



STINGR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Barbaro 13

CLASE Y NIVEL

Droide de Combate

ESPECIE

Esclavista

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Kamisen Ajaar

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

17

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

8

- Fuerza +8
- Destreza +2
- Constitución +8
- Inteligencia +1
- Sabiduría 0
- Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +2
- Arcanos +1
- Atletismo +8
- Engañar +4
- Historia +1
- Interpretación -1
- Intimidar +4
- Investigación +1
- Juego de Manos +2
- Medicina 0
- Naturaleza +1
- Percepción +5
- Perspicacia 0
- Persuasión -1
- Religión +1
- Sigilo +2
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+2

INICIATIVA

40

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 133

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Amazon Umayari	+9	1d12+1d4 +4 Perfo.
Amazon Mau	+8	1d6+1d4 +3 Perfo...
Amazon Fist	+9	1d8+1d4 +4 Magico
Amazon Proton C..	+8	3d10+1d4 +3 Corta..
Amazon Super S..	+7	4d8 +2 Perforant...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Amazon Defense CA +2
- Commlink
- CredStick
- Cartuchos de Escopeta
- Amazon Light
- Neuro Linker
- Humagear Module (audifonos bonitos/commlink)
- Amazons Driver
- Amazons Bangle
- PL 17 or 0
- Cartuchos 100/14 batería 5/5

EQUIPO

He sido esclavo antes. Nunca más seré impotente. Escondo inseguridades detrás de mi cruel fachada.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Justicia Retorcida quiero decir, algunas de estas personas son criminales, por lo que deberían ser esclavizadas... (Bueno)

IDEALES

Tengo una familia que mantener.

VÍNCULOS

Este trabajo me ha hecho insensible al sufrimiento de los demás.

DEFECTOS

Droide de Combate:

- 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
- Exterior Fortificado
- Armamento Modular

Barbaro Nivel 13:

- Agarre poderoso
- Ataque adicional
- Ataque temerario
- Crítico brutal: 2 dados adicionales
- Defensa sin armadura
- Furia 5 veces / día, +3 daño
- Furia implacable
- Golpes potenciados
- Instinto salvaje
- Movimiento rápido
- Puños contundentes
- Sentido del peligro

Dotas:

- Figura Descomunal
- Fortaleza excepcional
- Artillero

RASGOS Y ATRIBUTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas de fuego, Armas marciales, Firmas sencillas, Escudo
- látigo, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común, droide

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



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 Fuerza aumenta en 1.
- ▶ Tamaño: Los droides de combate suelen ser más grandes y voluminosos que otras construcciones, miden entre 6 y 7 pies de altura y pesan un promedio de 400 libras. Tu categoría de tamaño es mediano.
- ▶ Exterior Fortificado: Los droides de combate están fuertemente blindados para ello, debido al volumen de esta armadura, no es adecuado para usar una armadura normal. Tienes una CA de 17 (tu modificador de Destreza no afecta este número y se debe colocar manualmente en la ficha como valor fijo) y tienes resistencia al ...
- ▶ Armamento Modular: Puedes adjuntar cualquier arma a tu forma, lo que te permite equipar armas que tienen la propiedad de dos manos como si no la tuvieran, y todas las armas versátiles se tratan como si se sostuvieran con las dos manos. Además, no puedes ser desarmado.
- ▶ Figura Descomunal: Posees una amplia y formidable altura para tu raza, obtenida ya sea a través de duro entrenamiento o la compleción natural de tu cuerpo. Obtienes los siguientes beneficios: Cuentas como si fueras de una categoría de tamaño mayor (con el límite de tamaño grande), a la hora de determinar el peso ...
- ▶ Fortaleza Excepcional: Los golpes te han curtido y ahora eres capaz de soportar las más graves heridas sin desfallecer. Consigues los siguientes beneficios: Tu puntuación de constitución aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Tu máximo de puntos de golpe aumenta en 1 por cada nivel de personaje actual y aumenta 1 más c...
- ▶ Artillero: Eres rápido y preciso con las armas de fuego, lo que te otorga los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Obtienes competencia con armas de fuego (consulta la sección "Armas de fuego" en la Dungeon Master's guide). Ignoras la propiedad "recarga" de...
- ▶ Agarre poderoso: Tu poderoso cuerpo te permite ejercer una fuerza enorme, permitiéndote someter a casi cualquier criatura o monstruo con tus manos desnudas, ganas los siguientes beneficios: Cuando realizas un ataque desarmado, si impacta, puedes intentar agarrar a una criatura como parte de la misma acción, sol...
- ▶ Ataque adicional: Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- ▶ Ataque temerario: Cuando ataques por primera vez en tu turno, puedes hacer un ataque temerario, que, durante ese turno, te da ventaja en las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo utilizando Fuerza, pero, a cambio, las tiradas de ataque que se hagan contra ti tienen ventaja hasta tu siguiente turno.
- ▶ Crítico brutal: Puedes tirar dados adicionales de daño del arma cuando determines el daño adicional de un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo.  
- 2 dados adicionales
- ▶ Defensa sin armadura: Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.
- ▶ Furia: Puedes entrar en furia como acción adicional. Consigues ventaja en las pruebas y TS de Fuerza. Al hacer ataques cuerpo a cuerpo usando Fuerza, consigues un bonificador al daño. Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante. No puedes lanzar conjuros ni concentrarte.  
- 5 veces / día, +3 daño
- ▶ Furia implacable: Si tus puntos de golpe se reducen a 0 mientras estás en furia y no mueres inmediatamente, puedes hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10. Si tienes éxito, te quedas con 1 punto de golpe. Cada vez que uses este rasgo después de la primera antes de un descanso, la CD aumenta en 5.
- ▶ Golpes potenciados: A partir del nivel 6, tus ataques sin armas cuentan como mágicos para el propósito de superar la resistencia y la inmunidad a los ataques y daños no mágicos y cuando entras en furia ganas un bonificador a las tiradas de ataque y daño de +1, este bonificador aumenta a niveles superiores.
- ▶ Instinto salvaje: Tus instintos están tan pulidos que tienes ventaja en las tiradas de iniciativa. Además, si estás sorprendido al principio del combate pero no incapacitado, puedes actuar con normalidad en tu primer turno si entras en furia antes de hacer cualquier otra cosa.
- ▶ Movimiento rápido: Tu velocidad aumenta en 10 pies mientras no llevas armadura pesada.