

Conocidos: durante tu carrera puedes conocer Aliados, Contactos, Enemigos y Rivales. Recuérdalos porque podrías reencontrarte con ellos en el futuro.

Nombre: te recomendamos que elijas el nombre de tu Viajero al principio. ¡Confía en nosotros!

Armadura: provee protección contra ataques y, a veces radiación. Ver página 94 para más detalles.

Especie: ¿eres un alienígena? Ver página 50.

NOMBRE: Dzaeth Dar
RADIACIÓN: — EDAD: 43
ESPECIE: Vargr
RASGOS: Mordisco, Sentidos Agudos
PLANETA NATAL: —

ATRIBUTOS

4 MD -1 9 MD +1 3 MD -1

Atributos: tira 2D por cada y consulta la página 8 para determinar su Modificador de Dados (MD).

PSI: — MD —

HABILIDADES

Habilidades: esta sección muestra lo que puedes hacer; las habilidades y tareas se cubren en la página 56.

Atletismo (resistencia)	Ciencia ()
Atletismo (fuerza)	Ciencia ()
Armas de fuego (arcaico)	Combate CaC ()
Armas de fuego (energía)	Combate CaC ()
Armas de fuego (balas)	Conducir ()
Armas Pesadas ()	Conducir ()
Armas Pesadas ()	Diplomacia ()
Arte ()	Electrónica (sensores)
Arte ()	Electrónica ()
Arte ()	Electrónica ()
Artillería (torreta)	Explosivos ()

ARMAS

ARMA	NT	ALCANCE	DAÑO	MASA	CARGADOR	RASGOS
Mordisco	—	CAC	1D	—	—	—
Aturdidora	10	5	2D+3	15	100	Aturdir, Gravedad 0
Estoque	3	CAC	2D-1	2	—	—
Pistola pequeña	8	5	2D	—	6	—

EQUIPO

EQUIPO	MASA
Comunicador Portátil (NTs)	— Visor IR
Batería x3	—
Cargadores x2	—

Equipo: cualquier cosa que puedas portar que no sean armadura o armas, se anota aquí. Puedes encontrar una lista detallada de equipo en la página 91.

ARMADURA

TIPO	RAD	PROTECCIÓN	MASA	OPCIONES
Telido (NT 7)	—	5	10	—

FINANZAS

PENSIÓN

2.000

DEUDA

DINERO DISPONIBLE

9920 Cr

GASTOS DE LA NAVE

Cr/mes

COSTES DE VIDA

1.500 Cr/mes

ALIADOS, CONTACTOS, ENEMIGOS, RIVALES

Tiempo de estudio: durante descansos y viajes largos tendrás la oportunidad de estudiar nuevas habilidades.

TIEMPO DE ESTUDIO

HABILIDAD EN ENTRENAMIENTO:

SEMANAS: — / 24

Finanzas: puedes ganar mucho dinero durante tu carrera, pero ¡puede desaparecer rápidamente!

Investigación ()	Profesión ()
Idioma ()	Profesión ()
Idioma ()	Reconocimiento ()
Idioma ()	Sigilo ()
Legislación ()	Socializar ()
Liderazgo ()	Subterfugio ()
Mecánica ()	Supervivencia ()
Medicina ()	Táctica (naval)

Armas: las armas pueden obtenerse durante el proceso de creación o comprarse durante la aventura. Ve sus características en la página 116.

AUMENTOS

TIPO NT MEJORA

Aumentos: existen implantes biológicos o cibernéticos que mejoran a tu Viajero. Se cubren en la página 99.

MASA TOTAL CARGADA