SCHEDA DEL PERSONAGGIO

CYBERPUNK

Giocatore _____

Nome del personaggio _____

Classe personaggio _____

Punti personaggio _____

CARATTERISTICHE

	Iniz.	Att.		Iniz.	Att.		Iniz.	Att.		Iniz.	Att.
Int	( )	( )	Rif	( )	( )	Tec	( )	( )	Fre	( )	( )
Fas	( )	( )	For	( )	( )	Mov	( )	( )	Cos	( )	( )
Emp	( )	( )	Psi	( )	( )	C/S	( )	( )	P.Sol	( )	( )

Altezza _____

Peso _____

Sesso _____ Borsa _____ Pinella _____

INIZIATIVA 1:

INIZIATIVA 2:

INIZIATIVA 3:

TIRO PER COLPIRE 1:

TIRO PER COLPIRE 2:

TIRO PER COLPIRE 3:

Tiro salvezza

Bonus al danno

ABILITÀ

ABILITA' SPECIALI	Punti	P. Incr.
AUTORITA'	( )	( )
CON. COLONIE ORBITANTI	( )	( )
CONTRATTARE	( )	( )
CREDIBILITA'	( )	( )
FAMIGLIA	( )	( )
INTERFACCIA	( )	( )
LEADERSHIP CARISMATICA	( )	( )
RIPARAZIONI DI FORTUNA	( )	( )
RISORSE	( )	( )
SENSO DEL COMBATTIMENTO	( )	( )
SENSO DEL COMB. CORAZZATO	( )	( )
TECNOMEDICINA	( )	( )
COSTITUZIONE		
FORZA	( )	( )
NUOTARE	( )	( )
RESISTENZA	( )	( )
EMPATIA		
CARISMA INTERVISTARE	( )	( )
MONDANITA'	( )	( )
PERCEPIRE EMOZIONI	( )	( )
PERSUADERE & RAGGIRARE	( )	( )
RECITARE	( )	( )
SEDURRE	( )	( )
FASCINO		
GUARDAROBA & STILE	( )	( )
TRUCCO & PETTINATURA	( )	( )
FREDDEZZA/FORZA DI VOLONTA'		
CONOSCENZA DELLO SPRAW	( )	( )
INTERROGARE	( )	( )
INTIMIDIRE	( )	( )
ORATORIA	( )	( )
RESISTENZA A TORTURE/DROGA	( )	( )
INTELLIGENZA		
ANTROPOLOGIA	( )	( )
BIBLIOTECONOMIA	( )	( )
BIOLOGIA	( )	( )
BOTANICA	( )	( )
CHIMICA	( )	( )
COMPOSIZIONE	( )	( )
CONOSCENZA DELLA RETE	( )	( )
CONTABILITA'	( )	( )
CONSAPEVOLEZZA/INDIVIDUARE	( )	( )
CRIMINOLOGIA	( )	( )
DIAGNOSTICARE MALATTIE	( )	( )
FISICA	( )	( )
GEOLOGIA	( )	( )
GIOCO D' AZZARDO	( )	( )
GIOCARE IN BORSA	( )	( )
INSEGNARE	( )	( )
ISTRUZIONE & CONOSCENZE	( )	( )
LINGUA	( )	( )
MATEMATICA	( )	( )
NASCONDERSI/SEMINARE	( )	( )
PROGRAMMARE	( )	( )
SEGUIRE TRACCE/PEDINARE	( )	( )
SOPRAVVIVENZA	( )	( )
SPECIALIZZAZIONE	( )	( )
STORIA	( )	( )
ZOOLOGIA	( )	( )
RIFLESSI		
ARMI BIANCHE	( )	( )
ARMI DA TIRO	( )	( )
ARMI PESANTI	( )	( )
ARTI MARZIALI	( )	( )
ATLETICA	( )	( )
DANZARE	( )	( )
FUCILI	( )	( )
FURTIVITA'	( )	( )
GUIDARE AUTOVEICOLI	( )	( )
GUIDARE MOTOCICLETTE	( )	( )
LOTTARE	( )	( )
MITRA	( )	( )
PILOTARE AEREI	( )	( )
PILOTARE DIRIGIBILI	( )	( )
PILOTARE ELICOTTERI	( )	( )
PILOTARE ESOSCHELETRI	( )	( )
PIL. VEICOLI A SPINTA VETTORIALE	( )	( )
PISTOLE	( )	( )
SCHERMA	( )	( )
SCHIVARE & DIVINCOLARSI	( )	( )
UTILIZZO MACCHINARI PESANTI	( )	( )
TECNOLOGIA		
BORSEGGIARE	( )	( )
CYBERTECNOLOGIA	( )	( )
DISEGNARE & DIPINGERE	( )	( )
ELETTRONICA	( )	( )
ESPLOSIVI	( )	( )
FALSIFICARE	( )	( )
FARMACOLOGIA	( )	( )
FOTOGRAFARE & FILMARE	( )	( )

