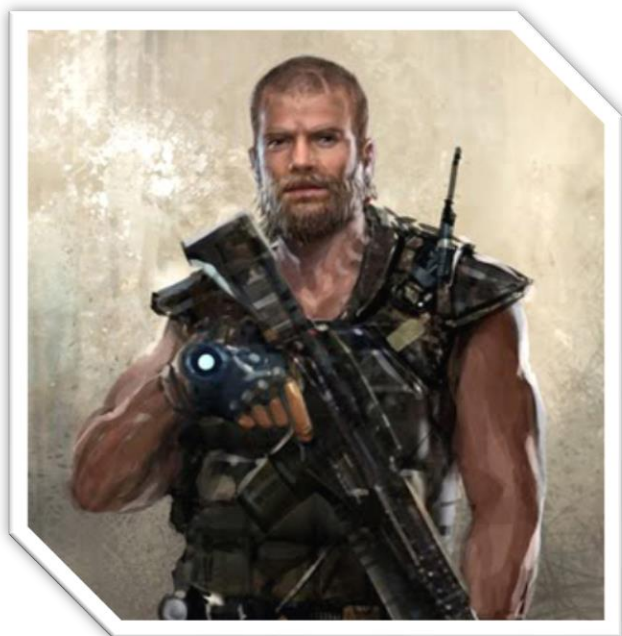


# TRAVELLER

Alias \_\_\_\_\_  
Jugador \_\_\_\_\_

## IMAGEN



## DATOS BÁSICOS



Nombre real	
Raza / Sexo	Humano / Hombre
Edad	34 años
Origen	Sistema Karin en Subsector Cinco Hermanas (Sector Marca Espiral / Dominio de Deneb)
Concepto	Guardaespaldas y escolta
Graduación y Rangos	Marine (Asalto terrestre) 0 - Marine Pícaro (Pirata) 2 - Cabo Ejército (Infantería) 1 - Soldado de primera

## ATRIBUTOS



Atributo		Valor actual y Modificador de dado (MD)						
Abr.	Base	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3
<b>Físicos</b>								
FUE	10	0	00	000	0000	0000	0000	0
DES	9	0	00	000	0000	0000	0000	0
RES	12	0	00	000	0000	0000	0000	0
<b>Mentales</b>								
INT	7	0	00	000	0000	0000	0000	0
EDU	4	0	00	000	0000	0000	0000	0
SOC	7	0	00	000	0000	0000	0000	0
<b>Etéreos</b>								
SUE	8	0	00	000	0000	0000	0000	0
PSI	-	0	00	000	0000	0000	0000	0

Perfil de Personalidad Universal (PPU) A9C747-8

## HABILIDADES



Habilidad	Nivel
Administración [62]	
Animales (...) [62]	
Apostar [62]	
Armas de fuego (Balas) [62]	2
Armas pesadas (...) [62]	0
Arte (...) [62]	
Artillería (...) [63]	1
Astronavegación [63]	
Atletismo (Fuerza) [63]	1
Atletismo (Resistencia) [63]	0
Auxiliar [64]	
Bróker [64]	
Callejear [64]	1
Ciencia (...) [64]	
Combate cuerpo a cuerpo (Desarmado) [64]	1
Combate cuerpo a cuerpo (Filo) [64]	1
Conducir vehículo terrestre (...) [65]	0
Diplomacia [65]	
Electrónica (...) [65]	
Explosivos [66]	
Idioma (Anglico) [66]	Nativo
Ingeniería (...) [66]	
Investigar [67]	
Legislación [67]	
Liderazgo [67]	
Mecánica [67]	
Medicina [67]	
Navegar vehículo marino (...) [68]	
Orientación [68]	
Persuadir [68]	
Pilotar nave espacial (...) [68]	
Polivalencia [68]	
Profesión (...) [68]	
Reconocimiento [68]	1
Sigilo [69]	1
Socializar [69]	
Subterfugio [69]	
Supervivencia [69]	0
Táctica (...) [69]	0
Trajes [69]	0
Volar vehículo atmosférico (...) [69]	
TOTAL NIVELES DE HABILIDAD	9
Número máximo de niveles de habilidad = 3*(INT+EDU)	33

