

Giocatore	Don Zanna		
Personaggio	Lucas Junior		
Classe	Solitario		
Punti Personaggio	Sesso	M	
Razza	B	Età	32

CARATTERISTICHE

INT	10/	RIF	10/	TEC	5/	FRE	10/11
FAS	8/9	FOR	8/	MOV	8/	COS	9/11
EMP	7/8	Corsa	24	Salto	6	P.Soll	440
P. Um.	100	TS	11	BD	-5	MaD	+4
		PI		FP		StP	

Parte del corpo	Testa	Torso	Br dx	Br sx	G dx	G sx
	1	2-4	5	6	7-8	9-0
VP 1	25	25	25	25	25	25
VP 2	20	24	14	14	16/20	16/20
P. Strutturali				70		

Grado	Lieve	Grave	Critica	Mortale	Mort. 1
Ferite					
Stordimento	0	1	2	3	4

Grado	Mort. 2	Mort. 3	Mort. 4	Mort. 5	Mort. 6
Ferite					
Stordimento	5	6	7	8	9

CYBERPUNK



ABILITÀ

ABILITÀ SPECIALI		LINGUA.....	()
AUTORITÀ.....	()	MATEMATICA.....	()
CONTATTI.....	()	NASCONDERSI/SEMINARE	()
CREDIBILITÀ.....	()	PROGRAMMARE	()
FAMIGLIA.....	()	SEGUIRE TRACCE/PEDINARE....	(4)
INTERFACCIA.....	(1)	SOPRAVVIVENZA	()
LEADERSHIP CARISMATICA.....	()	SPECIALIZZAZIONE.....	()
RIPARAZIONI DI FORTUNA.....	()	STORIA.....	()
RISORSE.....	()	ZOOLOGIA.....	()
SENSO DEL COMBATTIMENTO....	(7)		
TECNOMEDICINA.....	()	RIFLESSI	
		ARMI BIANCHE.....	(6)
COSTITUZIONE		ARMI DA TIRO.....	()
FORZA.....	()	ARMI PESANTI.....	(4)
NUOTARE.....	(1/C 3)	ARTI MARZIALI.....	(6)
RESISTENZA.....	(2)	ATLETICA.....	(6)
		DANZARE.....	()
EMPATIA		FUCILI.....	(6)
CARISMA.....	()	FURTIVITÀ.....	(7)
INTERVISTARE.....	()	GUIDARE AUTOVEICOLI.....	(C 3)
MONDANITÀ.....	()	GUIDARE MOTOCICLETTE.....	(C 3)
PERCEPIRE EMOZIONI.....	(3)	LOTTARE.....	()
PERSUADERE & RAGGIUNARE....	(5)	MITRA.....	(C 3)
RECITARE.....	(6)	PILOTARE AEREI.....	()
SEDURRE.....	(2)	PILOTARE DIRIGIBILI.....	()
		PILOTARE ELICOTTERI.....	(C 3)
FASCINO		PILOTARE AV.....	(6)
GUARDAROBA & STILE.....	(C 3)	PISTOLE.....	(6)
TRUCCO & PETTINATURA.....	()	SCHERMA.....	()
		SCHIVARE & DIVINCOLARSL...	()
FREDEZZA/FORZA DI VOLONTÀ		UTILIZ. MACCHINARI PESANTI	()
CONOSCENZA DELLO SPRAWL....	(6)	TECNOLOGIA	
INTERROGARE.....	(C 3)	BORSEGGIARE.....	()
INTIMIDIRE.....	(6)	CYBERTECNOLOGIA.....	(C 3)
ORATORIA.....	()	DISEGNARE & DIPINGERE.....	()
RESISTENZA TORTURA/DROGA	(6)	ELETTRONICA.....	()
		ESPLOSIVI.....	(C 3)
INTELLIGENZA		FALSIFICARE.....	()
ANTROPOLOGIA.....	()	FARMACOLOGIA.....	()
BIBLIOTECONOMIA.....	()	FOTOGRAFARE & FILMARE....	()
BIOLOGIA.....	()	PROGETTARE CYBERDECK.....	()
BOTANICA.....	()	PRONTO SOCCORSO.....	(C 3)
CHIMICA.....	()	RIPARARE ARMI.....	(C 3)
COMPOSIZIONE.....	()	SCASSINARE.....	(C 3)
CONOSCENZA DELLA RETE.....	()	SORVEGLIANZA ELETTRONICA.	(C 3)
CONTABILITÀ.....	()	SUONARE STRUMENTI.....	()
CONSAPEVOLEZZA INDIVIDUARE	(7)	TECNOLOGIA AEREA.....	()
DIAGNOSTICARE MALATTIE.....	()	TECNOLOGIA AV.....	(C 3)
FISICA.....	()	TECNOLOGIA DI BASE.....	()
GEOLOGIA.....	()	TECNOLOGIA ELICOTTERI.....	()
GIOCO D'AZZARDO.....	()	TRAVESTIMENTO.....	(C 3)
GIOCARE IN BORSA.....	()	UTILIZ. SERBATOI CRIOGENICI.	()
INSEGNARE.....	()	INSULTARE / LING. VOLGARE	(6)
ISTRUZIONE & CONOSCENZE.....	(3)		

