



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 (variante)
Paquete inicial	Técnico médico p64 (variante)
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 "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.



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	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



ATRIBUTOS DE FUNDA Y HABILIDADES

FORTALEZA 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	●

PERCEPCIÓN 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, oler, sentir)	d8	●
Lanzamiento p104 (arrojadizas, granadas)	d12	●
Registro p105 (búsqueda, inspección, revelar pistas)	d10	●
Sigilo p105 (disfraz, ocultarse, ocultar objeto, robar)	d10	●

Datos de Velocidad



3



ATRIBUTOS DE PILA Y HABILIDADES

AGUDEZA 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	●

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

INTELIGENCIA 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	■

VOLUNTAD 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 p178
Árbol anómalo	Delincuencia p160 (variante)
Árboles infrecuentes	Los demás p153

Tecnología • Medicina p178

Técnico médico p179

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 p179

Nivel 2

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

Tecnología • Aumentos p180

Biónica p180

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.

Combate • Armas cortas p158

Entrenamiento básico p158

Nivel 1

Obtienes {Armas de fuego - Pistola +1} como valor de entrenamiento.



ESPECIALIZACIONES / OTROS

Habilidad	Especialización p51 p90

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.

Anotaciones



BIOMÉTRICA DE LA FUNDA

Umbral de Daños



34 /

Puntos de Salud p34



12 /

Efectos de Estado p140

Lesiones p133



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 onudólares:

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

Moratoria p185

Onudólares p185

Nivel 1

Nivel 2

Nivel 3

3

Nivel 4



Nivel 5

Nivel 6

Bienes/Depósitos/Deudas



CATÁLOGO DE RECURSOS

NdR	Recurso p65 p190		 p188
1	Terminal portátil (5)	2	0
1	Kit de mejora, terminal portátil (10) p195	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) p243	1	0
1	Juego de herramientas (3) p243	2	0
2	Derringer (5) p216	2	Agotado
2	Terminal portátil (5)	3	0
2	Chaleco antibalas (5)	2	Agotado
2	Material formativo/informativo (5)	2	0
2	Biosoldador (5) p240	2	0
2	Créditos irastreables nivel 1 (5)	-	0
2	Juego de herramientas (10)	1	0
2	Juego de herramientas (5)	2	0
3	...		
4	...		
5	...		