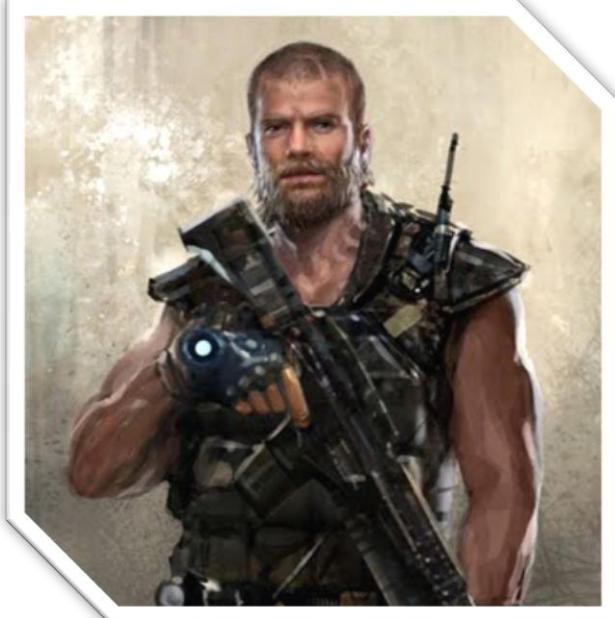


TRAVELLER

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	Guardaespalda 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
Físicos								
FUE	10	0	□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□
DES	9	0	□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□
RES	12	0	□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□
Mentales								
INT	7	0	□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□
EDU	4	0	□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□
SOC	7	0	□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□
Etéricos								
SUE	8	0	□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□
PSI	-	0	□□	□□□	□□□	□□□	□□□	□

Perfil de Personalidad Universal (PPU)

A9C747-8

Alias _____
Jugador _____

HABILIDADES

Habilidad	Nivel
Administración [62]	
Animales (...) [62]	
Apostar [62]	
Armas de fuego (Balas) [62]	2
Armas pesadas (...) [62]	0
Arte (...) [62]	1
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 (Ánglico) [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 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]			

Rifle de combate avanzado [Sum II4]

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

Desarmado [71,73,II6]

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

Sable [Sum I0I]

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

DEFENSA/ARMADURA

Protección	I4
Resiliencia natural (MD RES) [Comp 47]	+2
Armadura/Defensas [74]	+12

Tejido [Sum I2]

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 I2]	0,5
Traje ambiental de combate [Sum 20]	0,5
Pistola de Gauss [Sum III]	1
I+2 Cargadores Pistola de Gauss	-
Rifle de combate avanzado [Sum II4]	3
I+2 Cargadores Rifle de combate avanzado	-
Sable	4
Comunicador portátil NT10 [Sum 62] -> Múltiples formas de datos, Computador/I	-
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 5I]	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
Disponible [91] 83.465 Cr
Deuda [50, I44] 0 Cr
Pensión [46] 0 Cr

CARRERA



EDUCACIÓN POST-CARRERA



Trasfondo previo [8]

Atletismo - **Intenso entrenamiento de musculación**

Supervivencia - **Criado en entorno poco colonizado, salvaje y hostil**

18 años

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 - **Capturado y vendido como esclavo a piratas**

22 años

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. Ganás

Armas de fuego I.

Promoción: Si, de Rango 0 (Lacayo) a Rango 1 (Secuaz)

Sigilo, Artillería I

Continuidad - **Ganas el respeto y tu sitio entre los corsarios**

26 años

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 - **Alejarte de Melisande y empezar nueva vida**

Beneficio: Dinero (Ninguno), INT+1, Dinero (100.000 Cr)

30 años

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) - **3 meses de cuidados médicos para recuperación y rehabilitación plena RES (factura de 10.000 Cr)**

Promoción: Si, de Rango 0 (Soldado) a Rango 1 (Soldado de primera)

Combate CaC, Reconocimiento I

Abandono voluntario - **Es el momento de buscar nuevos desafíos**

Beneficio: RES +1

34 años

Entrenamiento (Tiempo de estudio) [52]

Habilidad entrenada		Rango actual		Rango objetivo	
Semanas entrenadas		Semanas del curso		Semanas del curso	
Cursos completados		Cursos totales		Cursos totales	

CONEXIONES



Enemigo [18]

Concepto	Jean Dupuis
Sistema	Marselles / Menorial / Brazo Troyano

Localizasteis base de piratas que asaltaban cargueros imperiales en las rutas de acceso al subsector Cinco Hermanas. Marselles, planeta-infierno perteneciente al dictatorial Cluster Strend. Asalto derrotado por organizado contingente de rebeldes contrarios al Tercer Imperio. Fuiste capturado y vendido como esclavo.

Rival [18]

Concepto	Melisande
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.

Conexión [18]

Concepto	
Sistema	

Conexión [18]

Concepto	
Sistema	

Conexión [18]

Concepto	
Sistema	

Conexión [18]

Concepto	
Sistema	