

ATRIBUTOS >>

CARISMA

CORAJE

DESTREZA

FORTALEZA

INTELECTO

HABILIDADES >>

Control cibernético

Mecánica

Fuego de cobertura

Pelea

Geología

Piratería de sistemas

Tecnología alienígena

VENTAJAS >>

- Armadura reforzada** Blindaje +1, todo el daño recibido se reduce en 1.
- Desplazar masa** Desplaza a los objetivos hasta 10 m.
- Experto en extracción** Control de módulo a un máximo de +100 m.
- Francotirador** Carga +5 y alcance +10 m. en armas de tipo 3.
- Pilotar** Permite manejar la nave y controlarla por IA durante el OEM.
- Último en pie** Potencia +1/comando, blindaje +1/tecnólogo.

IMPLANTES >>

- 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.
- IA cortical** Lanza 2d6 en tiradas de intelecto, eligiendo el resultado más alto.
- Organismo mecánico** Regeneración +1.
- Sintetizador de carga** Recarga por completo un arma, 1 uso/misión.
- Sistema de pulsión** Mueve objetos de hasta 100 kg. que pueda ver.
- Velocidad mejorada** Recorre el doble de distancia, -2 disparo del enemigo.

CONVICCIÓN >>

Nombre >>

Rango



Humanidad

Frialdad

Deber

Rebeldía

Mérito

TRN

ARMAS >>

Nombre:

Carga:

Alcance:

Cadencia:

Potencia:

Daño:

Mejoras:

Nombre:

Carga:

Alcance:

Cadencia:

Potencia:

Daño:

Mejoras:

Nombre:

Carga:

Alcance:

Cadencia:

Potencia:

Daño:

Mejoras:

ARMADURA >>

Nombre:

Blindaje:

Regeneración:

Mejoras:

EQUIPO >>