

TRAVELLER

Alias _____
 Jugador _____

IMAGEN



DATOS BÁSICOS

Nombre real	
Raza / Sexo	Humana / Mujer
Edad	30 años
Origen	Sistema Thengin en Subsector Sabine (Sector Deneb / Dominio de Deneb)
Concepto	Piloto e ingeniera hacia nuevos horizontes (rebelde emancipada, raíces de buena familia)
Graduación y Rangos	Mercante (Mercader independiente) I Errante (Chatarrero) I

ATRIBUTOS

Atributo	Valor actual y Modificador de dado (MD)							
Abr.	Base	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3
Físicos								
FUE	5	0	00	000	0000	0000	0000	0
DES	11	0	00	000	0000	0000	0000	0
RES	6	0	00	000	0000	0000	0000	0
Mentales								
INT	9	0	00	000	0000	0000	0000	0
EDU	8	0	00	000	0000	0000	0000	0
SOC	10	0	00	000	0000	0000	0000	0
Etéreos								
SUE	8	0	00	000	0000	0000	0000	0
PSI	-	0	00	000	0000	0000	0000	0

Perfil de Personalidad Universal (PPU) 58698A

HABILIDADES

Habilidad	Nivel
Administración [62]	
Animales (...) [62]	
Apostar [62]	
Armas de fuego (Balas) [62]	1
Armas pesadas (...) [62]	
Arte (...) [62]	
Artilería (...) [63]	
Astronavegación [63]	1
Atletismo (...) [63]	
Auxiliar [64]	0
Bróker [64]	0
Callejear [64]	
Ciencia (...) [64]	
Combate cuerpo a cuerpo (...) [64]	
Conducir vehículo terrestre (...) [65]	0
Diplomacia [65]	
Electrónica (...) [65]	0
Explosivos [66]	
Idioma (Anglico) [66]	Nativo
Ingeniería (Motor-M) [66]	1
Ingeniería (Motor-S) [66]	0
Investigar [67]	
Legislación [67]	
Liderazgo [67]	
Mecánica [67]	0
Medicina [67]	
Navegar vehículo marino (...) [68]	
Orientación [68]	
Persuadir [68]	1
Pilotar nave espacial (Astronave) [68]	2
Polivalencia [68]	
Profesión (...) [68]	
Reconocimiento [68]	0
Sigilo [69]	
Socializar [69]	0
Subterfugio [69]	
Supervivencia [69]	
Táctica (...) [69]	
Trajes [69]	1
Volar vehículo atmosférico (...) [69]	
TOTAL NIVELES DE HABILIDAD	7
Número máximo de niveles de habilidad = 3*(INT+EDU)	51

ACCIÓN



Iniciativa (DES o INT) [71]	+1
Movimiento terrestre estándar [72]	6 metros

Fatiga [76]

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

ATAQUE/ARMAMENTO



Pistola de Gauss [Sum 111]

NT	Alcance	Daño	Masa	Tamaño	Ocultación
13	20m	3D	1	Compacta	MD+D
Cargador			40c / Dardos metálicos		
□□□□□ □□□□□		□□□□□ □□□□□			
□□□□□ □□□□□		□□□□□ □□□□□			
Rasgos / Accesorios		PA 3 [75], Auto 2 [75]			

NT	Alcance	Daño	Masa	Tamaño	Ocultación
Cargador					
□□□□□ □□□□□		□□□□□ □□□□□			
□□□□□ □□□□□		□□□□□ □□□□□			
Rasgos / Accesorios					

Desarmado [71,73,118,119]

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

NT	Alcance	Daño	Masa	Tamaño	Ocultación
Rasgos / Accesorios		-			

DEFENSA/ARMADURA



Protección	
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 soporte vital limitado				

