CYBERPUNK 3.0

Giocatore _____

Nome del Personaggio _____

ALT CULT	EDGERUNNER	
	REEF	
	DESNAI	

ROLLING STATES	
RIPTIDE	
C-METAL	

GIRI Alt Cult 1°

CARATTERISTICHE

INT	RIF	TEC	DES	CAR	VOL	FRZ	COS	MOV	CRP

CARATTERISTICHE DERIVATE

FORTUNA (INT+RIF/2)	UMANITA (VOLx10)	GUARIGIONE (FRZ+COS/2)	RESISTENZA (COS)	CORSA (MOVx2)	SPRINT (MOVx3)	NUOTO (MOV)	SALTO (MOV)

SESSO	ETA'

PUNTI F. (CRPx2)	
MENTE (VOLx3)	
STORD. (CRPx5)	

Note:

TRATTI (1PP Cad.)	
Autorità	
Contatto	
Credibilità	
Famiglia	
Favore (0,5)	
Appartenenza	
Licenza	
Fama	
Informazioni di Strada	
Ricchezza (5)	

ARMATURA (PA)			
TESTA	CORPO	BRACCIA	GAMBE

Strati di Armatura			
Diff.PA	Bonus	N°Strati	Penalità
0-4	+5	0	0
5-8	+4	1	0
9-14	+3	2	-1
15-20	+2	3	-3
21-26	+1	N/A	//

TALENTI (3 PP Cad.)	
Sensi Acuti*	
Ambidestria	
Empatia Animale	
Segni Particolari: Bellissimo*	
Furia Cieca	
Leadership Carismatica*	
Senso del Combattimento*	
Buon Senso	
Senso dell'Orientamento	
Contorsionista	
Memoria Fotografica	
Elevata Soglia del Dolore	
Immunità	
Intuizione	
Genio Matematico	
Sonno Leggero	
Giovanile	
Visione Notturna	
Nota Perfetta	
Guarigione Rapida	
Dote Particolare	
Morte Simulata	
Lettura Veloce	
Senso del Tempo	

REPUTAZIONE

GIRI Alt Cult 2°

GIRI Alt Cult 3°

DENARO ($)
Contanti
Banca
Debiti

ARMI	Acc.	Occ.	Rpr.	Danno	Colpi	CdF	Gtt.	Costo

ABILITA' DI COMBATTIMENTO

Caratteristica RIF

Scherma	
Arti Marziali (Vedi Sotto):	
Aikido (3)	
Kung Fu Animale (3)	
Boxe (1)	
Capoeira (3)	
Choi Li Fut (3)	
Judo (1)	
Karate (2)	
Tae Kwon Do (3)	
Kick Boxe Thailandese (4)	
Wrestling (1)	
Armi Bianche	

ABILITA' CON ARMI A DISTANZA

Caratteristica RIF

Armi da Tiro	
Artiglieria	
Pistole	
Armi Pesanti	
Fucili	
Mitra	

ABILITA' DI INTUIZIONE

Caratteristica INT

Consapevolezza/Individuare	
Percepire Emozioni	
Leggere le Labbra	
Seguire Tracce/Pedinare	
Sorveglianza	

ABILITA' DI CONTROLLO

Caratteristica RIF

Guidare Autoveicoli	
Macchinari Pesanti	
Guidare Motociclette	
Guidare Veicoli Pesanti	
Pilotare Gyro (3)	
Pilotare Velivoli ad Ala Fissa (2)	
Pilotare Dirigibili (2)	
Pilotare Veicoli AV (3)	
Utilizzare Power Armor (3)	
Cavalcare	
Guidare Veicoli Subacquei (3)	

Caratteristica VOL

Link	

ABILITA' DI INTERAZIONE

Caratteristica CAR

Addestrare Animali	
Corrompere	
Interrogare	
Intimidire	
Intervistare	
Leadership	
Oratoria	
Persuadere/Raggirare	
Trucco/Pettinatura	
Sedurre	
Mondanità	
Conoscenza della Strada	
Guardaroba/Stile	

ABILITA' TECNICHE

Caratteristica TEC

Tecnologia Aerea (2)	
Tecnologia AV (3)	
Tecnologia di Base (2)	
Utilizzare Serbatoi Criogenici	
Cybertecnologia (2)	
Esplosivi (2)	
Travestimento	
Elettronica	
Sorveglianza Elettronica (2)	
Pronto Soccorso	
Falsificare	
Tecnologia Gyro (3)	
Riparazioni di Fortuna	
Tecnologia Mecha	
Tecnomedicina	
Disegnare/Dipingere	
Fotografare/Filmare	
Farmacologia	
Scassinare Serrature	
Borseggiare	
Riparare Armi (2)	

ABILITA' DI ESIBIZIONE

Caratteristica TEC

Esibirsi	
Suonare Strumento	
Ventriloquio	

ABILITA' FISICHE

Caratteristica VOL

Resistenza alla Tortura/Droga	

Caratteristica COS

Resistenza Fisica	

Caratteristica FOR

Atti di Forza	

Caratteristica RIF

Atletica	
Danzare	
Schivare/Divincolarsi	
Nascondersi/Seminare	
Furtività (2)	
Nuotare	

ABILITA' DI CONOSCENZA

Caratteristica INT

Contabilità	
Antropologia	
Biologia	
Botanica	
Chimica	
Composizione	
Programmare	
Diagnosticare Malattie	
Istruzione/Conoscenze	
Specializzazione	
Gioco d'Azzardo	
Geologia	
Storia	
Interfaccia	
Lingua	
Biblioteconomia	
Giocare in Borsa	
Matematica	
Fisica	
Insegnare	
Sopravvivenza	
Zoologia	

ALTRE ABILITA'

Caratteristica _____

ETA'	EVENTI ACCADUTI