



## PROTECTORADO INTERESTELAR


Registro de ciudadanía



### THD

ID (Nombre y Alias)	
Concepto	Paramédica de rescate en zonas rojas
Jugador	

Edad del THD	52 años p45
Arquetipo	Técnico p64
Paquete inicial	Técnico médico p64
Planeta de origen	Tierra

Puntos de Ego	 34
---------------	--

Puntos de Pila	 2
----------------	---

#### Bitácora del THD / Trasfondo

Te criaste en una colmena corporativa, junto a decenas de niños tutelados por EliteTrauma. Durante la adolescencia se te clasificó como perfil de "buen intelecto, buena cinética y coordinación, adaptabilidad en incertidumbre y tolerancia a estrés". Se estableció que serías adiestrada como soldado paramédica. Años después, formabas parte de un escuadrón de rescate en zonas rojas (con daños orgánicos violentos). La zona de extracción era una nave industrial abandonada a las afueras. Gritos y disparos en el interior y un pez gordo comprometido. La misión fracasó y fuiste una de las bajas. Funda destruida. Psicocirujanos de EliteTrauma se esforzaron en recuperar tu pila. Reensamblaron tu consciencia en virtual en busca de pistas sobre los asesinos de su selecto cliente. Tras extraer (y borrar) todos los recuerdos del asalto, te indemnizaron con una nueva funda y prescindieron de tus servicios. "THD dañada, fin de contrato". Todo legal. Sin paraguas corporativo, tus ahorros se esfumaron pronto. Hace unos meses te trasladaste a Ciudad Bahía para reiniciar tu vida.



### EQUIPAJE SOCIAL / ESCÁNDALOS

#### Trauma p76

Sufriste daños orgánicos letales hasta la destrucción de tu funda, tu pila estuvo cerca de la Muerte Real. Los detalles de aquel episodio han sido borrados, pero algo subyace oculto y latente. A veces se filtra en flashbacks indescifrables o tormentosas pesadillas. (Comienzas con 2d6 Puntos de Ego menos)



### FUNDA

Tipo de Funda	Sintética de calidad media p69 p74
Sexo aparente	Mujer
Edad aparente	34 años

#### Reglas especiales de funda sintética p69

**Disociación.** Todas las funciones de una funda aumentan el daño al THD. Siempre que se pierden puntos de Ego, la pérdida aumenta en 1 dado adicional del mismo tipo.

**Personalización.** Se pueden usar Puntos de Tecnología para mejorar una funda sintética como si se tratara de un dispositivo.

**Desgaste.** Una funda sintética podría llegar a adquirir propiedades de "Anciana" si no se mantiene (o repara) correctamente.

#### Funciones de funda sintética p70

##### Órganos sintéticos p70






(Reproducciones mecánicas que cumplen las mismas funciones)







- Biométrica mejorada = +5 Puntos de Salud.
- Inmunidad al veneno.
- Alimentación eléctrica integrada.
- Mantenimiento moderado = Imposible curación natural de heridas. +1 nivel de precio para tratamiento médico (reparación).

Puntos de Tecnología	 4 / 1
----------------------	---

 1	Implante DNI p262 p264
---	------------------------









## ATRIBUTOS DE FUNDA Y HABILIDADES




<b>FORTALEZA</b> p99	(35-55) p44	35
Atletismo p99 (correr, esquivar, saltar, trepar)		d8 
Combate cuerpo a cuerpo p101 (con armas)		d12 
Dureza p101 (daño físico)		d8 
Resistencia p101 (fatiga, drogas, venenos)		d10 
Reyertas p102 (manos desnudas, puños americanos)		d10 








<b>PERCEPCIÓN</b> p103	(30-45) p44	37
Armas de energía dirigida p103 (arcos, haces, plasma)		d12 
Armas de fuego p103 (proyectiles sólidos)		d8 
Detección p103 (ver, escuchar, olfatear, presentir)		d8 
Lanzamiento p104 (arrojadizas, granadas)		d12 
Registro p105 (búsqueda, inspección, revelar pistas)		d10 
Sigilo p105 (disfraz, ocultarse, ocultar objeto, robar)		d10 




Dados de Velocidad		3
--------------------	---	---

## ATRIBUTOS DE PILA Y HABILIDADES

<b>AGUDEZA</b> p110	(30-50) p44	30
Análisis de datos p110 (consultar, identificar, extraer)		d10 
Ingeniería de datos p110 (interfaz digital, programación)		d12 
Investigación p111 (atar cables, deducción, rastrear)		d12 
Mecánica p111 (mantenimiento, reparación, mejoras)		d8 
Orientación p112 (referencias, navegación, escapatoria)		d10 
Pilotaje p113 (vehículos, drones)		d12 
Redes digitales p114 (social, hosts, transmisiones)		d12 
Supervivencia p114 (subsistencia, refugio, rural/urbe)		d12 