EQUIPAMIENTO



Item	Carga
Tejido NT12 [Sum 12]	0,5
Traje ambiental de combate [Sum 20]	0,5
Pistola de Gauss [Sum 111]	1
1+2 Cargadores Pistola de Gauss	-
Comunicador portátil NT10 [Sum 62]	-
> Múltiples formas de datos, Computador/1	
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 51]	1
Saco de dormir [Sum 52]	1
Prismáticos [Sum 51]	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	7
Capacidad de carga = FUE+RES+Atletismo	11

Aumento personal	NT

FINANZAS



Créditos	
Disponibles [91]	4.470 Cr
Deuda [50, 144]	0 Cr
Pensión [46]	0 Cr

CARRERA



Trasfondo previo [8]
Conducir - Apasionada de vehículos y velocidad
Mecánica - Los cacharros hay que mantenerlos funcionando
Socializar - Intensa vida social en tu juventud
18 años
Universidad [14]
Acceso: No - Tras fracasar acceso, te embarcas a la aventura
Mercante [38] (Mercader independiente)
Acceso: Si
Parte de tripulación de carguero independiente
Habilidades de servicio: Auxiliar, Bróker, Conducir, Electrónica, Persuadir, Trajes
Entrenamiento: Pilotar (Astronave)
Supervivencia: Si
Evento: Un buen trato te asegura vivir con un estilo de vida alto durante unos años. Gana MD+I a una tirada de beneficios.
Promoción: Si, de Rango 0 a Rango I
Persuadir I, Pilotar (Astronave)
Abandono voluntario - Papá insistió en que retomara estudios
Beneficios: Dinero (40.000 Cr), EDU +I
22 años
Universidad [14] (Ingeniería de naves estelares)
Acceso: Si
EDU +I, Ingeniería (Motor-M) I, Ingeniería (Motor-S) 0
Graduación: No
Evento: Tu tiempo académico no ha sido feliz. Nunca debiste volver para encerrarte entre 4 paredes. Te arrepientes de haber intentado contentar a papá cuando tenías claro que tu sitio está entre las estrellas. Te despides de casa para ir a hacer tu vida.
Abandono voluntario - Vivencias reales, no estudios teóricos
26 años
Mercante [38] (Mercader independiente)
Acceso: No
Errante [30] (Chatarrero)
Piloto e ingeniera en una modesta expedición de extracción de minerales en cinturón de asteroides en Taa (subsector Pretoria).
Habilidad de servicio: Reconocimiento
Entrenamiento: Astronavegación
Supervivencia: Si
Evento: Ataque de enemigos, obtén un Enemigo - Asalto de piratas > Lesiones [47]: Moribunda (-3 DES, -2 FUE, -2 RES) - 1 año completo de cuidados médicos para recuperación y rehabilitación plena DES+FUE+RES (factura de 35.000 Cr)
Promoción: Si, de Rango 0 a Rango I
Armas de fuego, Trajes I
Abandono voluntario - Anhelas mayores retos para ti misma
Beneficio: Dinero (4.000 Cr), Arma
30 años

EDUCACIÓN POST-CARRERA



Entrenamiento (Tiempo de estudio) [52]	
Habilidad entrenada	
Rango actual	Rango objetivo
Semanas entrenadas	Semanas del curso
Cursos completados	Cursos totales

CONEXIONES



Enemigo [18]	Gorlan Marov
Concepto	Capitán de navío pirata
Sistema	Taa / Pretoria / Deneb
El azar os brindó una inesperada y fructífera prospección de minerales, algunos preciosos. Daba buenos resultados. Esbirros de Gorlan Marov cayeron como aves de rapiña. Vuestro campamento y vuestra nave fueron destruidos. No se preocuparon de revisar los cadáveres. Sobreviviste contra pronóstico.	

Conexión [18]	
Concepto	
Sistema	

Conexión [18]	
Concepto	
Sistema	

Conexión [18]	
Concepto	
Sistema	

Conexión [18]	
Concepto	
Sistema	

Conexión [18]	
Concepto	
Sistema	