

Nombre del jugador

| | | | | | | | |
|----------------|-------------------------|--|---|------------|------------|-----------|----|
| Nombre | Zaek | Características | | | | | |
| Raza | Ur-Ukar | FUERZA | 7 | ASTUCIA | 7 | PRESENCIA | 3 |
| Facción | Guardaespaldas al-Malik | DESTREZA | 8 | PERCEPCIÓN | 5 | VOLUNTAD | 7 |
| Rango | | FORTALEZA | 7 | TECNOLOGÍA | 5 | FE | 3 |
| Planeta | Kordeth | VITALIDAD 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 -10 -8 -6 -4 -2 WYRD 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | | |
| Aspecto | | DEFENSA | | 1 | MOVIMIENTO | | 6 |
| | | INICIATIVA | | 15 | BONO DAÑO | | +1 |

Habilidades

| | | | |
|-------------------------|-------------------------|---------------------------------|----------------------------|
| Abrir cerraduras 3 | Ciencia aplicada* | Juego de manos | Saber (Objetos) (.....) |
| Aeronave | Ciencia de la física* | Lanzar 7 | Saber (Objetos) (.....) |
| Armas de energía | Ciencia de la vida* | Liderazgo | Saber (Planeta del PJ) 3 |
| Armas de fuego 8 | Ciencia social | Mantenimiento de la nave* | Saber (Planetario) (.....) |
| Arquería | Conocimiento del cuerpo | Máquina pensante* | Saber (Planetario) (.....) |
| Artefacto CaC | Cuerpo a Cuerpo 7 | Montar | Saber (Red de salto)* |
| Arteria 5 | Demoliciones | Nave espacial* | Saber (Sistema)* (.....) |
| Arte (.....) | Disfrazarse | Observar 4 | Saber (Sistema)* (.....) |
| Arte (.....) | Embarcación | Oficio (.....) | Sigilo 7 |
| Artillería de supresión | Empatía 1 | Oficio (.....) | Supervivencia 7 |
| Artillería pesada | Etiqueta | Pelear 6 | Terraformismo* |
| Atletismo 7 | Guerra | Recuperación tecnológica* | Torturar |
| Autocontrol 3 | Influenciar 3 | Saber (Bestias) | Vehículo terrestre |
| Bestia de tiro | Interpretar (.....) | Saber (Facción Imperio Fénix) 3 | Vigor 15 |
| Burocracia | Investigar | Saber (Facción del PJ) 3 | Xenología (.....) |
| Callejear 2 | Juego | Saber (Facción) (.....) | Xenología (.....) |

Bendiciones / Maldiciones

| Bendición / Maldición | Valor | Rasgo | Situación |
|-----------------------|-------|-------|---------------------------------|
| Tacto sensible | +2 | Per | Para distinguir objetos tocados |
| Desconfiado | +2 | Per | Al tratar con rivales |
| Resentido | -2 | Vol | Cuando lidia con humanos |
| Vengativo | -3 | Vol | Al impugnar honor. Rencoroso. |

Beneficios / Aflicciones

| Beneficio / Aflicción | Puntos |
|-----------------------|--------|
| Idioma (ukari) | 0 |
| Idioma (terrano) | 2 |
| Educación alienígena | 2 |
| Efectivo (3000 fenix) | 12 |
| Estilo pelea Kraxi | 5 |
| Ostracismo | 0 |
| Estigma leve | -1 |

Armadura y Escudos

| ARMADURA | Protección | Fue | Des | For | Ini | Notas |
|--------------------------------------|------------|-----|-----|-----|-----|--------------------------|
| Cuero Sintético (INT Sintética [eA]) | 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | Duro, Impacto, Eléctrica |

| ESCUDO DE ENERGÍA | Tipo | Umbral/Max | / |
|---|------|------------|---------------|
| 0 | | | |

Armas Cuerpo a Cuerpo y a Distancia

| ARMA | Daño | Fue | Alcance | Disparos | Ratio | Tam | Notas |
|-----------------------------|------|-----|---------|----------|-------|-----|--|
| Vibro daga | 4+BD | 2 | --- | --- | --- | M | Reduce armadura ½ |
| Subfusil K&M S-M7 (.40) | 5 | 1 | 30/40 | 30 | 3(A) | L | RA +1. Culata (+1 RA al apuntar); estabilizador opcional (silenciador -1 Daño y no ráfagas largas) |
| Pistola bláster SOE Alembic | 7 | 3 | 10/20 | 10 | 1 | S | Plasma (1 o 2 ignora escudo) (ignora 6 arm si no resiste plasma) |

Equipo

| | | | |
|--------|--|--------------------|-----------|
| EQUIPO | armadura de cuero sintético con inteligencia sintética, vibrodaga, pistola bláster Alembic, subfusil K&M S-M7 (100 balas en cargadores), pilas de fusión x 2 | Dinero en efectivo | 176 fénix |
|--------|--|--------------------|-----------|

| DADO | PV |
|-------|----|
| 1 | 0 |
| 2-3 | 1 |
| 4-5 | 2 |
| 6-7 | 3 |
| 8-9 | 4 |
| 10-11 | 5 |
| 12-13 | 6 |
| 14-15 | 7 |
| 16-17 | 8 |
| 18-19 | 9 |
| 20 | * |

* Posible pifia

| | |
|----|--|
| PX | |
|----|--|

Modificaciones cibernéticas y biológicas



Estilos de combate

KRAXI- POSICION DE COMBATE

Rabia Encauzada: 2d de daño adicionales con un arma cuerpo a cuerpo de tamaño M o menor.

KRAXI- ACCIONES DE COMBATE

Empujar* (Cuerpo a Cuerpo 3): Cuando se use empujar antes de atacar, añade 1 dado de efecto de daño a ese ataque. Si movimiento es tan solo de 1m, no se aplica penalizador por moverse y atacar.

