



## 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 / Tránsito

Te criaste en una colmena corporativa, junto a decenas de niños tutelados por EliteTrauma. Durante la adolescencia se te clasificó como perfil de "intelecto desarrollable, cinética y coordinación estándar, buena adaptabilidad en incertidumbre y alta tolerancia a estrés". Se estableció que serías adiestrada como paramédica de intervención en zonas rojas. Años después, formabas parte de un escuadrón de rescate en áreas con daños orgánicos violentos. Os enviaron a una nave industrial abandonada. Gritos y disparos en el interior y un pez gordo comprometido. La misión colapsó 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.




### FUNDA

Tipo de Funda	Natal ajena p44 p69 p74
Sexo aparente	Mujer
Edad aparente	34 años

Reglas especiales de funda p69	
--------------------------------	--

Funciones de funda p70	
------------------------	--

Puntos de Tecnología	 - / -
----------------------	---

 1   Implante DNI p262 p264
--














### EQUIPAJE SOCIAL / ESCÁNDALOS

#### Trauma 76

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 indiscifrables o tormentosas pesadillas. (Comienzas con 2d6 Puntos de Ego menos)









## ATRIBUTOS DE FUNDA Y HABILIDADES




<b>FORTALEZA</b> p99	(30-50) p44	34
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	(30-50) 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	32
Análisis de datos p110 (consultar, identificar, extraer)		d10 
Ingeniería de datos p110 (interfaz digital, programación)		d12 
Investigación p111 (atar cabos, 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 	34 /
---	------

Puntos de Salud p34 	12 /
---	------

### Efectos de Estado p140

### Lesiones p133













## ARMADURA

<b>Chaleco antibalas</b> 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





<b>Pistola semiautomática GunMart 9mm</b> p217	
{Armas de fuego - Pistola (-2)} + 0x	
Daños = d6 ■ +3 {P} [Golpe, Perforación]	
Pistola p203, Corto alcance p200, Defensiva p200	
Capacidad / PdA	12 /
Puntos de Tecnología	1 / 1
 1	Mira láser p217. Cuando objetivo en zona compartida, bonificación de equipo {Armas de fuego - Pistola +1}.
 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







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





## INVENTARIO




<b>Fusión (Empatina)</b> p252	
Droga 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

<b>2x Biosistemas de crecimiento rápido</b> 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

<b>Biosoldador (tisular y óseo)</b> 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

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

<b>Pieza de inventario</b>			
2x Cargador GunMart 9mm p206		-	2
<b>Bolso-bandolera para accesorios</b> p193 p234		-	-
↑4 Unidades de Carga ligera		-	-

Umbral de Carga		3	 1 = 1	 2 = 1+2+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.

**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 <span style="background-color: #cccccc;">p185</span>		
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
3		
Nivel 4	Nivel 5	Nivel 6

Anotaciones

**CATÁLOGO DE RECURSOS**

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