

TRAVELLER



DATOS BÁSICOS

Jugador

Nombre	Sorena Kestel
Raza	Humana
Edad	30 años
Origen	Sistema Uumeaxan en Subsector Perite (Sector Core / Dominio de Sylea)
Concepto	Usurpadora tecnológica

TRASFONDO

Naciste en Thengin, un mundo jardín con excelente calidad de vida y nivel de desarrollo en ascenso. Desde muy joven te interesaste por el funcionamiento de todos los dispositivos que pasaban por tus manos; los montabas y desmontabas para conocer sus entresijos. Conforme crecías, la tecnología pasó a ocupar tu atención. Te matriculaste en la universidad de tu planeta, vinculada a robótica para drones de agricultura. Tus intenciones mutaron hacia la manipulación de artefactos conectados e información almacenada. Saliste triunfadora en una disputa con un tutor sobre un proyecto de Robótica en el que presentaste un enfoque disruptor. Te dio renombre. Al graduarte, una corporación te reclutó y te ofreció vía libre para explorar tus capacidades en asuntos secretos. Ganaste experiencia y dinero. Una filtración relevó algunas de las operaciones más turbias y el engranaje corporativo se esforzó para que acabaras como culpable. Evitaste la prisión a cambio de quedar manchada y marcharte. Decidiste reinventarte en base a tu nuevo currículum y cruzaste la línea de lo ilícito para sacar beneficio. Te fue realmente bien. Trabajaste mucho y ganaste muchos créditos. Pero ese rol te dejó vacía, en el fondo no iba contigo. Ahora buscas aventuras que revitalicen tu alma, usando tus capacidades para seguir adelante.

CARRERA

Trasfondo previo [8]

Mecánica - Te apasionaba cacharrear desde muy joven
Electrónica - Todo lo digital despertaba tu curiosidad
Ciencia - Tu cerebro siempre quería conocer los porqués
Administración - Conseguir recambios por medios legales
18 años - Universidad (Computación y Robótica) [14]

Acceso: Si

EDU+1, Electrónica (Computadoras) 1, Investigar 0

Graduación: Si

EDU+2, Electrónica (Computadoras) 2, Investigar 1

Evento: Le caes gordo a un tutor de Robótica. Trabajaste duro para invalidar sus conclusiones y proveer una solución que se aceptó como enfoque. Obtienes 1 nivel en Electrónica (Robótica) y al tutor como Rival.
22 años - Agente (Inteligencia) [20]

Acceso: Si; reclutada por una Corporación para actividades secretas de intrusión electrónica y robo de datos

Entrenamiento básico: Callejar 0, Conducir 0, Investigar 0, Volar 0, Reconocimiento 0, Armas de fuego 0

Entrenamiento (Inteligencia): Electrónica (Comunicaciones)

Infortunio: Asunto turbio sale terriblemente mal y trapos sucios salen a la luz; cargos por piratería electrónica

Abandono forzado - Cabeza de turco, difamada

Beneficio: INT+1

26 años - Pícaro (Ladrón) [42]

Acceso: Si; si ya tienes la fama, mejor sacarle partido

Entrenamiento básico: Subterfugio 0

Entrenamiento (Ladrón): Subterfugio

Evento: Suceso vital; buena suerte; varios encargos generaron enormes beneficios; MD+2 a tirada de Beneficio

Promoción: Si; Ladrón 1; Bróker 0, Sigilo 1

Abandono voluntario - Excelente experiencia, pero anhelas usar tus habilidades para mejores aventuras

Beneficio: 100.000 Cr, Arma

30 años

Envejecimiento [47] - No aplica, a partir de 34 años

RANGOS

Carrera	Asignación	R#	Jerarquía
Agente	Inteligencia	0	-
Pícaro	Ladrón	1	-

HABILIDADES

ATRIBUTOS

Perfil de Personalidad Universal (PPU) 566AC7-890

RASGOS

(Ningún rasgo especial por raza humana)

AUMENTOS

Tipo y Mejora	NT
Comunicación neural audio/visual, Computador/0 [Sum 90]	12
Enlace neural [Sum 91]	13
Conector de datos [Sum 91]	13
Almacenaje/8, Computador/2, Interfaz inteligente [Sum 68]	

