



PROTECTORADO INTERESTELAR

Registro de ciudadanía



THD

ID (Nombre y Alias)	
Concepto	Mercenario de operaciones clandestinas
Jugador	

Edad del THD	70 años p45
Arquetipo	Soldado p62
Paquete inicial	Mercenario p62
Planeta de origen	Mundo de Harlan

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

Puntos de Pila	 6
----------------	---

Bitácora del THD / Trasfondo

Naciste en el Mundo de Harlan, un planeta habitable a unos 80 años-luz de la Tierra, origen de las pilas corticales. Heredaste la profesión de tu padre: mano de obra para las minas de reliquias fósiles de los Antiguos. Duró poco. No pretendías dedicar tu vida a desenterrar metal alienígena. Sopesaste alistarte en el Cuerpo Táctico de Asalto Colonial (CTAC), pero un contratista privado te propuso adiestramiento como mercenario, perspectivas hacia operaciones subrogadas del propio CTAC. Colaborarías con los pretorianos manteniendo la independencia de un fusil de alquiler. Te convenció e iniciaste una vida paramilitar. Durante décadas, participaste en operaciones encubiertas, muchas terribles. Órdenes de gente importante que jamás se machó las manos. Acabaste condenado, junto a otros "criminales". El CTAC limpio y tu pila en el Centro de Almacenamiento de Nueva Kanagawa. Chivos expiatorios. Ahora has cumplido tu condena de 30 años. Solicitaste ser transferido a la Tierra para tu puesta en libertad.



EQUIPAJE SOCIAL / ESCÁNDALOS

Almacenado por el Protectorado p75

Has estado almacenado 30 años por crímenes contra el Protectorado. El mundo ha cambiado, tú no. Sigues recordando las misiones, los aliados caídos, las atrocidades, los daños orgánicos, la traición, la farsa penal, la condena, el vacío. (Comienzas con 16 Puntos de Ego menos)



FUNDA

Tipo de Funda	Sintética de calidad media p44 p69 p74
Sexo aparente	Hombre
Edad aparente	39 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

Brazos biónicos p72

(Brazos con músculos sintéticos y neuroquímicos)






- Incrementado con mejoras neuroquímicas = 1 Dado de Velocidad adicional en combate cercano. No se puede resolver en acción de movimiento.







- Incremento del rendimiento = Se obtiene {Atletismo - Escalar, Nadar; Reyertas; Lanzamiento; Combate cuerpo a cuerpo +1}.


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

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









ATRIBUTOS DE FUNDA Y HABILIDADES




FORTALEZA p99	(35-55) p44	53
Atletismo p99 (correr, esquivar, saltar, trepar)		d8 
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)		d6 








PERCEPCIÓN p103	(30-45) p44	40
Armas de energía dirigida p103 (arcos, haces, plasma)		d10 
Armas de fuego p103 (proyectiles sólidos)		d8 
Detección p103 (ver, escuchar, olfatear, presentir)		d10 
Lanzamiento p104 (arrojadizas, granadas)		d12 
Registro p105 (búsqueda, inspección, revelar pistas)		d12 
Sigilo p105 (disfraz, ocultarse, ocultar objeto, robar)		d10 




Dados de Velocidad 	4 (+1 solo en combate cercano)
--	--------------------------------

ATRIBUTOS DE PILA Y HABILIDADES

AGUDEZA p110	(30-50) p44	31
Análisis de datos p110 (consultar, identificar, extraer)		d12 
Ingeniería de datos p110 (interfaz digital, programación)		d12 
Investigación p111 (atar cabos, deducción, rastrear)		d12 
Mecánica p111 (mantenimiento, reparación, mejoras)		d12 
Orientación p112 (referencias, navegación, escapatoria)		d10 
Pilotaje p113 (vehículos, drones)		d12 
Redes digitales p114 (social, hosts, transmisiones)		d12 
Supervivencia p114 (subsistencia, refugio, rural/urbe)		d8 

EMPATÍA p106	(30-50) p44	32
Diplomacia p106 (influencia, negociación)		d12 
Expresión p106 (persuasión, regateo, seducción)		d12 
Interpretación p107 (leguaje corporal, intenciones)		d12 

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)		d10 
Historia p119 (acontecimientos, personajes, teorías)		d12 
Ingeniería p119 (fabricación, componentes)		d12 
Medicina p120 (primeros auxilios, cirugía, tratamientos)		d10 

VOLUNTAD p108	(30-50) p44	43
Disciplina p108 (concentración, rigor, frialdad virtual)		d10 
Intimidación p108 (explotar debilidad, romper voluntad)		d8 
Sangre fría p109 (contener/digerir emoción/estrés)		d8 

DESTREZAS

Árbol común	Combate p156
Árbol anómalo	Negocios y sociedad p168
Árboles infrecuentes	Los demás

Combate • Armamento de energía p158

Entrenamiento en armas de riel Nivel I
Puedes usar armas de riel como si fueran armas cortas o largas y obtener modificadores por uso de la misma forma. p158

