

TRAVELLER



DATOS BÁSICOS

Jugador	
Nombre	Zacarias Kraczek
Raza	Humano
Edad	34 años
Origen	Sistema Karin en Subsector Cinco Hermanas (Sector Marca Espiral / Dominio de Deneb)
Concepto	Escolta ex militar

TRASFONDO

Naciste en Karin, un mundo jardín del fronterizo subsector Cinco Hermanas. Un lugar antaño próspero, ahora víctima de las disputas internas entre sus terratenientes. Creciste fuerte como joven rural, en una familia humilde de granjeros, trabajando la tierra, pastoreando animales y escapándote a montañas y bosques. Creyendo en un futuro mejor, te alistaste en los marines. Tú físico imponente y tu bravura atrajo la atención de un escuadrón lanzado de captura de planetas. Aprendiste sobre armas, asaltos, reconocimiento, tácticas y trajes espaciales. Incluso ganaste aún más músculo. En una operación fallida, tu nave de asalto fue derribada y fuiste capturado por piratas. Te vendieron como esclavo de combate al mejor postor. Tus compradores, otros piratas, te adoptaron como carne de cañón de primera línea en asaltos. Sobreviviste a decenas de correrías, ganando el respeto y un sitio entre ellos. Todo se acabó cuando la persona que amabas te con odio por la pérdida de su hermano en un asalto. No fue tu culpa, pero abandonaste. Sabías de granjas y de asaltos; elegiste alistarte al Ejército, en Infantería. El Tercer Imperio os abandonó en el campo de una batalla letal. Murieron la mayoría de los soldados. Pese a las lesiones y cicatrices, una vez más sobreviviste. Cumpliste tu contrato y lo dejaste. Por primera vez, vas a poner tu arma al servicio de tus propios intereses.

CARRERA

Trasfondo previo [8]
Atletismo - Trabajos intensos diarios
Supervivencia - Entorno rural, salvaje y hostil
18 años - Marine (Asalto terrestre) [36]
Acceso: Si; escuadrón lanzado para capturar planetas
Entrenamiento básico: Armas de fuego 0, Armas pesadas 0, Atletismo 0, Sigilo 0, Tácticas 0, Trajes 0
Marine Rango 0: Combate CaC (Filo) 1
Entrenamiento (Desarrollo personal): FUE+1
Infarto: Nave de asalto derribaba por fuerzas piratas contra el Tercer Imperio. Jean Dupis es tu enemigo.
Abandono forzado - Capturado y vendido como esclavo
22 años - Pícaro (Pirata) [42]
Acceso: Si; tu poderío físico resulta de interés para tus captores como carne de cañón en primera fila en asaltos
Entrenamiento básico: Reconocimiento 0
Entrenamiento (Desarrollo personal): Combate CaC
Evento: Pasas meses en el peligroso submundo del crimen.
Ganas Armas de fuego 1.
Promoción: Si; Pirata 1 (Secuaz); Sigilo, Artillería 1
Continuidad - Ganas respeto y un sitio entre los corsarios
26 años - Pícaro (Pirata) [42]
Entrenamiento (Habilidades de servicio): Callejar.
Evento: Finaliza en tragedia y rencor relación romántica con pirata Melisande. Te culpa de la muerte de su hermano. Se convierte en Rival.
Promoción: Si; Pirata 2 (Cabo); Atletismo
Abandono voluntario - Alejarte, olvidar y retomar tu vida
Beneficio: INT+1, Dinero (100.000 Cr.)
30 años - Ejército (Infantería) [28]
Acceso: Si; eres un tipo duro y el ejército te recibió con los brazos abiertos
Entrenamiento básico: Conducir 0
Entrenamiento (Infantería): Armas de fuego
Evento: Arrastrado a un brutal campo de batalla. Lesiones [47]: Con cicatrices y herido (-2 FUE). 3 meses de cuidados médicos y rehabilitación FUE+1. Factura 10.000 Cr.
Promoción: Sí; Soldado 1 (Soldado de primera); Armas de fuego, Reconocimiento 1
Abandono voluntario - Momento de elegir desafíos
Beneficio: RES+1
34 años
Envejecimiento [47] - Sin efecto

RANGOS

Carrera	Asignación	R#	Jerarquía
Pícaro	Pirata	2	Cabo
Soldado	Infantería	1	Soldado de primera

HABILIDADES

ATRIBUTOS

Perfil de Personalidad Universal (PPU) A9C746-950

BASGOS

(Ningún rasgo especial por raza humana)

AUMENTOS

Tipo y Mejora	NT
Comunicación neural audio/visual, Computador/0 [Sum 90]	12
Armadura subcutánea +1 [Sum 88]	10
Inyección de plaquetas metastásicas [Sum 88]	12
<i>Duplica los puntos de características recuperados mediante curación natural.</i>	

EFECTOS 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...	12 ataques
Por trabajo pesado continuado tras...	12 horas
Por vigilia tras...	30 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]				

Rifle de combate avanzado [Sum 114]

NT	Alcance	Daño	Masa	Ocultación [Comp 53]
10	450m	3D	3	Enorme (MD-6)
Cargador				40c / Munición convencional
				
Rasgos / Accesorios				
Automática 3 [75], Mira [75]				

Desarmado [71, 73, 116]

NT	Alcance	Daño	Masa	Ocultación [Comp 53]
-	CaC	1D+1	-	-
Rasgos / Accesorios				
Forcejar [74]				

Sable [Sum 101]

NT	Alcance	Daño	Masa	Ocultación [Comp 53]
2	CaC	3D+1	4	Enorme (MD-6)
Rasgos / Accesorios				
-				

DEFENSA/ARMADURA

Traje espacial [Sum 20]

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	+9
--------------------------------	----

EQUIPAMIENTO

Item	Carga
Traje espacial NT10 [Sum20]	(10) 2,5
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
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
Saco de dormir [Sum 52]	1
Prismáticos electrónicos NT8 [Sum 60]	1
Linterna de luz fría [Sum 59]	0,25
Contador Geiger NT8 (Radiación) [Sum 59]	-
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	18,75
Capacidad de carga [92] = FUE+RES+Atletismo	23

FINANZAS

Créditos

Disponible [91]	8.465 Cr
Deuda [50, 144]	0 Cr
Pensión [46]	0 Cr

CONEXIONES



Tipo [18]	Enemigo
Nombre	Jean Dupuis
Concepto	Líder de piratas 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 Streng. Asalto derrotado por organizado contingente de piratas rebeldes contrarios al Tercer Imperio. Fuiste capturado y vendido como esclavo.	

Tipo [18]	
Nombre	
Concepto	
Sistema	

Tipo [18]	Rival
Nombre	Melisande
Concepto	Capitana de nave 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 no aceptaste ser señalado. Abandonaste porque ella no pudo superar el rencor.	

Tipo [18]	
Nombre	
Concepto	
Sistema	

Tipo [18]	Contacto
Nombre	Orlena Casarri
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 Casarri 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	