

Administrador de la Concordia



El Administrador de la Concordia es una especie de marshal espacial; es la ley en las fronteras sin ley del espacio. La Concordia Galáctica ha invertido considerable tiempo y entrenamiento para hacer a los Administradores capaces e incorruptibles. Representan la autoridad de la Concordia, y cualquier indicio de abuso debilita la confianza en la Concordia. Aunque el Administrador de la Concordia está autorizado para dispensar justicia de forma sumaria, normalmente siguen el lema de “traerlos vivos” ya que los juicios públicos recuerdan a

todo el mundo el precio por quebrantar la ley de la Concordia. Elige esta clase avanzada si quieres que tu personaje sea la autoridad definitiva en las fronteras del espacio. La forma más rápida, aunque no la única, de acceder a esta clase avanzada consiste en adquirir niveles de la clase básica de héroe Dedicado

Requisitos

Para convertirse en Administrador del Concordia, un personaje debe cumplir los siguientes requisitos:

Habilidades: 6 rangos en Averiguar Intenciones, 6 rangos en Investigar, 6 rangos en Saber (Cívico),

Dotes: Voluntad de Hierro

Lealtad: El personaje debe tener lealtad a la Concordia Galáctica para convertirse en Administrador de la Concordia.

Información de clase

La siguiente información pertenece a la clase avanzada Administrador de la Concordia

Dado de Golpe

El Administrador de la Concordia obtiene 1d8 puntos de golpe por nivel, además del bonificador de Constitución.

Puntos de Acción

Cada vez que alcance un nuevo nivel en esta clase, el Administrador de la Concordia obtiene una cantidad de puntos de acción igual a 6 + la mitad de su nivel de personaje, redondeando hacia abajo.

Habilidades de Clase

Las habilidades de clase del Administrador de la Concordia son las siguientes:

Averiguar Intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Descubrir (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Hablar Idioma (ninguno), Informática (Int), Intimidar (Car), Investigar (Int), Leer/Escribir Idioma (ninguno), Oficio (Sab), Reunir Información (Car), Saber (Psicología, Cívico, Actualidad, Mundología) (Int), Supervivencia (Sab). Puntos de habilidad cada nivel: 5 + modificador de Int (4 + Int para no humanos).

Rasgos de Clase

Los siguientes rasgos pertenecen a la clase avanzada Administrador de la Concordia

Lealtad a la Concordia

Si un Administrador de la Concordia pierde o renuncia a su lealtad a la Concordia Galáctica, ya no puede avanzar más en esta clase. Además, la ley le exige que entregue su Vara de Fuerza a las autoridades de la Concordia.

Vara de Fuerza*

A nivel 1, el Administrador de la Concordia recibe su insignia de oficio: la Vara de Fuerza. También recibe gratis las dotes Competencia con Arma Cuerpo a Cuerpo Exótica (Vara de Fuerza) y Competencia con Arma de Fuego Exótica (Vara de Fuerza), lo que le permite utilizarla en combate sin penalizadores.

Una Vara de Fuerza tiene las siguientes estadísticas de juego:

Daño:	2d6	Tamaño	Grande o Pequeño
Crítico:	19-20	Peso:	4 lb.
Tipo de Daño:	Golpe o Fuego	CD Compra:	23
Incremento de Alcance:	30	Restricción:	Mil (+3)

La Vara de Fuerza es una especie de bastón plegable. En su forma “plegada” no mide más de un pie de largo y puede utilizarse como arma de fuego. Pudiendo realizar hasta 50 descargas de plasma antes de necesitar recargar.

En su forma extendida alcanza los seis pies de largo y está pensada para el cuerpo a cuerpo (aunque aún puede disparar). Extender o encoger la Vara es una acción de movimiento que no provoca ataque de oportunidad.

Además, una Vara de Fuerza extendida puede potenciarse como una acción gratuita, causando +1d6 puntos de daño por electricidad en cuerpo a cuerpo además del daño normal. Al mismo tiempo, genera un campo de fuerza que concede a su portador una RD 5/-. La Vara de Fuerza puede potenciarse de esta forma hasta un máximo de 10 asaltos al día.

Recargar una Vara de Fuerza, tanto los disparos como la electricidad y el campo de fuerza, requiere una fuente de energía y 1 hora.

Una Vara de Fuerza no puede comprarse en el mercado negro.

***Nota:** El Administrador de la Concordia, tal como aparece en el d20 Futuro tiene una Tri-Vara, algo distinta a la Vara de Fuerza que se utilizará en nuestra campaña.

