



RASGOS

Positivo

Positivo

Negativo

CONTACTOS

EQUIPO

ARMAS

NOMBRE

VD

CORTO

MEDIO

LARGO

NOTAS

NOMBRE

VD

CORTO

MEDIO

LARGO

NOTAS

NOMBRE

VD

CORTO

MEDIO

LARGO

NOTAS

NOMBRE

VD

CORTO

MEDIO

LARGO

NOTAS

VEHICULOS / DRONES

MODELO

ATAQUE

RESISTENCIA

MOVILIDAD

PILOTO AUTOMATICO

DRON / VEHICULO 1

DRON / VEHICULO 2

ARMA

VD

CORTO

MEDIO

LARGO

NOTAS

MODELO

ATAQUE

RESISTENCIA

MOVILIDAD

PILOTO AUTOMATICO

DRON / VEHICULO 1

DRON / VEHICULO 2

ARMA

VD

CORTO

MEDIO

LARGO

NOTAS

CIBERTERMINAL

MODELO

FIREWALL

PROGRAMAS

NOTAS

MONITOR DE CONDICION DE LA MATRIZ

EXTRA

TIPO / NOMBRE

ARMADURA

MONITOR ATURDIMIENTO

MONITOR FISICO

HABILIDADES

ACTIVOS

ARMA

VD

CORTO

MEDIO

LARGO

NOTAS

PUNTOS DE TRAMA

Puedes tener hasta 5. Se ganan con interpretación y con algunos activos. Da uno al máster para:

- Añadir 3 dados por inclinación, cita, ventaja o activo
- Sumar 1D6 de iniciativa
- Definir capacidades de su equipamiento
- Añadir un elemento narrativo a la escena
- Añadir un dado de imprevisto a un PJ
- Efectuar dos acciones de movimiento
- Curar 1 punto de daño (físico, aturdimiento, armadura, matriz)
- Responder a un ataque inmediatamente
- Resistir ciertos efectos

TIRADAS FRECUENTES

- Tirada general: Habilidad + Atributo vs. Datos de oposición
- Juzgar intenciones: CAR + LOG
- Esquivar: AGI + LOG
- Percepción: LOG + VOL
- Resistir daño matriz: LOG + Firewall
- Resistir Físico: VOL + FUE
- Resistir Mental: VOL + LOG
- Resistir Social: VOL + CAR