

ATRIBUTOS >>

CARISMA

CORAJE

DESTREZA

FORTALEZA

INTELECTO

HABILIDADES >>

Camuflarse

Pirateo de sistemas

Fuego de cobertura

Tecnología alienígena

Medicina

Zapador

VENTAJAS >>

- 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/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.
- 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 >>

Nombre >>



Rango

Humanidad

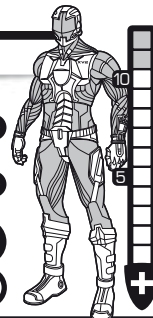
Frialdad

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 >>