

ATRIBUTOS

| | |
|----------|----|
| AGILIDAD | D6 |
| ASTUCIA | D8 |
| ESPIRITU | D6 |
| FUERZA | D6 |
| VIGOR | D8 |

DATOS BASICOS

Nombre: John Plummer
Concepto: Ingeniero
Rango: Experimentado



ATRIBUTOS DERIVADOS

| | | |
|-------------|---------------|---------------|
| Paso | Parada | Dureza |
| 6 | 5 | 6 |

IDIOMAS

Inglés D8, Francés D8, Español D6,
Alemán D6 e Italiano D8

SALUD

Fatiga -1 -2 **INC** -3 -2 -1 Heridas

HABILIDAD

| | |
|-----|----------------|
| D4 | Atletismo |
| D8 | Ciencias |
| D4 | Conducir |
| D6 | Con. Generales |
| D4 | Disparar |
| D4 | Humanidades |
| D6 | Investigar |
| D8 | Notar |
| D6 | Pelear |
| D4 | Persuadir |
| D6 | Pilotar |
| D6 | Ocultismo |
| D10 | Reparar |
| D4 | Sigilo |
| D6 | Supervivencia |

DESVENTAJAS

CURIOSO Dicen que la curiosidad mató al gato y también puede ser la culpable de tu defunción. Los personajes curiosos se ven atraídos con facilidad hacia todo tipo de aventuras. Tienen que comprobar en persona cada ruido extraño que escuchen y siempre querrán saber qué es lo que se oculta tras todo posible misterio.

SECRETO Tu héroe tiene un secreto, que guarda para protegerse a sí mismo u otras personas. Como desventaja menor, el secreto es problemático, pero no supondría una amenaza de muerte.

VENTAJAS

AFORTUNADO El aventurero parece especialmente bendito por el destino, el karma, los dioses o por cualquier fuerza exterior en la que crea (¡o que crea en él!). Sea como sea, comienza cada sesión de juego con un boni adicional.

MR. ARREGLALOTODO Este manitas añade una bonificación de +2 a sus tiradas de Reparar. Con un aumento reducirá a la mitad el tiempo que normalmente llevaría reparar algo. Esto significa que, si una tarea de reparación en particular ya especifica que con un aumento se tarda la mitad, el arreglalo todo lo conseguirá en un cuarto del tiempo si logra un aumento.

HISTORIAL

John nació durante la "Gran Guerra" en una familia acomodada de Nueva York. Su padre era un empresario de éxito y su madre pertenecía a una de las familias más influyentes de la gran manzana. Gracias al dinero de sus padres, tuvo una infancia feliz en la cual tenía todos los caprichos del mundo. En su adolescencia durante la gran depresión la familia tuvo problemas, pasaron años duros pero su situación económica remonto gracias a los tratos que hizo su padre con varias empresas centro europeas. Por aquel entonces el joven entro en el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT en inglés). Durante los primeros años tuvo que trabajar para poder pagarse las clases mientras la situación familiar no mejoraba. A John siempre se le había dado bien las máquinas y las ciencias por eso cuando llego al MIT empezó a destacar. De hecho, se llevaba mejor con las máquinas que con las personas. Finalizo la carrera de Ingeniería con honores y mientras la mitad del mundo entraba en guerra él se quedó en la universidad trabajando en el Laboratorio de Radiación creado en 1940 para ayudar a los militares ingleses a desarrollar nuevas tecnologías. Durante esta época su padre fue acusado de simpatizante nazi, lo cual era cierto ya que las empresas con las cuales estuvieron haciendo negocio estaban en lid con el tercer Reich. Esto hizo que su familia cayera en desgracia y afecto a su situación en el MIT. Pasó un año hasta que pudo volver a la universidad, pero siempre estuvo bajo sospecha. Cuando los EEUU entraron en guerra, él ya estaba usando el apellido de su madre. A principios del 43 fue reclutado por la OSS y su ayuda técnica fue inestimable para varias operaciones. A finales del 44 se le otorgó la credencial de seguridad Delta Green y desde entonces no ha parado de trabajar para la organización secreta. Con la guerra ya acabada, los resultados de la operación Summer Breeze llevada a cabo en Viena, alertan a la OSS y organizan lo que se cree que será la última gran operación contra la Karotekia, utilizando a todos los agentes disponibles, incluido Plummer.

EQUIPO

Colt M1911A1 (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+1, PA 1, CDF 1, MUN. 7), dos cargadores adicionales M1911A, cámara de fotos más un par de carretes, linterna, navaja multiusos, lapiz, cuaderno pequeño.