EFEKTOS ADVERSOS

Radiación acumulada (cSv) [77] 0

DESARROLLO POSTCARRERA

Entrenamiento (Curso de estudio) [52]	
Habilidad	
Nivel actual	Nivel objetivo
Cursos exitosos	Cursos totales
Semanas de estudio/práctica	Curso de 8 semanas

Experiencia vital [Comp 38]

Por aventuras	
Por dedicación y obstinación (6m)	

ACCIÓN

Iniciativa (DES o INT) [70]	+1
Movimiento terrestre estándar [72]	6 metros

Fatiga [76]

Por combate CaC prolongado tras...	6 ataques
Por trabajo pesado continuado tras...	6 horas
Por vigilia tras...	24 horas

ATAQUE/ARMAMENTO

Pistola de Gauss [Sum 111]

NT	Alcance	Daño	Masa	Ocultación [Comp 53]
13	20m	3D	1	Compacta (MD+0)
Cargador	40c / Dardos metálicos			
				
Rasgos / Accesorios				
Penetración de Armadura 3 [75], Automática 2 [75]				

NT	Alcance	Daño	Masa	Ocultación [Comp 53]
Cargador				
				
Rasgos / Accesorios				

Desarmado [71, 73, 116]

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

NT	Alcance	Daño	Masa	Tamaño	Ocultación
Rasgos / Accesorios					

DEFENSA/ARMADURA

Traje espacial [Sum20]

NT	Habilidad	Masa	Radiación	Protección
10	Trajes 0	10	60	+8

Rasgos / Accesorios
Cubre cuerpo completo y cabeza (si se lleva el casco): proporciona 6h de suministro de aire si está presurizado

NT	Habilidad	Masa	Radiación	Protección
Rasgos / Accesorios				

Protección total frente a Daño	+8
--------------------------------	----

EQUIPAMIENTO

Item	Carga
Traje espacial NT10 [Sum20]	(10) 2,5
Pistola de Gauss [Sum 111]	1
1+2 Cargadores Pistola de Gauss	-
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 NT6 [Sum 51]	1
Computador portátil NT12 [Sum 66]	0,5
Computador/3 > Software: Interfaz inteligente NT11 [Sum 67]	-
> Software: Seguridad/2 NT11 [Sum 67]	-
> Software: Descifrador/1 NT10 [Sum 68]	-
> Software: Intrusión/2 NT11 [Sum 68]	-
> Software: Traductor/1 NT10 [Sum 68]	-
Linterna de luz fría [Sum 59]	0,25
Equipo de herramientas electrónicas NT7 [79]	2
TOTAL CARGADO	7,25
Capacidad de carga [92] = FUE+RES+Atletismo	11

FINANZAS

Créditos	
Disponible [91]	30.000 Cr
Deuda [50, 144]	0 Cr
Pensión [46]	0 Cr

CONEXIONES



Tipo [18]	Rival
Nombre	Profesor Alfred Eaglestone
Concepto	Doctor en Robótica
Sistema	Uumeaxan / Subsector Perite

Tus teorías revolucionarias en proyecto de Computación aplicada a la Robótica (volcado neuronal) ofendieron el puritanismo de tu tutor, un reputado Doctor de la universidad. Quiso enterrar tus hipótesis, pero sacaste adelante un trabajo que tuvo repercusión. El tutor quedó desprestigiado.

Tipo [18]	Contacto
Nombre	Orlena Casarii
Concepto	Responsable de oficina del SEII
Sistema	Grote / Subsector Glisten

Oficial al cargo de la oficina del Servicio de Exploración Interestelar Imperial en el Astropuerto fronterizo de Grote. Ofrece una misión perteneciente a un expediente de su sobrino Anders Casarii en Flamarion: recuperar una nave atascada en Waltson. Negociable asignación para explotación.

Tipo [18]	
Nombre	
Concepto	
Sistema	

Tipo [18]	
Nombre	
Concepto	
Sistema	

Tipo [18]	
Nombre	
Concepto	
Sistema	

Tipo [18]	
Nombre	
Concepto	
Sistema	

Tipo [18]	
Nombre	
Concepto	
Sistema	

Tipo [18]	
Nombre	
Concepto	
Sistema	

Tipo [18]	
Nombre	
Concepto	
Sistema	

Tipo [18]	
Nombre	
Concepto	
Sistema	