

## Personaje pregenerado:



~~"Fabricando Tu Futuro"~~  
Destroz

### Lucas Varenz (Corp)

No se habla de Varsphere. Nadie sabe que creciste allí. Para la tripulación naciste en un enclave de Corporación en Alabaster 2, no en las ruinas del antiguo mundo nativo de tu gente. Pero provienes de unos orígenes humildes, más que humildes. De la nada. Tenías una video pantalla que captaba tres canales por enlace satélite. Todos eran canales de anuncios de la Corporación. En esos en los que se mostraban a ese pueblo "que no es el tuyo", a tu madre y al borracho de tu padre en esa ruina que era aquel mundo.

Cuando por fin saliste de allí, entraste a un departamento de clasificación correo. Encajaste las piezas rápidamente. Te curraste cada escalón de subida. Puede que con un poco de ayuda del chantaje. Eras ejecutivo junior a los 27, no está mal. Aun así no conseguías encajar. El resto de tíos con trajes de diseño parecían poder oler en ti Varsphere.

Tuviste una bronca con uno de los ejecutivos senior que se fue de las manos y le rompiste la mandíbula y te cargaste su carrera. Ese fue el fin de tu relación con la Corporación. Ahí fue cuando se acabó tu intento de escapar de tu pasado en Varsphere y huíste.

Entonces encontraste a un tío en horas bajas y le compraste una nave por menos de lo que cuesta un mes de alquiler. Cabrón imbécil. Bueno, eso es lo que pasa cuando se te dan mal los números. Ahora vas por tu cuenta pero todavía finges ser parte de la élite más exclusiva de la Corporación. Hubo un tiempo en que lo eras de verdad. Sólo la Humanidad sabe dónde te llevarán los pies a partir de ahora.

#### Habilidades

Riqueza	+2	Mecánica	-2	Armas cortas	+1
Liderazgo	-2	Electrónica	-2	Armas pesadas	-2
Cultura	+1	Programación	+2	Armas tácticas	+2
Conversación	+2	Biología	-2	Armas exóticas	-2
Proezas físicas	+1	Medicina	-2	Mando	+1
Determinación	-2	Psicología	-2	Ingeniería	-2
Atención	+1	Astronomía	-2	Operaciones	+2
Supervivencia	-2	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)  
Maletín con Trajes (Caja de Herramientas de Conversación)  
Ordenador Portátil (Caja de Herramientas de Programación)

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

Defensa:  $10 + \text{Ref} + \text{Cob} = 14$   
vs Impedir  $\text{Def} + \text{Fue} = 17$   
vs Psiónica  $\text{Def} + \text{Con} = 16$   
vs Sigilo  $10 + \text{Per} = 13$   
\*# Aliados (máx: 10)

Armadura:  $2 + \text{Cob} = 2$   
vs Energía  $+ 1$   
vs Lentas  $+ \text{Cob}$   
at 0 Aguante  $- \text{Cob}$

Aguante:  $10 + (\text{Fue} \times 5) + \text{Cob} = 25$   
Recuperación  $\text{Con} + \text{Cob} = 2$   
Sigilo  $2 + \text{Ref} + \text{Cob} = 6$   
Orden de Combate  $\text{Int} + \text{Cob} = 3$

Arma	Impactar	Daño Agu	Daño Crit	Alcance	Cargadores	Munición	TdC	CdF	Peso	Tipo de arma	Coste
Subfusiles de Iones Duales	+1	6	3	4	4	12	2	4 (+3d6)	2	De fuego, Iones	4

Encasquillarse (1-3). Modificaciones: Munición Avanzada, Armas Dobles

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.
Fuego de Cobertura	Daño, No req Impactar, CdF 2+	1 aliado obtiene Cobertura Superior [+4] o +1 paso de Cobertura hasta tu siguiente turno