

ATRIBUTOS

Características físicas y mentales propias.

CARISMA

COMUNICACIÓN
&
ASPECTO FÍSICO PJ

- Dar orden
- Arengar
- Intimidar (gestual)
- Percibir mentira

CORAJE

SUPERAR MIEDO
&
ACTUAR CON VALOR

- No huir
- Recuperarse (emoción)
- Mantener posición (ante muerte segura, p. ej.)

DESTREZA

COORDINACIÓN FCA.
HABILIDAD MANUAL
INICIATIVA &
DESPLAZAMIENTO

- Correr (C15/T12)
- Sigilo
- Disparar arma

FORTALEZA

FUERZA BRUTA
RESISTENCIA FCA. &
SUPERAR DOLOR

- Derribar estructura
- Soportar carga pesada
- Correr con herida grave

INTELECTO

PROCESO DATOS IA
(entorno, distancias, cond. atmósfera...)
&
NIVEL DE ALERTA

- Detectar enemigo escondido
- Percibir riesgo atmósfera
- Maniobra compleja según IA

HABILIDADES

Conocimientos del PJ (Se aprenden y perfeccionan/acción completa)

CAMUFLARSE (C)

- > Requiere configuración nanotraje y no ser observado
- > - 2 para ser descubierto (compañeros si lo ven)
- > No se detecta ni su movimiento, ni temperatura, si ruido
- > Activa sin límite salvo maniobra claramente delatadora (3 acciones antes de poder reprogramarlo de nuevo)

MEDICINA (C)

- > Heridas que armadura incapaz (instrumental sist. def. o biogel)
- > Devuelve a registro de daños usualmente 3 p. (DJ. decide)
- > Intervención importante en enfermería nave (reimplantar mb.)
- > Estabiliza heridos en estado crítico
- > DJ. da info. situaciones riesgo (expo. a radiación, mat. peligroso...)

ZAPADOR (C)

- > Capacidad para labores de ingeniería
 - Construir o destruir estructuras
 - Trabajar con explosivos

FUEGO COBERTURA (C/T)

- > Cadencia del arma x3
- > Sólo 3 objetivos pueden ser alcanzados
- > - 4 destreza para disparar
- > - 4 para cualquier acción con movimiento de los enemigos
- > No puede declararse su uso sin las cargas suficientes

PIRATEO SISTEMAS (C/T)

- > Acceso a sistema (humano o no/activándolo o colapsándolo)
- > No implica comunicación/ctrl./comprensión completa (permite uso de forma rápida y eficaz para operación concreta)
- > Ej. 1: neutralizar IA nave alienígena o descifrar código
- > Ej. 2: NQ pilota transporte desconocido o reprograma b.d.

CTRL. CIBERNÉTICO (T)

- > Con armadura. Todo sistema robótico o mecánico (50 m.)
- > También cualquier IA con la que pueda interaccionar
- > 1 acción para localizar objetivo (50 m.) Incluso no visible
- > Cualquier orden viable para la programación del sistema
- > No más de 1 ctrl. activo, sin límite tiempo, salvo + 50 m.

GEOLOGÍA (T)

- > Consejos e ideas del DJ para localizar y extraer marzio
- > Si opera módulo de extracción: +5 en cargas x acción (no se requiere tirada adicional para aplicar dicho efecto)
- > Puede reconocer materiales valiosos en el espacio
- > Puede solicitar info. adicional del DJ de manera puntual

MECÁNICA (T)

- > Cualquier reparación sobre tecnología humana
- > Herramientas van incorporadas en el propio sist. defensa (y puede sintetizar piezas pequeñas - gatillo o palanca -, p. ej., pero no un sistema completo de impulsión pieza a pieza)
- > Repara tecnología alienígena si posee los conocimientos

PELEA (C/T)

- > Combate cuerpo a cuerpo sin armas
- > **POTENCIA** = 1+valor Fortaleza / **DAÑO** = 1+valor pelea
- > DJ libre de asignar daño resto maniobras con hab. pelea
- > Sólo un golpe por acción.
- > Para zona concreta aumenta dificultad.

TECNO. ALIENÍGENA (C/T)

- > Se obtiene información que aumenta con tiempo/tiradas
- > Extremadamente peligroso precipitarse en su uso
- > Puede no conseguirse desentrañar la tecnología hallada