Combate • Armamento largas p158

Entrenamiento básico Nivel I
Obtienes {Armas de fuego - Armas largas +1}. p158

Negocios y sociedad • Red profesional: "Negocios" p171

Comisión Nivel I
Siempre que se usen Puntos de Influencia en una solicitud de una corporación, obtendrás créditos (1 nivel por cada nivel en esta rama). p171

CAPACIDADES

Requerimiento 	1	CTAC
---	---	------

ESPECIALIZACIONES

Habilidad	Especialización p51 p90
Armas de fuego	Arma larga

BIOMÉTRICA DE LA FUNDA

Umbral de Daños 	53 /
---	------

Puntos de Salud p34 	18 /
---	------

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 ligeras o menos y se esconda en ellos.	
Puntos de Tecnología	2 / 0
Defensa	0 Golpe, Cuchillada
Protección	3 Pecho, Brazos



ARMAS

Escopeta UTAS UTS-15 p222	
{Armas de fuego - Arma larga (-1)} + 0x	
Daños = Según munición p223 / Munición sólida = d8 +4 {P}	
Fuera de lugar p142. Sorpresa o rechazo (alto) en áreas civiles que no sean zonas de guerra u objetivos de redada policial/militar.	
Fusil p201. Penalizador adicional {Armas de fuego -1} contra objetivos en zona compartida.	
Alcance p222. No puedes disparar a zonas lejanas. Efectividad menor contra objetivos en zonas adyacentes {Armas de fuego -2}.	
Alimentación tubular doble p222. 2 tubos de 7 cartuchos y 1 cartucho más en la recámara. Cada tubo un tipo de cartuchos.	
Capacidad / PdA	8 /
Capacidad / PdA	7 /
Puntos de Tecnología	1 / 0
 1	Desplegar p201. No realiza acción de movimiento. Atacante desplegado. Mientras no se mueva, no sufre penalizador contra objetivos en zonas compartidas o adyacentes.
 1	Impacto. Objetivo sufre daños según cartucho. Precisión 1.
 2	Recargar. Recarga un tubo con munición.
 1	Cambiar munición alimentada. Elimina un Punto de Agotamiento por cada 2 Dados de Velocidad resueltos.
 1	Fuego de supresión. Los objetivos con cobertura deben resolver 2 Dados de Velocidad inmediatamente.
 1	Ariete. A quemarropa. Reduce estructura en 1. Precisión 1. Requiere cartucho ariete.
 1	Aturdir. Objetivo resuelve 2 Dados de Velocidad en zona compartida o adyacente. Requiere cartucho aturdidor.
Unidades de Carga	  2 Estuche de instrumento




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



Pistola semiautomática GunMart 9mm p217	
{Armas de fuego - Pistola (-2)}	
Daños = d6 +4 {P} [Golpe, Perforación]	
Pistola p203, Corto alcance p200	
Capacidad / PdA	 10 /
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.
 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



INVENTARIO

Pistolera de fibragarre p234	
Arma enfundada. Resolver 1 Dado de Velocidad para desenfundar.	
Unidades de Carga	  - Bajo axila

Herramientas para conexión de terminales p243	
{Ingeniería - Dispositivos informáticos} + 0x	
Puntos de Tecnología	 1 / 1
Mejoras	
1 PdT. Añade un bonificador de equipo de {Chequeo de habilidad +1}.	
Unidades de Carga	  1 Bolso

Pieza de inventario	
Características	
Unidades de Carga  	

Pieza de inventario  	
2x Cargador GunMart 9mm p206	- 2
30x Munición sólida UTAS UTS-15 p206 p223	- 3

Estuche instrumento musical (arma larga escamoteada)	- -
Bolso-bandolera para accesorios p193 p234	- -
↑4 Unidades de Carga ligera	

Umbral de Carga	 5
	 3 = 2+1
	 2 = 1+2+3-4

REDES / CONTACTOS / CONEXIONES

Puntos de Influencia



5

Toshiro Matsuda

Contacto

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

Soldados del Protectorado

Red de contactos

Los de arriba te enterraron para cubrirse, pero abajo muchos conocen otras historias como la tuya. Fuiste uno de ellos, luchaste con ellos, sangraste con ellos. Cuando hablas, se identifican, eres parte de la manada, y eso responde preguntas y abre puertas.

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

Créditos p185

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

Anotaciones

CATÁLOGO DE RECURSOS: USOS

NdR	Recurso p63 p190		 p188
1	Pistola/Armas cortas (5) p214	1	1
1	Munición (10)	-	0
1	"Arma larga" (5)	2	1
1	Chaleco antibalas (5)	1	1
1	Cinturón (5)	1	0
1	"Arma de combate CaC a una mano" (5)	2	0
2	Armadura ligera (5)	1	0
2	Granada aturdidora (10)	-	0
2	Biosoldador (5)	1	0
2	"Arma de combate CaC a dos manos" (5)	1	0
3	...		
4	...		
5	...		