

# Personaje pregenerado:



## Talia Thrift (Kallorana)

Siempre has sido buena con las máquinas. Estaba en tu ADN. Creciste en las entrañas de una Ciudad Abisal bajo los océanos de tu planeta natal, Kadash. Buceadora y manitas, arreglabas cosas que otros no podían siquiera comprender, pero nunca superaste la... ¿Claustrofobia?... los límites de aquel lugar. Conocías cada pintada, cada mancha de óxido que goteaba de cada tornillo. Era... aburrido.

Ahorraste dinero para un viaje a la superficie y un billete fuera del planeta. Eres una kallorana, lo que significa que tienes memorias raciales. Todo el mundo en sistema lo sabe. Lo que la mayoría ignora, aquello de lo que los kalloranos no hablan es, que la mayoría de los recuerdos que los antepasados legaron a través del ADN son malos. Realmente malos.

Puedes verlo en la mayoría de los ojos de otros kalloranos que has conocido fuera, todos estáis huyendo de algo. Huyendo de los recuerdos que no son siquiera realmente vuestros. Es una sensación extraña, pero ni la mitad de extraña que las cosas que has visto ahí fuera. Quizás es lo que ofrezca el vacío, algo aún más extraño de lo extraño que eres tú.

### Habilidades

Riqueza	-3	Mecánica	+2	Armas cortas	+2
Liderazgo	-1	Electrónica	+2	Armas pesadas	+1
Cultura	-1	Programación	+0	Armas tácticas	-2
Conversación	-1	Bioteología	-1	Armas exóticas	-2
Proezas físicas	+1	Medicina	-1	Mando	+2
Determinación	+1	Psicología	-1	Ingeniería	+2
Atención	+2	Astronomía	-1	Operaciones	-2
Supervivencia	+1	Planetoides	-1	Artillería	-2

### Equipo

Cascos multimedia (Comunicaciones de corto alcance, 100 km)  
Caja de herramientas (Caja de Herramientas de Mecánica)  
Cinturón de herramientas de electrónica (Caja de Herramientas de Electrónica)

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

Defensa:	$10 + \text{Ref} + \text{Cob} = 13$
vs Impedir	$\text{Def} + \text{Fue} = 16$
vs Psiónica	$\text{Def} + \text{Con} = 15$
vs Sigilo	$10 + \text{Per} = 14^*$
*## Aliados (máx: 10)	

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

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

Arma	Impactar	Daño Agu	Daño Crit	Alcance	Cargadores	Munición	TdC	CdF	Peso	Tipo de arma	Coste
Escopeta	+5	6	3	3*	5	3	1	2 (+1D6)	3	De fuego, proyectiles, Cinética	3
Rudimentaria, *Triunfo (5-6) vs Objetivos dentro del primer incremento. Modificaciones: Munición Avanzada, Cargador Ampliado											
Granadas de Humo	-1			2	3	1	1	1	1	Arrojadora, proyectiles, Humo	0
Salpicadura 3. Pequeña, Lenta, Rudimentaria. Crea un área de Visión Limitada (Cobertura Ligera) durante 3 minutos. No funciona en el vacío.											

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.
Ajustar	Daño, Impactar, Cargadores o Munición no infinitos	Obtienes +2 Daño Agu en esta arma durante el resto del combate (se apila).