

## ATRIBUTOS &gt;&gt;

CARISMA

CORAJE

DESTREZA

FORTALEZA

INTELECTO

## HABILIDADES &gt;&gt;

Camuflarse

Pirateo de sistemas

Fuego de cobertura

Tecnología alienígena

Medicina

Zapador

## VENTAJAS &gt;&gt;

- Armadura reforzada** Blindaje +1, todo el daño recibido se reduce en 1.
- Francotirador** Carga +5 y alcance +10 m. en armas de tipo 3.
- Instinto** Actúa en primer lugar.
- Sistema de cobertura** Blindaje +1 tras la cobertura.
- Sobrecarga** Desactiva el blindaje enemigo durante 1 acción.
- Último en pie** Potencia +1/comando, blindaje +1/técnico.

## IMPLANTES &gt;&gt;

- Autodestructor** A 10 m. causa 2 impactos de potencia 10 y daño 10.
- Dron de combate** Destreza 2, Cadencia 2, alcance 30, carga 40, potencia y daño 5.
- Exoesqueleto robótico** Fortaleza +1 y blindaje +1
- IA cortical** Lanza 2d6 en tiradas de intelecto, eligiendo el resultado más alto.
- Impulsor** Carga hasta 100 Kg., -2 en tiradas de disparo durante el vuelo.
- Organismo mecánico** Regeneración +1.
- Sistema de pulsión** Mueve objetos de hasta 100 kg. que pueda ver.

## CONVICCIÓN &gt;&gt;

## Nombre &gt;&gt;

- ☐ Rango 0
- ☐ ^ Rango 1
- ☐ > Rango 2
- ☐ >> Rango 3
- ☐ >>> Rango 4
- ☐ >>>> Rango 5

Humanidad

Frialidad

Deber

Rebeldía

Mérito

TRN

## ARMAS &gt;&gt;

Nombre:

Carga:

Alcance:

Cadencia:

Potencia:

Daño:

Mejoras:

Nombre:

Carga:

Alcance:

Cadencia:

Potencia:

Daño:

Mejoras:

Nombre:

Carga:

Alcance:

Cadencia:

Potencia:

Daño:

Mejoras:

## ARMADURA &gt;&gt;

Nombre:

Blindaje:

Regeneración:

Mejoras:

## EQUIPO &gt;&gt;