Golpe Rápido (Cuerpo a Cuerpo 6, Atletismo 5): cuando se use arma cuerpo a cuerpo con un tamaño M o menor en un ataque, tiene un ratio de 3 para ataques cuerpo a cuerpo. Este ataque emplea las mismas reglas que se emplean para el ratio de fuego de las armas a distancia.

Posesiones / Deudas / Notas



Poderes y Rituales

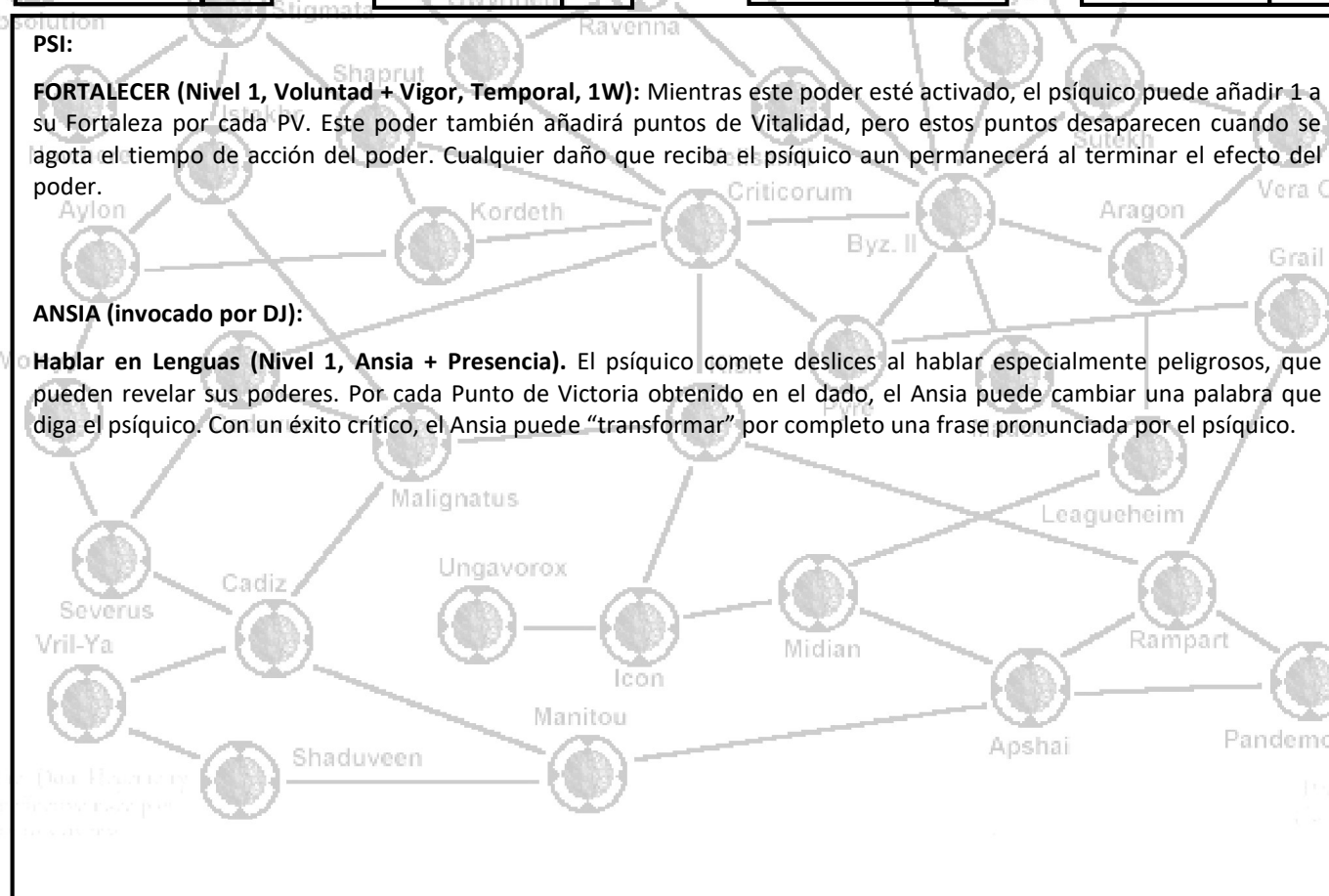
| | | | | | | | |
|--------|---|-------|---|---------|--|----------|--|
| PSIQUE | 1 | ANSIA | 1 | TEURGIA | | SOBERBIA | |
|--------|---|-------|---|---------|--|----------|--|

PSI:

FORTALECER (Nivel 1, Voluntad + Vigor, Temporal, 1W): Mientras este poder esté activado, el psíquico puede añadir 1 a su Fortaleza por cada PV. Este poder también añadirá puntos de Vitalidad, pero estos puntos desaparecen cuando se agota el tiempo de acción del poder. Cualquier daño que reciba el psíquico aun permanecerá al terminar el efecto del poder.

ANSIA (invocado por DJ):

Hablar en Lenguas (Nivel 1, Ansia + Presencia). El psíquico comete deslices al hablar especialmente peligrosos, que pueden revelar sus poderes. Por cada Punto de Victoria obtenido en el dado, el Ansia puede cambiar una palabra que diga el psíquico. Con un éxito crítico, el Ansia puede "transformar" por completo una frase pronunciada por el psíquico.



ALCANCE: Personal, Toque, Sensorial, Distante

DURACIÓN: Instantáneo, Temporal (Psique o Teurgia rondas / 2), Extendido (Psique o Teurgia rondas), Prolongado (Psique o Teurgia minutos), Perpetuo

COMPONENTES TEÚRGICOS: Liturgia (L), Oración (O), Gestos (G)