

Personaje pregenerado:



Beytah (Nephilim)

Todos tus recuerdos se han creado en un laboratorio. En teoría, todos los Emisarios saben esto, pero pocos SABEN lo que tu. Desperdiste durante una implantación. Mientras que todos esos recuerdos que te han implantado parecen "reales", no los sientes como tuyos.

Probablemente por eso te saliste del programa en tu primer año. Tenías la cabeza llena de treinta años de recuerdos, pero sabías que sólo habías vivido durante dos. Ese detalle te hacía diferente. Estar en presencia de otros Emisarios te inquietaba, como cuando estás viendo a un mago en un escenario y eres el único que puede ver el truco. Fuiste mercenaria durante una temporada, arreglando entuer-tos. En un momento determinado un reclutador de la Corporación

te contrató como aprendiz de científico. La ciencia era algo en lo que podías confiar. Tenía respuestas. Cuando no había respuestas, se creaba la duda. La ciencia no acepta las cosas a ciegas. Lo hiciste bien en aquel programa y trabajaste para la Corporación durante un año. Allí conociste a Lucas, ninguno de los dos terminábais de encajar. Presentaste tu renuncia pocos meses después de que le despidieran de la Corporación. Ahora ambos pertenecéis a la misma tripulación, al menos durante un tiempo.

Habilidades

Riqueza	-2	Mecánica	-2	Armas cortas	+1
Liderazgo	-2	Electrónica	-2	Armas pesadas	-2
Cultura	-4	Programación	-2	Armas tácticas	-2
Conversación	-3	Bioteología	+3	Armas exóticas	+2
Proezas físicas	+1	Medicina	+2	Mando	-2
Determinación	+1	Psicología	+1	Ingeniería	+2
Atención	+1	Astronomía	-2	Operaciones	-2
Supervivencia	-2	Planetoides	-2	Artillería	+1

Equipo

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

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

Defensa: $10 + \text{Ref} + \text{Cob.} = 14$
vs Impedir $\text{Def} + \text{Fue} = 16$
vs Psiónica $\text{Def} + \text{Con} = 18$
vs Sigilo $10 + \text{Per} = 12^*$
*# Aliados (máx: 10)

Armadura: $2 + \text{Cob.} = 2$
vs Energía $+ \text{Cob.} = 0$
vs Lentas $+ \text{Cob.} = 0$
at 0 Aguante $- \text{Cob.} = 0$

Aguante: $10 + (\text{Fue} \times 5) + \text{Cob.} = 15$
Recuperación $\text{Con} + 1 = 5$
Sigilo $2 + \text{Ref} + \text{Cob.} = +2$
Orden de Combate $\text{Int} + \text{Cob.} = 2$

Arma	Impactar	Daño Agu	Daño Crit	Alcance	Cargadores	Munición	TdC	CdF	Peso	Tipo de arma	Coste
Rifle de lones	+2	3	4	6	4	4	2	1*	2	De fuego, lones	3
Energía, *Triunfo (5-6) con todos los ataques de CdF 1. Modificaciones: Munición Avanzada											
Porra										Cuerpo a Cuerpo, Martillo	
Contundente, * 2 Daño Aguante vs Objetivos con Armadura 4 o mayor.											

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.
Frenesí	Daño, Impactar, primer incremento de alcance o cuerpo a cuerpo	+1 Armadura y Orden de Combate hasta tu siguiente turno.