



## ACCIÓN



Iniciativa (DES o INT) [71]	+0
Movimiento terrestre estándar [72]	6 metros

### Fatiga [76]

Fatigado por combate CaC prolongado tras...	7 ataques
Fatigado por trabajo pesado continuado tras...	7 horas
Fatigado por vigilia tras...	25 horas

## ATAQUE/ARMAMENTO



### Pistola de Gauss [Sum III]

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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					
Rasgos / Accesorios		PA 3 [75], Auto 2 [75]			

NT	Alcance	Daño	Masa	Tamaño	Ocultación
Cargador					
<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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					
Rasgos / Accesorios					

### Desarmado [71,73,116]

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

NT	Alcance	Daño	Masa	Tamaño	Ocultación
Rasgos / Accesorios					

## DEFENSA/ARMADURA



Protección	
Resiliencia natural (MD RES) [Comp 47]	+0
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 III]	1
+2 Cargadores Pistola de Gauss	-
Equipo de supervivencia individual [Sum 52]	-
> Bolso 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	0,5
Computador portátil NT12 [Sum 66]	0,5
> Computadora/3	
> Software: Seguridad NT11 (2) [Sum 67]	
> Software: Descifrador NT10 (1) [Sum 68]	
> Software: Intrusión NT11 (2) [Sum 68]	
> Software: Traductor NT10 (1) [Sum 68]	
Linterna de luz fría [Sum 59]	0,25
Equipo de herramientas electrónicas [Sum 79]	2
TOTAL CARGADO	5
Capacidad de carga = FUE+RES+Atletismo	12

Aumento personal	NT
Comunicador neural [Sum 90]	14
> Múltiples formas de datos, Computador/1	
Enlace neural [Sum 91]	13

## FINANZAS



Créditos	
Disponibles [91]	28.230 Cr
Deuda [50, 144]	0 Cr
Pensión [46]	0 Cr

## CARRERA



<b>Trasfondo previo [8]</b>
Administración - <b>Capacidad para resolver problemas burocráticos</b>
Bróker - <b>Comprador y vendedor de piezas de tecnología</b>
Electrónica - <b>Hábil en tecnología e intrusión electrónica</b>
Investigación - <b>Analista de pistas, descubridor de misterios</b>
Mecánica - <b>Hábil en la reparación de todo tipo de cachivaches</b>
<b>18 años</b>
Universidad [14] (Ingeniería en computación y robótica)
Acceso: Si
EDU +1, Electrónica (Computadoras) I, Ciencia 0
Graduación: Si
EDU +2, Electrónica (Computadoras) 2, Ciencia (Robótica) 1
Evento: Le caes gordo a un tutor de computación. Trabajaste duro para invalidar sus conclusiones. Provees una elegante solución que pronto se acepta como enfoque. Obtienes un nivel en Electrónica (Computadoras) y al tutor como un Rival.
<b>22 años</b>
Agente [20] (Inteligencia)
Acceso: Si
Experto en intrusión electrónica al servicio de una corporación
Habilidades de servicio: Armas de fuego, Callejear, Conducir, Investigar, Reconocimiento, Volar
Entrenamiento: Desarrollo personal (RES +1)
Supervivencia: No
Infortunio: Una investigación sale terriblemente mal y los trapos sucios salen a la luz arruinando tu carrera.
Abandono forzado - <b>Optas por darle otro futuro a tus habilidades</b>
<b>26 años</b>
Pícaro [42] (Ladrón)
Acceso: Si
Vendes tecnología robada al mejor postor
Habilidad de servicio: Subterfugio
Entrenamiento: Subterfugio
Supervivencia: Si
Evento Suceso vital. Buena suerte, adquisición excepcional redondeada con gran venta. Ganas MD+2 a una tirada de Beneficio.
Promoción: Si, de Rango 0 a Rango I
Electrónica, Sigilo I
Abandono voluntario - <b>Una gran experiencia, pero no es tu lugar</b>
Beneficio: Dinero (100.000 Cr), Arma
<b>30 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>Rival [18]</b>	Profesor Alfred Eaglestone
Concepto	Profesor universitario de Computación
Sistema	Umeaxan / Perite / Core
<p>Tus teorías revolucionarias sobre piratería y usurpación electrónica ofendieron el puritanismo de un tutor en computación. Aunque quiso enterrar tus hipótesis, conseguiste sacar adelante un trabajo que tuvo repercusión. El tutor quedó desprestigiado.</p>	

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

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

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

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

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