



Alias
Jugador

IMAGEN



CARACTERÍSTICAS



REF REFLEJOS	TEC TÉCNICA
DES DESTREZA	INT INTELIGENCIA
MOV MOVIMIENTO	VOL VOLUNTAD
TCO TIPO CORPORAL	FRE FRESCURA EMP EMPATÍA

SUE Suerte p72



Humanidad p80 p229

ESTILO DE VIDA Y REPUTACIÓN



Estilo de vida	Coste

Reputación p193

Eventos de Reputación

TRASFONDO



Acontecimientos

HABILIDADES



Habilidad	Nivel	Carac.	BASE
CONCIENCIA			
Concentración [VOL]			
Escamotear/Revelar objeto [INT]			
Leer los labios [INT]			
Percepción [INT]			
Rastrear [INT]			
FÍSICAS			
Atletismo [DES]			
Contorsionismo [DES]			
Bailar [DES]			
Fortaleza (no desfallecer) [VOL]			
Resistir tortura/drogas [VOL]			
Sigilo [DES]			
MANEJO			
Conducir vehículo terrestre [REF]			
Pilotar vehículo aéreo (x2) [REF]			
Pilotar vehículo marino [REF]			
Montar [REF]			
EDUCACIÓN			
Contabilidad [INT]			
Trato con animales [INT]			
Burocracia [INT]			
Empresas [INT]			
Composición [INT]			
Criminología [INT]			
Criptografía [INT]			
Deducción [INT]			
Educación y cultura general [INT]			
Juego [INT]			
Idioma: Lengua urbana [INT]			
Idioma: (?) [INT]			
Idioma: (?) [INT]			
Buscar documentación [INT]			
Dominio local: (?) [INT]			
Dominio local: (?) [INT]			
Dominio local: (?) [INT]			
Ciencia: (?) [INT]			
Ciencia: (?) [INT]			
Tácticas [INT]			
Supervivencia en entorno salvaje [INT]			
COMBATE CUERPO A CUERPO			
Pelea [DES]			
Evasión/Esquivar [DES]			
Artes marciales (x2) [DES]			
Armas cuerpo a cuerpo			
INTERPRETATIVAS			
Actuar [FRE]			
Tocar instrumento: (?) [TEC]			
COMBATE A DISTANCIA			
Arquería [REF]			
Fuego automático (x2) [REF]			
Armas cortas [REF]			
Armas pesadas (x2) [REF]			
Armas largas [REF]			

SOCIALES

Soborno [FRE]
Conversación [EMP]
Percepción humana [EMP]
Interrogatorio [FRE]
Persuasión y labia [FRE]
Cuidado personal y seducción [FRE]
Callejero [FRE]
Negociar [FRE]
Vestuario y estilo [FRE]
TÉCNICAS
Tecnología vehículos aéreos [TEC]
Tecnología básica [TEC]
Ciber-tecnología [TEC]
Demoliciones (x2) [TEC]
Electrónica/Seguridad (x2) [TEC]
Primeros auxilios [TEC]
Falsificación [TEC]
Tecnología vehículos terrestres. [TEC]
Pintar/Dibujar/Esculpir [TEC]
Paramédica (x2) [TEC]
Fotografía/Filmación [TEC]
Abrir cerraduras [TEC]
Robar bolsillos [TEC]
Tecnología vehículos marinos [TEC]
Armería [TEC]

HABILIDADEADES DE ROL



PERFECCIONAMIENTO



Puntos de perfeccionamiento (PP) p410	Coste PP
Habilidades perfeccionadas	

TURNO DE ACCIÓN



Iniciativa

Acción de Movimiento (2xMOV) p126

ATAQUE/ARMAMENTO



Habilidad / Empuñar

Ataques por acción (AxA) p170

Valor de dificultad (VD) según distancia (metros) a objetivo p173

Modos de disparo alternativo

Características especiales

Munición p345

Daño

¿Ocultable?

Accesorios y ajustes

Habilidad / Empuñar

Ataques por acción (AxA) p170

Valor de dificultad (VD) según distancia (metros) a objetivo p173

Modos de disparo alternativo

Características especiales

Munición p345

Daño

¿Ocultable?

Accesorios y ajustes

Habilidad / Empuñar

Ataques por acción (AxA) p170

Valor de dificultad (VD) según distancia (metros) a objetivo p173

Modos de disparo alternativo

Características especiales

Munición p345

Daño

¿Ocultable?

Accesorios y ajustes

COMBATE SIN ARMAS p176

Ataques por acción (AxA) p170

Daño



DEFENSA/PROTECCIÓN

Defensa

Ataque a distancia si REF<8 p172

Ataque a distancia si REF≥8 p172

Fuego automático p173

Fuego de cobertura p174

Cartuchos de escopeta p174

Explosivos p174

Ataque cuerpo a cuerpo p174

Cobertura p182 p183

VD según distancia

1d10+1D (Evasión/Esquivar)

VD según distancia

Especial (Concentración)

Especial (VD 13)

Especial

1d10+1D (Evasión/Esquivar)

Especial

Capacidad de parada (CP) máxima

Deterioro: 1 marca resta 1 de CP



Penalización (aplica a REF, DES, MOV) p96

Accesorios y ajustes

Capacidad de parada (CP) máxima

Deterioro: 1 marca resta 1 de CP



Penalización (aplica a REF, DES, MOV) p96

Accesorios y ajustes

Reducción de daño por armadura según ataque

Armas a distancia p172

CP en localización

Pelea p176

CP en localización

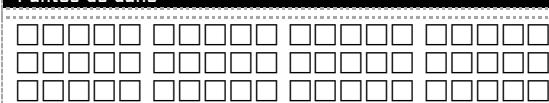
Armas cuerpo a cuerpo p176

½ CP en localización

DAÑO Y SALUD



Puntos de daño



Seriamente herido (-2 a todas las acciones) p186

Heridas críticas p187 / Secuelas

Primeros auxilios, estabilización y curación p222

Addiciones p187

Resistencia frente a toxinas-venenos y drogas p181

EQUIPAMIENTO



Item

Euro-dólares (€\$)

VEHÍCULOS/DRONES



Tipo de vehículo p322	
Asientos p190	
Planta de energía p322	
Velocidad en combate/narrativa p190	
Puntos de daño estructural (PDE) p190	
Coste p190	
Equipamiento	

Tipo de vehículo p322

Asientos p190

Planta de energía p322

Velocidad en combate/narrativa p190

Puntos de daño estructural (PDE) p190

Coste p190

Equipamiento

CYBERWARE



CONEXIONES