

TAG	
RUOLO	
CAPACITÀ DI RUOLO	GRADO
NOTE	

UMANITÀ	SU
---------	----

INT	SU
RIF	SU
DES	SU
TEC	SU
CAR	SU
VOL	SU
FOR	SU
VEL	SU
FIS	SU
EMP	SU

Abilità Artistiche	LIV	STAT	BASE
Musica (TEC)			
Recitare (CAR)			
Abilità di Attenzione	LIV	STAT	BASE
Concentrazione (VOL)			
Leggere le Labbra (INT)			
Nascondere/Trovare Oggetti (INT)			
Percezione (INT)			
Seguire Tracce (INT)			
Abilità di Comb. a Distanza	LIV	STAT	BASE
Armi Pesanti (×2) (RIF)			
Armi a Spalla (RIF)			
Fuoco Automatico (×2) (RIF)			
Pistole (RIF)			
Tiro con l'Arco (RIF)			
Abilità di Comb. Ravvicinato	LIV	STAT	BASE
Armi da Mischia (DES)			
Arti Marziali (×2) (DES)			
Elusione (DES)			
Rissa (DES)			
Abilità di Controllo	LIV	STAT	BASE
Cavalcare (RIF)			
Guidare (RIF)			
Pilotare Aeromobili (×2) (RIF)			
Pilotare Imbarcazioni (RIF)			
Abilità Fisiche	LIV	STAT	BASE
Atletica (DES)			

Abilità Fisiche	LIV	STAT	BASE
Contorsionismo (DES)			
Danza (DES)			
Furtività (DES)			
Resistere a Tortura/Droghe (VOL)			
Tempra (VOL)			
Abilità d'Istruzione	LIV	STAT	BASE
Allevamento (INT)			
Archivistica (INT)			
Burocrazia (INT)			
Business (INT)			
Comporre (INT)			
Conoscenza della Zona (INT)			
Casa			
Contabilità (INT)			
Criminologia (INT)			
Crittografia (INT)			
Deduzione (INT)			
Gioco d'Azzardo (INT)			
Istruzione (INT)			
Linguaggio (INT)			
Streetslang			
Scienza (INT)			

Abilità d'Istruzione	LIV	STAT	BASE
Survivalismo (INT)			
Tattica (INT)			
Abilità Sociali	LIV	STAT	BASE
Commercio (CAR)			
Conversazione (EMP)			
Corrompere (CAR)			
Cura della Persona (CAR)			
Guardaroba e Stile (CAR)			
Interrogatorio (CAR)			
Persuasione (CAR)			
Scaltrezza (CAR)			
Sensibilità (EMP)	LIV	STAT	BASE
Abilità Tecniche	LIV	STAT	BASE
Belle Arti (TEC)			
Borseggiare (TEC)			
Cybertecnologia (TEC)			
Demolizioni (×2) (TEC)			
Elettronica e Sicurezza (×2) (TEC)			
Falsificare (TEC)			
Fotografia (TEC)			
Paramedico (×2) (TEC)			
Pronto Soccorso (TEC)			
Scassinare (TEC)			
Tecnologia degli Aeromobili (TEC)			
Tecnologia delle Armi (TEC)			
Tecnologia di Base (TEC)			
Tecnologia delle Imbarcazioni (TEC)			
Tecnologia dei Veicoli Terrestri (TEC)			

PUNTI FERITA	SU
FERITO GRAVEMENTE	
-2 ALLE AZIONI QUANDO FERITO GRAVEMENTE	
TIRO DELLA MORTE	

FERITE CRITICHE	
DIPENDENZE	

ARMI E ARMATURE

ARMATURA	PA	PENALITÀ
Testa		
Corpo		
Scudo		

LA PENALITÀ SI APPLICA A RIF, DES E VEL

ARMA	DAN	COLPI	CF	NOTE

ALIAS

PUNTI
MIGLIORAMENTO

SU

MOTIVI
DELLA REPUTAZIONE

REPUTAZIONE

BACKGROUND

CULTURA DI ORIGINE

PERSONALITÀ

STILE DI ABBIGLIAMENTO

TAGLIO DI CAPELLI

A COSA DAI
PIÙ VALORE?

COSA PROVI
PER GLI ALTRI?

PERSONA A CUI
TIENI DI PIÙ

OGGETTO A
CUI TIENI DI PIÙ

BACKGROUND
FAMILIARE

LA TUA
INFANZIA

CRISI
FAMILIARE

SCOPO
NELLA VITA

AMICI

TRAGICHE STORIE D'AMORE

→

→

→

→

→

→

NEMICI

Chi?

Perché?

Cosa Può Scatenarti Contro?

Cosa Accadrà?

→

→

→

EQUIPAGGIAMENTO

NOTE

Munizioni

Denaro

MODA

ALLOGGIO

AFFITTO

STILE
DI VITA

BACKGROUND DI RUOLO

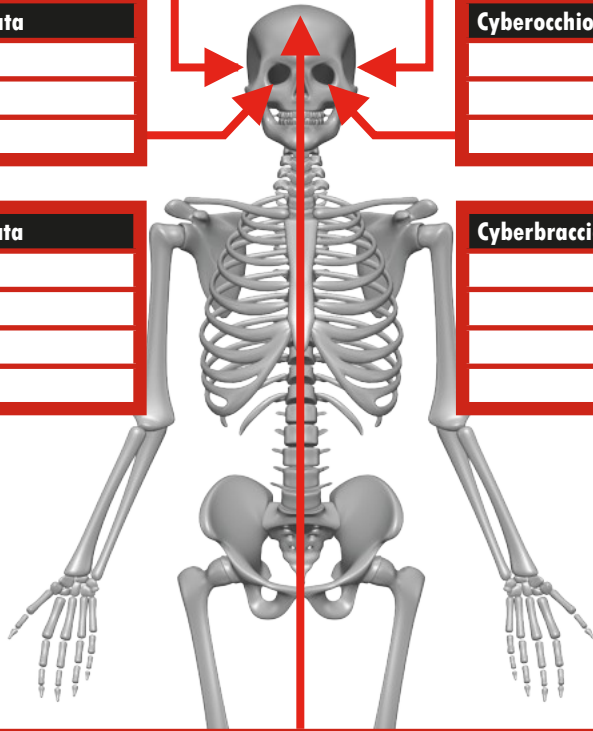
CYBERWARE

Sistema Cyberudito		Data

Implanti Interni	Data

Cyberocchio Dx		Data

Cyberocchio Sx		Data



Implanti Esterni	Data

Cyberbraccio Dx		Data

Cyberbraccio Sx		Data

Per il cyberware con un componente base (come un Cyberocchio) marca la casella quando lo installi. Le opzioni vanno negli slot sotto.

Per il cyberware senza componente base (come gli Implanti) segna ogni componente negli slot della categoria corrispondente.

Fashionware	Data

Collegamento Neurale		Data

Borgware	Data

Cybergamba Dx		Data

Cybergamba Sx		Data

