



PROTECTORADO INTERESTELAR


Registro de ciudadanía



THD

ID (Nombre y Alias)	
Concepto	Allanadora de ubicaciones restringidas
Jugador	

Edad del THD	54 años p45
Arquetipo	Delincuente p60
Paquete inicial	Ladrón p60
Planeta de origen	Latimer

Puntos de Ego	 36
---------------	--

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

Bitácora del THD / Trasfondo

Naciste en Latimer, un planeta habitable muy similar a la Tierra bajo soberanía de las Naciones Unidas. Nunca conociste a tus padres, te abandonaron en un templo neo-shintoísta. Tu rechazo a las barreras del rigor ceremonial reveló un talento innato para la fuga. Escapabas, regresabas, escapabas, regresabas. Un día, simplemente, no volviste. Para entonces, vagar por las calles había dejado de intimidarte: un nuevo hogar, sin reglas ni limitaciones. Tu talento fue desarrollándose y mutando. Adquiriste gran pericia en provocar brechas de intrusión. Astucia, talento tecnológico y subterfugios. El Sindicato Mizumoto, la organización criminal más poderosa del planeta, te captó. Desde entonces, una marioneta a su servicio, sin derecho de dimisión. Hace unos años, comenzaste a madurar pacientemente un plan para desaparecer. Hace unos meses, dejaste atrás tu penúltima funda y tu THD fue enviado por transmisión focal cifrada (y camuflada) a la Tierra. Ciudad Bahía es el lugar donde has reiniciado tu existencia. Tu red de contactos en los bajos fondos crece, y no cometerás los errores del pasado.



EQUIPAJE SOCIAL / ESCÁNDALOS

Sindicato criminal afrentado p75

Planificaste todo para desaparecer sin dejar ningún rastro, eso quieres pensar. No es bueno para el Sindicato Mizumoto que alguien se esfume sin consecuencias. Si hallaran un cabo suelto, pondrían medios para localizarte y traerte de regreso, con funda o sin ella, a rendir cuentas.



FUNDA

Tipo de Funda	Sintética de alta calidad p44 p69 p74
Sexo aparente	Mujer
Edad aparente	26 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

Piel inorgánica p70



(Silicocarne de alta consistencia con textura ~~artificial~~ realista)

- Biométrica mejorada = +5 Puntos de Salud.
- Armadura = +1 Protección (Golpe, Perforación)
- Mantenimiento menor = Curación natural imposible. p138
- Tejido sintético = No es posible soldadura tisular p241 a no ser que gaste 1 PdT en mejoras de reparación de piel sintética.
- Aspecto artificial = {"Empatía" -1}






Puntos de Tecnología









5 / 2

		Implante DNI p262 p264
		Ocultación. Funda tiene compartimentos para ocultar pequeños dispositivos, hasta 2 Unidades de Carga ligeras. Cuentan con Ocultación +3. Podría ser arma integrada si, a su vez, está aumentada con 1 PdT. p262 p264









ATRIBUTOS DE FUNDA Y HABILIDADES




FORTALEZA p99	(35-60) p44	35
Atletismo p99 (correr, esquivar, saltar, trepar)	d10 	
Combate cuerpo a cuerpo p101 (con armas)	d8 	
Dureza p101 (daño físico)	d10 	
Resistencia p101 (fatiga, drogas, venenos)	d10 	
Reyertas p102 (manos desnudas, puños americanos)	d8 	








PERCEPCIÓN p103	(35-60) p44	52
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)	d12 	
Sigilo p105 (disfraz, ocultarse, ocultar objeto, robar)	d6 	




Dados de Velocidad 	4
--	---

ATRIBUTOS DE PILA Y HABILIDADES

AGUDEZA p110	(30-50) p44	32
Análisis de datos p110 (consultar, identificar, extraer)	d12 	
Ingeniería de datos p110 (interfaz digital, programación)	d10 	
Investigación p111 (atar cabos, deducción, rastrear)	d12 	
Mecánica p111 (mantenimiento, reparación, mejoras)	d10 	
Orientación p112 (referencias, navegación, escapatoria)	d12 	
Pilotaje p113 (vehículos, drones)	d12 	
Redes digitales p114 (social, hosts, transmisiones)	d10 	
Supervivencia p114 (subsistencia, refugio, rural/urbe)	d12 	

EMPATÍA p106	(30-50) p44	45
Diplomacia p106 (influencia, negociación)	d12 	
Expresión p106 (persuasión, regateo, seducción)	d8 	
Interpretación p107 (leguaje corporal, intenciones)	d10 	

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

VOLUNTAD p108	(30-50) p44	37
Disciplina p108 (concentración, rigor, frialdad virtual)	d10 	
Intimidación p108 (explotar debilidad, romper voluntad)	d8 	
Sangre fría p109 (contener/digerir emoción/estrés)	d12 	

DESTREZAS

Árbol común	Delincuencia p160
Árbol anómalo	Ley y gobierno p164
Árboles infrecuentes	Los demás

