

INT  
REF  
DES  
TEC  
FRI  
VOL  
SUE  
DE  
MOV  
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.	BAS.
<b>Evasión (DES)</b>			
<b>Pelea (DES)</b>			
Habilidades sociales	NIV.	CAR.	BAS.
Arreglo personal (FRI)			
Comerciar (FRI)			
Conocimiento de la calle (FRI)			
<b>Conversación (EMP)</b>			
Interrogatorio (FRI)			
<b>Percepción humana (EMP)</b>			
<b>Persuasión (FRI)</b>			
Sobornar (FRI)			
Vestuario y estilo (FRI)			
Habilidades técnicas	NIV.	CAR.	BAS.
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)			
<b>Primeros auxilios (TEC)</b>			
Robar bolsillos (TEC)			

<p><b>PUNTOS DE DAÑO</b></p> <p><b>DE</b></p>	<p><b>HERIDAS CRÍTICAS</b></p>
<p><b>GRAVEMENTE HERIDO</b></p>	
<p><b>-2 A TODAS LAS ACCIONES AL ESTAR GRAVEMENTE HERIDO</b></p>	<p><b>ADICIONES</b></p>
<p><b>SALVACIÓN CONTRA MUERTE</b></p>	



## ARMAS Y BLINDAJE

BLINDAJE	CP	PENALIZADOR
Cabeza		
Cuerpo		
Escudo		

**EL PENALIZADOR SE APLICA A REF, DES Y MOV**

[illegible]

<b>ORIGEN CULTURAL</b>	<b>PERSONALIDAD</b>
<b>ESTILO DE ROPA</b>	<b>PEINADO</b>
<b>¿QUÉ APRECIAS MÁS?</b>	<b>¿QUÉ OPINAS ACERCA DE LA GENTE?</b>
<b>PERSONA QUE MÁS VALORAS</b>	<b>POSESIÓN MÁS VALIOSA</b>
<b>ENTORNO FAMILIAR</b>	<b>AMBIENTE EN LA NIÑEZ</b>
<b>TRAGEDIA FAMILIAR</b>	<b>OBJETIVOS VITALES</b>
<b>AMIGOS</b>	<b>TRÁGICA VIDA AMOROSA</b>

ENEMIGOS		¿Quién?	¿Qué ocurrió?	¿Qué pueden lanzar contra ti?	¿Qué va a ocurrir?

EQUIPO	NOTAS
MUNICIÓN	
DINERO	

**MODA**

ALOJAMIENTO	ALQUILER	ESTILO DE VIDA
-------------	----------	----------------

[illegible]

# CIBEREQUIPO

Equipo de ciberaudio		Datos

Ciberrojo derecho		Datos

Ciberojo izquierdo		Datos

Ciberbrazo derecho		Datos

Ciberbrazo izquierdo		Datos

[illegible][illegible][illegible][illegible]

Ciberpierna derecha		Datos

Ciberpierna izquierda		Datos

Conexión neuronal		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.*