## ACCIÓN



Iniciativa (DES o INT) [71]	+1
Movimiento terrestre estándar [72]	6 metros

### Fatiga [76]

Fatigado por combate CaC prolongado tras...	12 ataques
Fatigado por trabajo pesado continuado tras...	12 horas
Fatigado por vigilia tras...	30 horas

## ATAQUE/ARMAMENTO



### Pistola de Gauss [Sum 111]

NT	Alcance	Daño	Masa	Tamaño	Ocultación
13	20m	3D	1	Compacta	MD+0
Cargador			40 / Dardos metálicos		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					
Rasgos / Accesorios			PA 3 [75], Auto 2 [75]		

### Rifle de combate avanzado [Sum 114]

NT	Alcance	Daño	Masa	Tamaño	Ocultación
10	450m	3D	3	Muy grande	MD-4
Cargador			40 / Munición convencional		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					
Rasgos / Accesorios			Auto 3 [75], Mira [75]		

### Desarmado [71,73,116]

NT	Alcance	Daño	Masa	Tamaño	Ocultación
-	CaC	1D+1	-	-	-
Rasgos / Accesorios			Forcejear [74]		

### Sable [Sum 101]

NT	Alcance	Daño	Masa	Tamaño	Ocultación
2	CaC	3D+1	4	Muy grande	MD-4
Rasgos / Accesorios			-		

## DEFENSA/ARMADURA



Protección	
Resiliencia natural (MD RES) [Comp 47]	+2
Armadura/Defensas [74]	+12

### Tejido [Sum 12]

NT	Habilidad requerida	Masa	Protección	Radiación
12	Ninguna	2	+4	-
Rasgos / Accesorios				
Puede llevarse bajo otra armadura				

### Traje ambiental de combate [Sum 20]

NT	Habilidad requerida	Masa	Protección	Radiación
10	Ninguna	2	+8	20
Rasgos / Accesorios				
Si se cierra, protección contra agentes químicos/biológicos, atmósferas contaminadas y soporte vital limitado				

## EQUIPAMIENTO



Item	Carga
Tejido NT12 [Sum 12]	0,5
Traje ambiental de combate [Sum 20]	0,5
Pistola de Gauss [Sum 111]	1
1+2 Cargadores Pistola de Gauss	-
Rifle de combate avanzado [Sum 114]	3
1+2 Cargadores Rifle de combate avanzado	-
Sable	4
Comunicador portátil NT10 [Sum 62]	-
> Múltiples formas de datos, Computador/1	
Equipo de supervivencia individual [Sum 52]	-
> Bolsa de cinturón, cuchillo pequeño, equipo para hacer fuego, manta/poncho, raciones conservadas 4 días, botella agua, brújula, cuerda/cordón de luz, espejo, pastillas purificación de agua, manual supervivencia	
Mochila [Sum 51]	1
Saco de dormir [Sum 52]	1
Prismáticos electrónicos NT8 [Sum 60]	1
Linterna de luz fría [Sum 59]	0,25
Medikit NT10 [Sum 82]	1
Cinta adhesiva [Sum 52]	-
5 Varillas de Luz química [Sum 52]	-
10m Cuerda NT9 [Sum 52]	3
Pala [Sum 78]	1
TOTAL CARGADO	18
Capacidad de carga = FUE+RES+Atletismo	23