Delincuencia • Hurto p160

Carterista	Nivel 1
Añade {Siglo +1} como valor de entrenamiento al robar o sustraer algo de 2 Unidades de Carga ligera o menor. Se puede combinar con otros bonificadores. p160	

Protocolo de seguridad	Nivel 2
Añade {Detectar, Registro +1} como valor de entrenamiento para detectar sistemas de seguridad. Se puede combinar con otros bonificadores. p160	


Supervivencia • Urbano p174

Callejero	Nivel 1
Tienes amplio conocimiento de los entresijos de la vida urbana. Añade {Expresión, Cultura, Historia +2} en este tema. p174	

ESPECIALIZACIONES

Habilidad	Especialización p51 p90
Armas de fuego	Pistola

BIOMÉTRICA DE LA FUNDA

Umbral de Daños 	35 /
---	------

Puntos de Salud p34 	21 /
---	------

Efectos de Estado p140

Lesiones p133



ARMADURA

Piel inorgánica p70		
Defensa	0	Golpe, Perforación
Protección	1	Cuerpo completo

Armadura ligera p236		
Fuera de lugar p142. Sorpresa o rechazo (leve) en áreas civiles que no sean zonas de guerra u objetivos de redada policial/militar.		
Puntos de Tecnología	2 / 0	
Defensa	1	Golpe, Perforación, Cuchillada
Protección	0	Pecho, Brazos



ARMAS

Pistola semiautomática Steyr M9-A1 p216		
{Armas de fuego - Pistola (-2)} + 0x		
Daños = d8 +5 {P} [Golpe, Perforación]		
Pistola p203. Corto alcance p200		
Capacidad / PdA	12 /	
Puntos de Tecnología	1 / 0	
Requerimiento	Departamento de Policía de Ciudad Bahía	
	1	Impacto. Objetivo sufre daños. Precisión I.
	1	Recargar p21. Utiliza cargador extra lleno para eliminar todos los Puntos de Agotamiento.
	1	Fuego de saturación. {Armas de fuego +2} y +2 a daños.
	1	Fuego de supresión. Los objetivos con cobertura deben resolver 2 Dados de Velocidad inmediatamente.
Unidades de Carga	1	Pistolera de fibragarre

Vibropuñal (arma cortante) p209		
{Combate cuerpo a cuerpo - Armas cortantes (-1)} + 0x		
Daños = d6 +3 {F} [Perforación, Cuchillada]		
Defensiva p200		
Puntos de Tecnología	2 / 1	
	1	Vibropuñal. Alimentación eléctrica. Daño d6 + {F}
	1	Impacto. Objetivo sufre daños. Precisión I.
	1	Parar. +d6 Protección contra ataques cuerpo a cuerpo.
	1	Perforar armadura. Si ataque contra 1 solo objetivo en este asalto.
Unidades de Carga	1	Compartimento oculto

Arma Habilidad		
Daños =		
Características		
Puntos de Tecnología		
Efecto activado		
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

Herramientas para paneles/módulos eléctricos p243		
{Mecánica - Dispositivos eléctricos} + 0x		
Puntos de Tecnología	1 / 1	
	1	Añade un bonificador de equipo {Chequeo de habilidad +1}.
Unidades de Carga	1	Bolso

Herramientas para circuitería electrónica p243		
{Ingeniería - Dispositivos electrónicos} + 0x		
Puntos de Tecnología	1 / 1	
	1	Añade un bonificador de equipo {Chequeo de habilidad +1}.
Unidades de Carga	1	Bolso

Pieza de inventario Características		
Unidades de Carga		

Pieza de inventario Características		
Unidades de Carga		

Pieza de inventario				
2x Cargador Steyr M9-A1 p206			-	2

Bolso-bandolera para accesorios p193 p234			-	-
↑4 Unidades de Carga ligera			-	-

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

REDES / CONTACTOS / CONEXIONES

Puntos de Influencia



4

Toshiro Matsuda

Contacto

"Arregla" asuntos de poca monta en los bajos fondos de Ciudad Bahía. Te ha conseguido algún trabajo menor desde que llegaste.

Carteristas y trileros de baja calaña

Red de contactos

Gracias a tu experiencia, has sabido acercarte rápidamente a una parte de la escoria de Ciudad Bahía. Contactos en los bajos fondos entre quiénes subsisten del robo y el engaño.

CAPACIDAD ADQUISITIVA

Nivel de Riqueza p183 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:

- Productos alimenticios elaborados en cadena.
- Billetes o abonos para transporte público colectivo.
- Estaciones de utilidades y terminales de comunicaciones públicas.



Moratoria p185

Crypto-créditos p185

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
3		
Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6

Anotaciones

CATÁLOGO DE RECURSOS

NdR	Recurso p61 p190		 p188
1	Armas de fuego (5) p214	1	Agotado
1	Arma de combate CaC a una mano (10)	2	1
1	Munición (3)	-	0
1	Cuchillos arrojadizos (5)	2	0
2	Arma de energía (3)	1	0
2	Armas de fuego (5)	2	0
2	Munición/Packs de baterías (5)	-	0
2	Vector TDI (5)	2	0
2	Chaleco antibalas (5)	2	1
3	...		
4	...		
5	...		