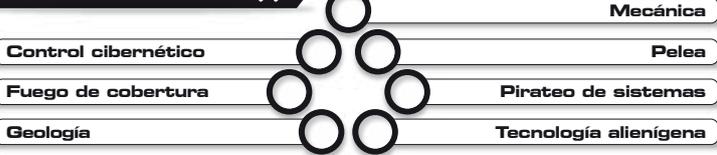


ATRIBUTOS >>



HABILIDADES >>



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.

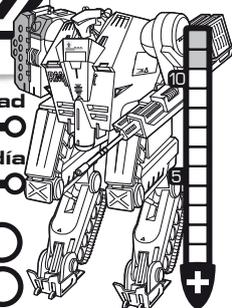
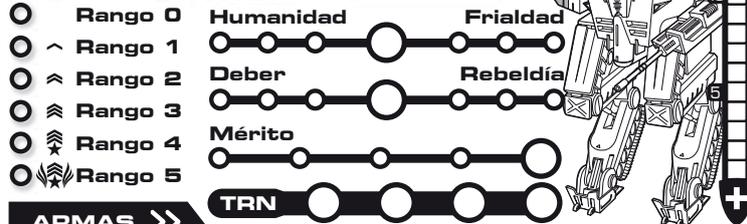
IMPLANTES >>

- 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 >>

Área para definir la convicción.

Nombre >>



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 >>

Área para definir el equipo.