Aumento personal	NT

## FINANZAS



Créditos	
Disponibles [91]	83.465 Cr
Deuda [50, 144]	0 Cr
Pensión [46]	0 Cr

## CARRERA



<b>Trasfondo previo [8]</b>
Atletismo - <b>Intenso entrenamiento de musculación</b>
Supervivencia - <b>Criado en entorno poco colonizado, salvaje y hostil</b>
<b>18 años</b>
Marine [36] (Asalto terrestre)
Acceso: Si
Parte de escuadrón lanzado desde naves para capturar planetas
Habilidades de servicio: Armas de fuego, Armas pesadas, Atletismo, Sigilo, Táctica, Trajes
Entrenamiento: Desarrollo personal (FUE +1)
Supervivencia: No
Infortunio: Tu nave de asalto fue destruida por fuerzas de piratería y resistencia contra el Tercer Imperio. Jean Dupuis es tu Enemigo.
Abandono forzado - <b>Capturado y vendido como esclavo a piratas</b>
<b>22 años</b>
Pícaro [42] (Pirata)
Acceso: Si
Tu poderío físico y tu tesón resultan de interés para tus captores, quiénes te integran como corsario espacial en sus escaramuzas
Habilidad de servicio: Reconocimiento
Entrenamiento: Combate CaC
Supervivencia: Si
Evento: Pasas meses en el peligroso submundo criminal. Ganas Armas de fuego I.
Promoción: Si, de Rango 0 (Lacayo) a Rango 1 (Secuaz)
Sigilo, Artillería I
Continuidad - <b>Ganas el respeto y tu sitio entre los corsarios</b>
<b>26 años</b>
Pícaro [42] (Pirata)
Entrenamiento: Callejear
Supervivencia: Si
Evento: Suceso vital. Finaliza con tragedia y rencor relación romántica con pirata Melisande. Se convierte en Rival.
Promoción: Si, de Rango 1 (Secuaz) a Rango 2 (Cabo)
Atletismo
Abandono voluntario - <b>Alejarte de Melisande y empezar nueva vida</b>
Beneficio: Dinero (Ninguna), INT+1, Dinero (100.000 Cr)
<b>30 años</b>
Ejército [28] (Infantería)
Habilidad de servicio: Conducir
Entrenamiento: Armas de fuego
Supervivencia: Si
Evento: Eres arrastrado a un brutal campo de batalla.
> Lesiones [47]: Con cicatrices y herido (-2 FUE) - <b>3 meses de cuidados médicos para recuperación y rehabilitación plena RES (factura de 10.000 Cr)</b>
Promoción: Si, de Rango 0 (Soldado) a Rango 1 (Soldado de primera)
Combate CaC, Reconocimiento I
Abandono voluntario - <b>Es el momento de buscar nuevos desafíos</b>
Beneficio: RES +1
<b>34 años</b>

## EDUCACIÓN POST-CARRERA



<b>Entrenamiento (Tiempo de estudio) [52]</b>	
Habilidad entrenada	
Rango actual	Rango objetivo
Semanas entrenadas	Semanas del curso
Cursos completados	Cursos totales

## CONEXIONES



<b>Enemigo [18]</b>	Jean Dupuis
Concepto	Líder de contingente de piratas y rebeldes
Sistema	Marseilles / Menorial / Brazo Troyano
Localizasteis base de piratas que asaltaban cargueros imperiales en las rutas de acceso al subsector Cinco Hermanas. Marseilles, planeta-infierno perteneciente al dictatorial Cluster Strend. Asalto derrotado por organizado contingente de rebeldes contrarios al Tercer Imperio. Fuiste capturado y vendido como esclavo.	

<b>Rival [18]</b>	Melisande
Concepto	Capitana de navío pirata
Sistema	Tyr / Dpres / Brazo Troyano
Vuestro romance fue de alto voltaje. Ella era muy intensa y tú no te dejabas amedrentar. Su hermano menor murió en una incursión en la que tú también participabas. Era un cafre imprudente, terco como su hermana, pero mucho menos hábil. Te culpó, pero tú no aceptaste ser señalado. Todo acabó en rencor.	

<b>Conexión [18]</b>	
Concepto	
Sistema	

<b>Conexión [18]</b>	
Concepto	
Sistema	

<b>Conexión [18]</b>	
Concepto	
Sistema	

<b>Conexión [18]</b>	
Concepto	
Sistema	