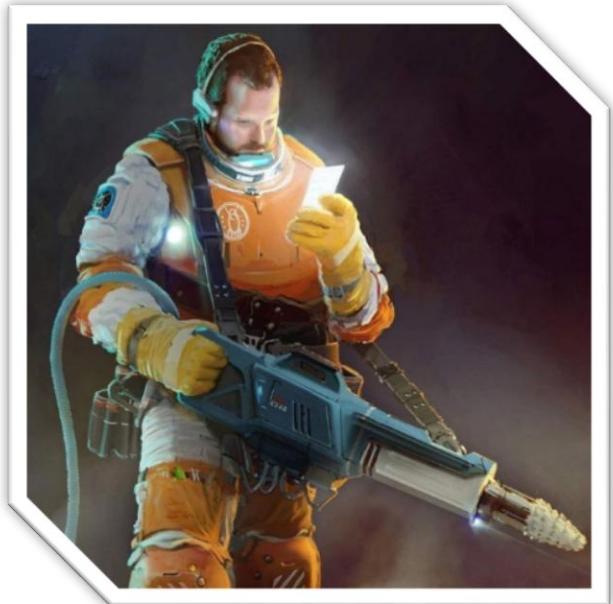


# TRAVELLER



## DATOS BÁSICOS

### Jugador

Nombre	Archer Zechiel
Raza	Humano
Edad	30 años
Origen	Sistema Glisten en Subsector Glisten (Sector Marca Espiral / Dominio de Deneb)
Concepto	Minero de asteroides y manitas

## TRASFONDO

Naciste en un asentamiento de los que se conocen en el sistema Glisten como verdaderos cinturonianos, reductos autócratas independientes en tensa relación con los poderes fácticos del Tercer Imperio. Aprendiste el trabajo duro en una colonia minera desde muy joven, admirando a los foráneos ocasionales que pasaban por allí.

Cuando tuviste la oportunidad, huiste a un mundo con mar y cielo. Overnale tenía una gravedad asumible a pesar de su atmósfera algo densa. Un lugar en vías de desarrollo, pero mucho más civilizado que el lugar de donde venías. Aprendiste a ser un ciudadano del Tercer Imperio, trabajando como el peón que siempre fuiste. Paradójico. Quisiste marchar a forjar tu propio destino más allá de la frontera del Tercer Imperio, pero todo descarriló. Tu ausencia de malicia, tu carácter conformista y varios desaciertos acabaron por depositarte de nuevo entre asteroides, donde poder salir adelante gracias a tus habilidades mineras.

Conociste grandes compañeros en las minas, las lanzaderas y las bases de tu colonia, pero también una oscura red de contrabando aprovechando la cobertura de las grandes rocas. Cuando las cosas empezaban a complicarse, te uniste a unos foráneos para escapar. ¿Quizás el impulso necesario para rearmar tu destino?

## CARRERA

### Trasfondo previo [8]

Atletismo 0 - Creciste en entornos de trabajo duro y físico

Trajes 0 - Vida entre asteroides, lanzaderas y estaciones

Idioma 0 - Curiosidad por foráneos, lenguas y dialectos

18 años - Comunidad espacial [Comp 32]

Acceso: Automático; colonia en asteroide (tamaño 0)

Trajes 1, Ingeniería 0, Profesión (Cinturoniano) 0

Graduación: Si

Profesión (Minero cinturoniano) 1, Astronavegación 0,

Electrónica 0, Mecánica 0, Pilotar 0, RES+1, SOC-2

Evento: Una broma pesada sale mal y alguien resultó herido; ganas un Rival

22 años - Ciudadano (Trabajador) [24]

Acceso: Si; querías marcharte del agujero en el que te criaste, rumbo a un planeta con mar y cielo (Overnale)

Entrenamiento básico: Conducir 0, Volar 0, Callejear 0, Combate CaC 0, Auxiliar 0, Profesión 0

Entrenamiento (Trabajador): Mecánica

Evento: Obtienes experiencia en un campo técnico; incrementa Ingeniería

Promoción: Sí; Trabajador 1; Ciencia

Abandono voluntario - Aprendiste muchas cosas en un entorno más abierto y civilizado, pero no quieras echar raíces aquí; había más que descubrir

Beneficio: EDU+1

26 años - Errante (Chatarrero) [30]

Entrenamiento básico: Reconocimiento 0

Entrenamiento (Chatarrero): Profesión (Cinturoniano)

Evento: Aprendes habilidades útiles de aquí y allá; ganas Polivalencia 1

Promoción: Sí; Chatarrero 1; Armas de fuego

Abandono voluntario (expeditivo) - Te unes a un grupo de foráneos que descubren la corrupción del líder de tu colonia y escapas

Beneficio: 2.000 Cr

30 años

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

## RANGOS

Carrera	Asignación	R#	Jerarquía
Ciudadano	Trabajador	1	-
Errante	Chatarrero	1	-

# HABILIDADES



# ATRIBUTOS



Atributo		Valor actual y Modificador de dato (MD)						
Abr.	Base	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3
Físicos								
FUE	9	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DES	7	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RES	11	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mentales								
INT	8	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EDU	6	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SOC	4	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otros								
MOR	5	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SUE	8	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PSI	0	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Perfil de Personalidad Universal (PPU) 97B864-580

**RASGOS**

(Ningún rasgo especial por raza humana)

## AUMENTOS

## EFFECTOS 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]	+0
Movimiento terrestre estándar [72]	6 metros

### Fatiga [76]

Por combate CaC prolongado tras...	11 ataques
Por trabajo pesado continuado tras...	11 horas
Por vigilia tras...	29 horas

## ATAQUE/ARMAMENTO

Pistola automática [Sum 109]				
NT	Alcance	Daño	Masa	Ocultación [Comp 53]
6	10m	3D-3	1	Compacta (MD+0)
Cargador			15c / Balas	
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	Ocultación [Comp 53]
-	CaC	1D+1	-	-
Rasgos / Accesorios				
Forcejar [74]				

Cuchillo militar (como Daga) [Sum 100]				
NT	Alcance	Daño	Masa	Ocultación [Comp 53]
1	CaC	1D+4	1	Pequeña (MD+0)
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 automática [Sum 109]	1
1+2 Cargadores Pistola automática	-
Cuchillo militar	1
Taladro láser NT9 [Sum 79]	4
Herramienta láser NT12 [Sum 79]	-
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
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]	-
TOTAL CARGADO	11,75
Capacidad de carga [92] = FUE+RES+Atletismo	20

## FINANZAS

Créditos	
Disponible [91]	300 Cr
Deuda [50, 144]	0 Cr
Pensión [46]	0 Cr

## CONEXIONES



Tipo [18]	Rival
Nombre	Rulf Garian
Concepto	Técnico de mantenimiento presuntuoso
Sistema	Glisten / Subsector Glisten

Decidiste bajar los humos a un arrogante compañero de mantenimiento con una broma pesada. Manipulaste la pantalla de diagnóstico de su traje espacial para que emitiera notificaciones falsas de alerta. Al salir a una tarea exterior, las alarmas saltaron. Rulf entró en pánico y, temiendo por su vida, activó el de emergencia fatal del traje, sellando juntas y bloqueando el movimiento hasta rescate. Quedó atrapado en una postura dolorosa que le generó una lesión en el hombro. Confesaste tu exceso y vuestra rivalidad amistosa perdió lo de amistosa.

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	

Tipo [18]	
Nombre	
Concepto	
Sistema	