<b>EMPATÍA</b> p106	(30-50) p44	30
Diplomacia p106 (influencia, negociación)		d12 
Expresión p106 (persuasión, regateo, seducción)		d12 
Interpretación p107 (lenguaje corporal, intenciones)		d12 

<b>INTELIGENCIA</b> p116	(30-50) p44	42
Burocracia p116 (agencias, formularios, permisos)		d10 
Ciencia p117 (comprensión, aplicación)		d8 
Culturas p118 (costumbres, convenciones, tabúes)		d12 
Geografía p118 (planetas, regiones, lugares concretos)		d12 
Historia p119 (acontecimientos, personajes, teorías)		d12 
Ingeniería p119 (fabricación, componentes)		d10 
Medicina p120 (primeros auxilios, cirugía, tratamientos)		d6 

<b>VOLUNTAD</b> p108	(30-50) p44	50
Disciplina p108 (concentración, rigor, frialdad virtual)		d12 
Intimidación p108 (explotar debilidad, romper voluntad)		d12 
Sangre fría p109 (contener/digerir emoción/estrés)		d8 

## DESTREZAS

Árbol común	Tecnología
Árbol anómalo	Combate
Árboles infrecuentes	Los demás

### Tecnología • Medicina p178

**Técnico médico** Nivel 1  
Tienes la formación necesaria para usar dispositivos de tecnología médica, como biosoldadores y autocirujanos p240. {+1} al valor de entrenamiento con equipo médico.

**Cirugía orgánica** Nivel 2  
Aumenta +1 por cada Grado de Éxito en {Medicina} el número de heridas eliminadas por soldadura tisular u úsea. {+1} al valor de entrenamiento con equipo médico. No se puede utilizar en virtual.

### Tecnología • Aumentos p180

**Biónica** Nivel 1  
El personaje puede usar {Medicina} para aplicar Puntos de Tecnología como aumentos implantados. {+1} al valor de entrenamiento con equipo médico. También sabe reparar heridas superficiales en fundas sintéticas.

## CAPACIDADES

**Mejoras narrativas** p64 p197  
Recuperas 1 Punto de Tecnología cuando aplicas una Mejora narrativa a tu equipo (excepto armas), si sacas un As en el chequeo de habilidad al introducirla o si usas 1 Punto de Influencia. Este reintegro de 1 Punto de Tecnología solo puede producirse una vez por unidad de equipo.

## ESPECIALIZACIONES

Habilidad	Especialización p51 p90
Medicina	Biosoldador

## BIOMÉTRICA DE LA FUNDA

Umbral de Daños	 35 /
-----------------	--

Puntos de Salud p34	 15 /
---------------------	--

### Efectos de Estado p140

### Lesiones p133



## ARMADURA

### Chaleco antibalas p236

Fuera de lugar p142. Sorpresa o rechazo (medio) en áreas civiles que no sean zonas de guerra u objetivos de redada policial/militar.

Bolsillos p237. Puedes conferir Ocultación +1 a cualquier cosa que ocupe 2 Unidades de Carga ligera o menos y se esconda en ellos.

Puntos de Tecnología  2 / 0

Defensa 0 Golpe, Cuchillada

Protección 3 Pecho, Brazos



## ARMAS


### Derringer (pistola de autodefensa) p216

{Armas de fuego - Pistola (-4), Reyertas (-1)} + 0x


Daños = d4 ▲ +3 {P} [Golpe, Perforación]

Pistola p203, Corto alcance p200, Defensiva p200, Ocultación 2 p203




Capacidad / PdA  4 /

Puntos de Tecnología  2 / 0

 1 Impacto. Objetivo sufre daños. Precisión 1.

 1 Recargar. Utiliza cargador extra lleno para eliminar todos los Puntos de Agotamiento.

Unidades de Carga   2 Pistolera de fibragarre

				Arma
				Habilidad
Daños =				Características
Puntos de Tecnología				Efecto activado
				Efecto activado
				Efecto activado
Unidades de Carga				



## INVENTARIO

### Pistolera de fibragarre p234

Arma enfundada. Resolver 1 Dado de Velocidad para desenfundar.

Unidades de Carga   - Bajo axila

### Fusión (Empatina) p252

Druga que vuelve al receptor extremadamente sugestionable.


Adicción. p198

Bajo los efectos p140 como Empático y Sugestionable.

Gana {Empatía +1}. Sufre {Disciplina -2} en cualquier intento de resistirse a sugestión/coacción durante 1h.

