

**NOTE**

**ROL**

**APTITUD DE ROL** RANGO

**NOTAS**

**HUMANIDAD** DE

**INT**

**REF**

**DES**

**TEC**

**FRI**

**VOL**

**SUE**

**MOV** DE

**TCO**

**EMP** DE

Habilidades de aprendizaje	NIV.	CAR.	BASE
Burocracia (INT)			
Buscar en bibliotecas (INT)			
Ciencia (INT)			
Composición (INT)			
Contabilidad (INT)			
Criminología (INT)			
Criptografía (INT)			
Cultura (INT)			
Deducción (INT)			
Experto local (INT)			
Tu hogar			
Idioma (INT)			
Jerga callejera			
Juego (INT)			
Manejo de animales (INT)			
Negocios (INT)			
Tácticas (INT)			
Supervivencia (INT)			
Habilidades de armas a distancia	NIV.	CAR.	BASE
Armas cortas (REF)			
Armas largas (REF)			
Armas pesadas (x2) (REF)			

Habilidades de armas a distancia	NIV.	CAR.	BASE
Disparo automático (x2) (REF)			
Tiro con arco (REF)			
Habilidades de atención	NIV.	CAR.	BASE
Concentración (VOL)			
Lectura de labios (INT)			
Ocultar/Revelar objeto (INT)			
Percepción (INT)			
Rastrear (INT)			
Habilidades de control	NIV.	CAR.	BASE
Conducir vehículo terrestre (REF)			
Montar (REF)			
Pilotar vehículo acuático (REF)			
Pilotar vehículo aéreo (x2) (REF)			
Habilidades corporales	NIV.	CAR.	BASE
Atletismo (DES)			
Baile (DES)			
Contorsionismo (DES)			
Resistencia (VOL)			
Resistir torturas/drogas (VOL)			
Sigilo (DES)			
Habilidades de interpretación	NIV.	CAR.	BASE
Actuar (FRI)			
Tocar instrumento (TEC)			
Habilidades de lucha	NIV.	CAR.	BASE
Armas cuerpo a cuerpo (DES)			
Artes marciales (x2) (DES)			

Habilidades de lucha	NIV.	CAR.	BASE
Evasión (DES)			
Pelea (DES)			
Habilidades sociales	NIV.	CAR.	BASE
Arreglo personal (FRI)			
Comerciar (FRI)			
Conocimiento de la calle (FRI)			
Conversación (EMP)			
Interrogatorio (FRI)			
Percepción humana (EMP)			
Persuasión (FRI)			
Sobornar (FRI)			
Vestuario y estilo (FRI)			
Habilidades técnicas	NIV.	CAR.	BASE
Abrir cerraduras (TEC)			
Cibertecnología (TEC)			
Demoliciones (x2) (TEC)			
Electrónica/Seguridad (x2) (TEC)			
Enfermería (x2) (TEC)			
Falsificación (TEC)			
Fotografía/Filmación (TEC)			
Mecánica básica (TEC)			
Mecánica de armas (TEC)			
Mecánica de vehículos acuáticos (TEC)			
Mecánica de vehículos aéreos (TEC)			
Mecánica de vehículos terrestres (TEC)			
Pintar/Dibujar/Esculpir (TEC)			
Primeros auxilios (TEC)			
Robar bolsillos (TEC)			

**PUNTOS DE DAÑO** DE

**GRAVEMENTE HERIDO**

**-2 A TODAS LAS ACCIONES AL ESTAR GRAVEMENTE HERIDO**

**SALVACIÓN CONTRA MUERTE**

**HERIDAS CRÍTICAS**

**ADICCIONES**

### ARMAS Y BLINDAJE

BLINDAJE	CP	PENALIZADOR
Cabeza		
Cuerpo		
Escudo		

EL PENALIZADOR SE APLICA A REF, DES Y MOV

ARMA	DAÑO	MUNICIÓN	CDT	NOTAS





# CIBEREQUIPO

Equipo de ciberaudio	Datos

Ciberequipo interno	Datos

Ciberojo derecho	Datos

Ciberojo izquierdo	Datos

Ciberequipo externo	Datos

Ciberbrazo derecho	Datos

Ciberbrazo izquierdo	Datos

Para el ciberequipo con un requisito básico (como un ciberojo) marca la casilla para indicar que lo tienes. Las opciones van en los espacios de la parte inferior.

Para el ciberequipo sin requisito básico (como el ciberequipo interno) simplemente anota cada pieza en los espacios que hay debajo del nombre de la categoría.

Conexión neuronal	Datos

Cibermoda	Datos

Ciberpierna derecha	Datos

Ciberpierna izquierda	Datos

Borgware	Datos

