

Personaje pregenerado:



Aurelius March (Legionario)

Podrías haber seguido siendo soldado el resto de tu vida. Te criaron para ello, te educaron para ello y te entrenaron para ello. Tu primera campaña estaba predestinada a ser la última.

Algún agente nervioso nephilim en aquel mundo pantanoso hizo que la mitad de tu compañía se volviera loca. Os licenciaron a todos. No se fiaban de que no te fueras a volver loco algún día, igual que les pasó a tus compañeros de armas.

Tú tampoco estabas seguro de que no te fueras a volver loco. Aquel agente nervioso aún permanecía en tus sinapsis, según los escáneres. A lo mejor se te va la pinza un día. Fuiste rebotando

de trabajo en trabajo durante mucho tiempo antes de que Lucas te embarcara con su tripulación. Tiene pinta de ser un Corp bastante normal, pero tiene un cierto "algo". Todos a bordo lo tienen. No saben nada del agente nervioso. No saben nada acerca de la bomba de relojería que hay en tu cabeza. Entre tanto, y hasta que explote, vas a pelear, irte de juerga y darte la vida padre todo lo que puedas.

Habilidades

Riqueza	-2	Mecánica	-2	Armas cortas	-2
Liderazgo	+1	Electrónica	-2	Armas pesadas	+2
Cultura	-2	Programación	-2	Armas tácticas	-2
Conversación	-2	Biotecnología	-2	Armas exóticas	+1
Proezas físicas	+1	Medicina	-2	Mando	+1
Determinación	+2	Psicología	+1	Ingeniería	-2
Atención	+1	Astronomía	-2	Operaciones	-2
Supervivencia	+1	Planetoides	-2	Artillería	+2

Equipo

Cascos multimedia (Comunicaciones de corto alcance, 100 km)
Linterna (Pequeña, TdC 1, reduce Cobertura por poca luz en 2 pasos en Salpicadura 3)

Fue 5 1 Con 2 4
Ref 3 2 Int 2 5
Mov 3 3 Per 2 6
Destino 2

Defensa: $10 + \text{Ref} + \text{Cob} = 13$
vs Impedir $\text{Def} + \text{Fue} = 20$
vs Psiónica $\text{Def} + \text{Con} = 15$
vs Sigilo $10 + \text{Per} = 13^*$
*# Aliados (máx: 10)

Armadura: $2 + 1 = 3$
vs Energía $+1$
vs Lentas $+0$
at 0 Aguante -1

Aguante: $10 + (\text{Fue} \times 5) = 35$
Recuperación $\text{Con} = 2$
Sigilo $2 + \text{Ref} = 1$
Orden de Combate $\text{Int} = 2$

Arma	Impactar	Daño Agu	Daño Crit	Alcance	Cargadores	Munición	TdC	CdF	Peso	Tipo de arma	Coste
Rifle de Asalto Gauss	+2	4	4	3	3	12	2	3 (+2d6)	2	De fuego, Gauss	3
Encasquillar (1-2), Modificaciones: Baja Calidad, Personalizada											
Espada	-1	6	4	-	-	-	1	1	3*	Cuerpo a Cuerpo, Aleación	-
* Solo requiere 1 mano para usarla. Modificaciones: Baja Calidad, Personalizada											

Triunfos	Requisitos	Beneficios
Esfuerzo	Habilidad principal o de sistemas de veh., no req. éxito, no tiradas de Tiempo Libre	Puedes volver a tirar un único dado de una tirada de Habilidad.
Golpe Crítico	Daño, Impactar, 1 uso por CdF, sin daño de Salpicadura	Inflige el Daño Crítico de tu arma (-Armadura del objetivo) a un Atributo aleatorio (tira 1d6).
Potencia Crítica	Daño, No req Impactar,	+1 Daño Crítico de este Ataque contra todos los objetivos con Aguante 0.
Ataque Coordinado	Ataque, Impactar	Un aliado obtiene +1 Triunfo con su siguiente ataque (debe realizarse en 1 turno).