

TRAVELLER

IMAGEN



Alias _____
Jugador _____



HABILIDADES

Habilidad	Nivel
Administración [62]	0
Animales (...) [62]	0
Apostar [62]	0
Armas de fuego (...) [62]	0
Armas pesadas (...) [62]	0
Arte (...) [62]	0
Artillería (...) [63]	0
Astronavegación [63]	0
Atletismo (...) [63]	0
Auxiliar [64]	0
Bróker [64]	0
Callejear [64]	0
Ciencia (Cibernetica) [64]	1
Combate cuerpo a cuerpo (...) [64]	0
Conducir vehículo terrestre (...) [65]	0
Diplomacia [65]	0
Electrónica (Comunicaciones) [65]	1
Electrónica (Computadoras) [65]	3
Explosivos [66]	0
Idioma (Ánglico) [66]	Nativo
Idioma (...) [66]	0
Ingeniería (...) [66]	0
Investigar [67]	0
Legislación [67]	0
Liderazgo [67]	0
Mecánica [67]	0
Medicina [67]	0
Navegar vehículo marino (...) [68]	0
Orientación [68]	0
Persuadir [68]	0
Pilotar nave espacial (...) [68]	0
Polivalencia [68]	0
Profesión (...) [68]	0
Reconocimiento [68]	0
Sigilo [69]	0
Socializar [69]	1
Subterfugio [69]	0
Supervivencia [69]	0
Táctica (...) [69]	0
Trajes [69]	0
Volar vehículo atmosférico (...) [69]	0
TOTAL NIVELES DE HABILIDAD	6
Número máximo de niveles de habilidad = 3*(INT+EDU)	66

DATOS BÁSICOS



Nombre real	Humano / Hombre
Raza / Sexo	Humano / Hombre
Edad	30 años
Origen	Sistema Uumeaxan en Subsector Perite (Sector Core / Dominio de Sylea)
Concepto	Usurpador tecnológico
Graduación y Rangos	Ingeniero en computación y robótica Agente (Inteligencia) 0 Picaro (Ladrón) 1

ATRIBUTOS



Atributo		Valor actual y Modificador de dado (MD)						
Abr.	Base	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3
Físicos								
FUE	5	0	□□	□□□	□□□□	□□□□□	□□□□□□	□
DES	6	0	□□	□□□	□□□□	□□□□□	□□□□□□	□
RES	7	0	□□	□□□	□□□□	□□□□□	□□□□□□	□
Mentales								
INT	9	0	□□	□□□	□□□□	□□□□□	□□□□□□	□
EDU	13	0	□□	□□□	□□□□	□□□□□	□□□□□□	□
SOC	8	0	□□	□□□	□□□□	□□□□□	□□□□□□	□
Etéreos								
SUE	7	0	□□	□□□	□□□□	□□□□□	□□□□□□	□
PSI	-	0	□□	□□□	□□□□	□□□□□	□□□□□□	□

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 111]

NT	Alcance	Daño	Masa	Tamaño	Ocultación
I3	20m	3D	I	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"/>
Rasgos / Accesorios		PA 3 [75], Auto 2 [75]			

Desarmado [71,73,116]

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

NT	Alcance	Daño	Masa	Tamaño	Ocultación

DEFENSA/ARMADURA

Protección	12
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 escape vital limitado.

EQUIPAMIENTO

Mochila	0,5
Computador portátil NTI2 [Sum 66]	0,5
> Computadora/3	
> Software: Seguridad NTII (2) [Sum 67]	-
> Software: Descifrador NTIO (1) [Sum 68]	-
> Software: Intrusión NTII (2) [Sum 68]	-
> Software: Traductor NTIO (1) [Sum 68]	-
Linterna de luz fría [Sum 59]	0,25
Equipo de herramientas electrónicas [Sum 79]	2
TOTAL CARGADO	5
Capacidad de carga = FIIF+RFS+Atletismo	17

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

FINANZAS

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

CARRERA

Trasfondo previo [8]

Administración - **Capacidad para resolver problemas burocráticos**

Bróker - **Comprador y vendedor de piezas de tecnología**

Electrónica - **Hábil en tecnología e intrusión electrónica**

Investigación - **Analista de pistas, descubridor de misterios**

Mecánica - **Hábil en la reparación de todo tipo de cachivaches**

18 años

Universidad [14] (Ingeniería en computación y robótica)

Acceso: Si

EDU +1, Electrónica (Computadoras) 1, 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. Obtiene un nivel en Electrónica (Computadoras) y al tutor como un Rival.

22 años

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

Infotunio: Una investigación sale terriblemente mal y los trastos sucios salen a la luz arruinando tu carrera.

Abandono forzado - **Optas por darle otro futuro a tus habilidades**

26 años

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 1

Electrónica, Sigilo 1

Abandono voluntario - **Una gran experiencia, pero no es tu lugar**

Beneficio: Dinero (100.000 Cr), Arma

30 años

EDUCACIÓN POST-CARRERA

Entrenamiento (Tiempo de estudio) [52]

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

CONEXIONES

Rival [18]	Profesor Alfred Eaglestone
Concepto	Profesor universitario de Computación
Sistema	Uumeaxan / Perite / Core
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.	

Conexión [18]	
Concepto	
Sistema	

Conexión [18]	
Concepto	
Sistema	

Conexión [18]	
Concepto	
Sistema	

Conexión [18]	
Concepto	
Sistema	

Conexión [18]	
Concepto	
Sistema	