Habilidades de Clase Adicionales

A nivel 2, y otra vez a niveles 5 y 8, el Administrador de la Concordia puede designar una habilidad trasclásea como una habilidad de clase. Esto representa un área de entrenamiento y pericia que el Administrador de la Concordia adquiere más allá de su entrenamiento normal.

Dotes Adicionales

A nivel 3, 6 y 9, el Administrador de la Concordia consigue una dote adicional. La dote adicional debe ser seleccionada de la siguiente lista, y el Administrador de la Concordia debe cumplir todos sus prerequisites para poder seleccionarla.

Artes Marciales Defensivas, Atento, Competencia Avanzada con Armas de Fuego, Competencia con Armaduras ligeras, Competencia con Armaduras intermedias, Competencia con Armaduras Pesadas, Competencia con Armas de Fuego Personales, Derribo Mejorado, Disparo a Bocajarro, Disparo a Larga Distancia, Disparo Doble, Esquiva, Lucha a Ciegas, Pericia en Combate, Rastrear, Soltura con un arma.

Perfil

A nivel 4, un Administrador de la Concordia rápidamente aprende como hacer un perfil de un criminal. Haciendo una prueba de Reunir Información (CD 15) hablando con los testigos de un crimen, el Administrador de la Concordia crea una imagen mental general del sospechoso. Esta imagen mental le concede una descripción física, incluyendo marcas visibles y comportamientos distinguibles. El éxito crea un perfil acertado, al menos en lo concerniente a un sospechoso concreto según lo vieron los testigos. (Para esta prueba de Reunir Información, ningún dinero cambia de manos).

El Administrador de la Concordia puede ampliar el perfil haciendo una prueba de Investigar (CD 15) después de examinar la escena del crimen u otras evidencias conectadas con el sospechoso. Si tiene éxito, el Administrador de la Concordia combina información de testigos oculares con pruebas forenses para desarrollar un perfil de la forma de actuar del sospechoso. Esto concede un bonificador de circunstancia de +2 a cualquier prueba de habilidad hecha para descubrir pruebas adicionales o localizar y capturar al sospechoso – el Administrador de la Concordia desarrolla un sentido de cómo es el sospechoso y donde podría ir a continuación.

Golpe Aturdidor

Una vez al día, un Administrador de la Concordia de nivel 4 o superior puede utilizar su Vara de Fuerza para realizar un golpe aturdidor. El Administrador de la Concordia debe declarar que

esta utilizando esta capacidad antes de hacer la tirada de ataque (ya que, un tirada de ataque fallido arruina el intento). Un golpe aturdidor fuerza a una criatura dañada por la Vara de Fuerza a realizar una salvación de Fortaleza (CD = Daño causado). Una criatura que falle el tiro de salvación está aturrida durante un asalto (hasta justo antes de la siguiente acción del Administrador de la Concordia). Una criatura aturrida no puede actuar, pierde cualquier bonificador de Destreza a la Defensa y sufre un penalizador de -2 a la Defensa.

Las criaturas inmunes a los efectos aturridores o los golpes críticos no se ven afectados por el golpe aturdidor del Administrador de la Concordia.

A nivel 7, un Administrador de la Concordia puede utilizar su golpe aturdidor dos veces al día. A nivel 10, un Administrador de la Concordia puede utilizar esta capacidad tres veces al día.

Presentimiento

A nivel 10, un Administrador de la Concordia se adapta a la resolución de misterios y raramente se pierde una pista. Cuandoquiera que el Administrador de la Concordia gaste un punto de Acción para mejorar el resultado de una prueba de habilidad cuando utiliza ciertas habilidades (ver abajo), puede añadir 1d6 adicional al resultado.

Las habilidades a las que se aplica la capacidad de Presentimiento son Averiguar Intenciones, Buscar, Descubrir, Investigar y Reunir Información.

El Administrador de la Concordia

Nivel de Clase	Ataque Base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Rasgos de Clase	Bonif. Defensa	Bonif. Reputación
1	+0	+1	+0	+1	Lealtad a la Concordia, Vara de Fuerza	+1	+1
2	+1	+2	+0	+2	Habilidad de clase adicional	+1	+1
3	+2	+2	+1	+2	Dote adicional	+2	+2
4	+3	+2	+1	+2	Perfil, golpe aturdidor 1/día	+2	+2
5	+3	+3	+1	+3	Habilidad de clase adicional	+3	+2
6	+4	+3	+2	+3	Dote adicional	+3	+3
7	+5	+4	+2	+4	Golpe aturdidor 2/día	+4	+3
8	+6	+4	+2	+4	Habilidad de clase adicional	+4	+3
9	+6	+4	+3	+4	Dote adicional	+5	+4
10	+7	+5	+3	+5	Presentimiento, golpe aturdidor 3/día	+5	+4