	INIZIALI	ATTUALI
REPUTAZIONE	( )	( )
UMANITÀ	( )	( )

Bonus/Malus	Abilità	+/-

PROGETTARE CYBERDECK	( )	( )
PRONTO SOCCORSO	( )	( )
RIPARARE ARMI	( )	( )
SCASSINARE	( )	( )
SORVEGLIANZA ELETTRONICA	( )	( )
SUONARE STRUMENTI	( )	( )
TECNOLOGIA AEREA	( )	( )
TECNOLOGIA AV	( )	( )
TECNOLOGIA DI BASE	( )	( )
TECNOLOGIA DEGLI ELICOTTERI	( )	( )
TRAVESTIMENTO	( )	( )
UTILIZZO SERBATOI CRIOGENI	( )	( )
ALTRO	( )	( )
ABILITA' ORBITALI		
SOPRAVVIVENZA SPAZIALE	( )	( )
ASTRONAVIGAZIONE	( )	( )
OPERARE A ZERO-G	( )	( )
AEV	( )	( )
PILOTARE SHUTTLE	( )	( )
COMBATTIMENTO A ZERO-G	( )	( )
PILOTARE VITO	( )	( )
VARIE		
.....	( )	( )
.....	( )	( )
.....	( )	( )
.....	( )	( )
.....	( )	( )
.....	( )	( )
.....	( )	( )
.....	( )	( )

CyberWear

Varie

Occhio Dx

Occhio Sx

Orecchio Dx

Orecchio Sx

Braccio Dx

V.P. base | V.P. Tot | S.P.

DANNI

Braccio Sx

V.P. base | V.P. Tot | S.P.

DANNI

Gamba Dx

V.P. base | V.P. Tot | S.P.

DANNI

Gamba Sx

V.P. base | V.P. Tot | S.P.

DANNI

01	***Testa*** VP	PF			
	Cranio (01-02)	Faccia (03-04)			
02-04	***Tronco*** VP	PF			
	Petto (02)	Addome (03-04)	Zona Pelvica (01)		
05	***Braccio DX*** VP	PF			
	Spalla (02)	Parte Sopra (03-04)	Parte Sotto (05-06)	Mano (01)	
06	***Braccio SX*** VP	PF			
	Spalla (02)	Parte Sopra (03-04)	Parte Sotto (05-06)	Mano (01)	
07-08	***Gamba DX*** VP	PF			
	Anca (02)	Coscia (03-04)	Stinco (05-06)	Piede (01)	
09-10	***Gamba SX*** VP	PF			
	Anca (02)	Coscia (03-04)	Stinco (05-06)	Piede (01)	
10%	***ARMA*** SP				

01-10 L'arma esplode e procura 1d4 di proiettili di danno • 11-30 L'arma espolde procurando 1d6+3 alle mani • 31-00 L'arma esplode

Lieve	Grave	Critico	Mortale 0	Mortale 1	Mortale 2	Mortale 3	Mortale 4	Mortale 5	Mortale 6
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

AMMO

Tipo/Calibro	danni	Quantità	Prezzo

Tipo/Calibro	danni	Quantità	Prezzo

SOLDI

Entrate

TOTALE

Uscite

TOTALE

EQUIPAGGIAMENTO

Tipo	Costo	Peso

Tipo	Costo	Peso

ARMI

Modello	Tipo	Prec.	Occ.	Rep.	Danni	Colpi	CdF	Aff.

Modello	Tipo	Prec.	Occ.	Rep.	Danni	Colpi	CdF	Aff.

BACKGROUND

STILE

Abbigliamento

Capelli

Segni particolari

Razza e nazionalità

Lingua

NOTIZIE SULLA FAMIGLIA

FRATELLI

SERELLE

Carattere

Persona più stimata

Valore più importante

Sentimenti verso il prossimo

Oggetto più caro

EVENTI DEL PASSATO

Un evento allanno dai 16 anni in poi

ANNI	

VEICOLI

Classe:

Velocità Max su strada:

Velocità max fuori strada:

Velocità di manovra:

Accelerazione/Decelerazione:

Equipaggio:

Passeggeri:

Autonomia:

Carico:

Peso:

Costo:

Valore di protezione:

SP:

Equipaggiamento:

Armi:

Classe:

Velocità Max su strada:

Velocità max fuori strada:

Velocità di manovra:

Accelerazione/Decelerazione:

Equipaggio:

Passeggeri:

Autonomia:

Carico:

Peso:

Costo:

Valore di protezione:

SP:

Equipaggiamento:

Armi:

NOTE