Resaca. Tras metabolizar la droga, el personaje debe hacer un chequeo de {Resistencia, Disciplina -1} durante las 10h siguientes.

Puntos de Tecnología  2 / 1

 1 Fusión-9. Todos los chequeos de Empatía mejoran 1 nivel. La regla Sugestionable cambia a {Disciplina -4}.

Unidades de Carga   1 Bolsillos

### 2x Biosistemas de crecimiento rápido p251

Ampollas de administración subcutánea que provocan crecimiento excepcional del tejido dañado, incluso de los nervios.


Catástrofe. Una tirada catastrófica provoca un crecimiento tisular peligroso que debe extirparse mediante cirugía.


Equipo médico. Se puede usar para añadir {Medicina +2}.

Regeneración tisular. En descanso breve, cura 1 Punto de Salud o 1d6 heridas adicionales. En descanso prolongado, 1d4 Puntos de Salud o 3d6 heridas adicionales.

Requerimiento. Profesionales de la medicina, ejército, policía.

Sustancia controlada. Medicina 2.

Puntos de Tecnología  2 / 2

 2 Regeneración tisular avanzada. Regenera 1 o 1d4 Puntos de Salud adicionales en Regeneración tisular. Aumenta a Sustancia controlada 3.


Unidades de Carga   1 Bolso


### Biosoldador (tisular y óseo) p240


{Medicina - Biosoldador 10 (-3)} + 0x


Cura heridas superficiales en un tiempo increíble. Se requiere mano entrenada para buen uso, aunque cualquier persona puede usarlo si no preocupan cicatrices o efectos colaterales.

Equipo médico. p179


Puntos de Tecnología  2 / 2

 2 Soldador óseo. Permite efecto activado Soldadura ósea.

 1 Soldadura tisular. Cura 1d6 heridas o restablece Puntos de Salud perdidos por herida superficial (1 solo punto si descanso breve o 1d6 puntos si descanso prolongado).

 1 Soldadura ósea. Cura 1d6 heridas o restablece Puntos de Salud perdidos por lesión ósea (1 solo punto si descanso breve o 1d6 puntos si descanso prolongado).




Unidades de Carga   1 Bolso

				Pieza de inventario
				Características
Unidades de Carga				

Pieza de inventario		
2x Cargador Derringer p206		2

Bolso para accesorios p193 p234

↑4 Unidades de Carga ligera

Umbral de Carga		3		0 =
				2 = 2+1+2+1-4

## REDES / CONTACTOS / CONEXIONES

Puntos de Influencia		4
----------------------	---	---

<b>Toshiro Matsuda</b>	<b>Contacto</b>
"Arregla" asuntos de poca monta en los bajos fondos de Ciudad Bahía. Te ha conseguido algún trabajo menor desde que llegaste.	

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

## CAPACIDAD ADQUISITIVA



Nivel de Riqueza <a href="#">p183</a>	1	Pobre / Endeudado
Ya sea por posición social o por aplastantes cargas financieras (deudas), vives al día. No tienes vivienda permanente, te ves obligado a vivir de la beneficencia, en alojamientos públicos o empresariales, en sofás de amigos o en la miseria. Puedes comprar artículos como los siguientes, sin preocuparte de moratoria o de gastar créditos:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Productos alimenticios elaborados en cadena.</li> <li>■ Billetes o abonos para transporte público colectivo.</li> <li>■ Estaciones de utilidades y terminales de comunicaciones públicas.</li> </ul>		

Moratoria <a href="#">p185</a>		
--------------------------------	--	--

Crypto-créditos <a href="#">p185</a>		
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
3		
Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6

Anotaciones

## CATÁLOGO DE RECURSOS

NdR	Recurso <a href="#">p65</a> <a href="#">p190</a>		 <a href="#">p188</a>
1	Terminal portátil (5)	2	0
1	Kit de mejora, terminal portátil (10) <a href="#">p195</a>	1	0
1	Kit de mejora (5)	1	0
1	Almacenamiento de datos (5)	2	0
1	Créditos nivel 1 (5)	-	0
1	Juego de herramientas (7) <a href="#">p243</a>	1	0
1	Juego de herramientas (3) <a href="#">p243</a>	2	0
2	Derringer (5) <a href="#">p216</a>	2	Agotado
2	Terminal portátil (5)	3	0
2	Chaleco antibalas (5)	2	Agotado
2	Material formativo/informativo (5)	2	0
2	Biosoldador (5) <a href="#">p240</a>	2	0
2	Créditos irrastreables nivel 1 (5)	-	0
2	Juego de herramientas (10)	1	0
2	Juego de herramientas (5)	2	0
3	...		
4	...		
5	...		