorar tus aptitudes, tanto generales como concretas. La puntuación de una característica de tu elección menor de 20 aumentará en 1. También obtienes competencia con dos habilidades.
- ▶ **Maestro de armas:** 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.
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- ▶ **Aura de protección:** Cuando tú o una criatura amistosa cercana a ti debías hacer una tirada de salvación, consigas 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
- ▶ **Aura de valor:** Tú y las criaturas amistosas que se encuentren cerca de ti no podéis ser asustadas mientras tú estés consciente.
 - Alcance de 10 pies
- ▶ **Canalizar Divinidad:** 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...
- ▶ **Canalizar divinidad:** Una vez por descanso corto o largo, puedes canalizar energía divina para activar efectos mágicos. Cuando uses Canalizar divinidad, tú eliges qué opción utilizas. Si es necesaria Tirada de Salvación, la CD es igual a la CD de salvación de tus conjuros de paladín.
- ▶ **Castigo divino:** 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.
- ▶ **Conjuros de Juramento:** Ganas los siguientes conjuros de juramento en los niveles de paladín listados a continuación.
- ▶ **Favorecer a los Audaces:** 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 veneno.
- ▶ **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 debe estar preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior. Puedes usar un foco.
- ▶ **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica 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

NOTAS ADICIONALES

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

8

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo atronador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
En tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo tu arma suena como un trueno que se escucha a 300 pies. El ataque inflige 2d6 puntos de daño de trueno extra al objetivo. Si es una criatura, debe superar una TS de Fuerza o ser empujada a 10 pies de ti y tumbada.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Favor divino</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Tu plegaria te fortalece con un fulgor divino. Hasta que el conjuro termine, tus ataques de arma infligen 1d4 puntos de daño radiante adicionales cuando impactan.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 PG adicionales por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Lanza de Relámpago</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
Creas un rayo en tu mano, similar en forma a una lanza y lo lanzas a una criatura u objeto dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. En un impacto, el objetivo recibe 6d6 de daño de relámpago y queda aturdido hasta el comienzo de su siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Revivir</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.						