Documenti:

Passaporto, Porto d'armi, Porto d'armi da guerra, Documenti di Identità, Patente, Licenza guida AV

VARIE

Chip :

Tipo	Liv	Tipo	Liv
Nuotare	3	Cantonese	5
Guidare auto	3	Criptomatologia	
Guidare moto	3		
Spagnolo	3		

Lingue Conosciute:

Lingua	Liv	Affinità
Tedesco	8	Norveg Sved Yddish Danese Ingl Oland
Inglese	8	Idem

Aspetto

Nazionalità : Tedesca	
Razza : Bianca (caucasica)	
Statura : 180 cm	Peso : 95
Capelli : Neri	Occhi : Blu
Segni Particolari : Molto atletico	

Arti Marziali:Aikido (+2)

Strike		Sbilanc.	3	Presca	2
Pugno		Morsa	3	Disarmare*	3
Calcio		Divincol.	3		
Parata	4	Stringere	1		
Schivata	3	Schienare	3		

CYBERWARE

Congegno	Effetti (di gioco e non)	P.UM
Alveoli	+10 Chip l'uno	2
Velocizzatore Sandevican	Iniziativa +3 per 5 turni	2,5
Coprocessore per armi	+2 Tiri per colpire	2
Coprocessore per veicoli	+2 Guidare o Pilotare	3
Biomonitor	+2 Resistenza tortura droga	1
Neuralware		1
Spinotti di interfaccia (x2)	Uno sulla nuca, uno sul polso dx	6
Filtri nasali	Immunità droghe/veleni gassosi standard 70% efficacia +4 TS gas	2
Analizzatore chimico	Portata 5 m	2
Fondina nascosta	Per pistola	1
Laccio osseo muscolare	+2 Costituzione	
Nanochirurghi	Tempo guarigione x 1/2	1
Superanticorpi	Tempo guarigione x 1/2	1
Cyberbraccio	Danno 2D6 Pugno 4D6 Stretta	4
Myomar	Danni x2 PS+5	2
Giunture rinforzate	PS+5	1
Flashbulb		0,5
Verapelle	Molto difficile individuare cyberbraccio	-1
Audiovox	+2 Recitare	4
Muscoli sintetici	+2 Costituzione	3
Polyderma	VP 6 su tutto il corpo molto difficile da scoprire	
Antitossine	+4 TS Tossine e Veleni	3
Nota: durante la campagna alcuni apparati (neuralware ed affini) sono stati rimossi per motivi IG		
Recupero:	Terapie psicologiche e tecnologia "State of the art" permettono di ridurre al minimo la perdita di umanità	
Totale		

ARMI

Munizioni	Quant.
Munizioni leggere	(300)
Munizioni molto pesanti	(200)
Munizioni molto pesanti blindate (AP)	(200)
Frecce	(12)
Munizioni medie	(100)
Munizioni medie blindate (AP)	(50)
C6	1 kg
Microrazzi (Confezioni da 6)	3
Guanto Black zap (Taser)	1

Armature	Protegge	Vp	In
Giacca corazzata leggera	Torace, Braccia	14	0
Elmetto nylon	Testa	20	0
Pantaloni corazzati leggeri	Gambe	16	0
Kevlar T-Shirt	Torace	10	0

Luogo	Reputazione
N.C. Sprawl	5
N.C. Città	1
Fenomenodromo	2
Sprawl HongKong	1

Modello	Tip	P	O	Danni	CL	Cdf	Aff	Por
Colt AMT 2000	Pst	0	J	4D6+1	8	1	MA	50
Super Capo	Pst	0	J	4D6+3	5	1	MA	50
Malorian arms **	Pst*	-1	J	6d6+2	5	1	MA	100
Militech Avenger	Pst	0	J	2D6+1	10	2	MA	50
Pistola dardi	Pst	-1		Droga	2	2	MA	50
H&K MPK-11	Mtr	0	L	4D6+1	30	20	ST	200
FN Ral	Fcl	-1	N	6D6+2	30	30	MA	400
Fucile di Precisione	Fcl	+2	N	4D10+2	10	2	MA	2400
Laciarazzi da polso	Exo	0	N	5D6	6	3	MA	100
Arco Tomcat	Exo	0	N	4D6	12	1	MA	150
Coltelli (2)	Bnc	0	P	1D6			MA	1

**= Armi modificate

Altri oggetti
Radio mastoidale, occhiali (con: mirino telescopico, antiabbagliante, sensore termografico, definitore di immagini) maschera, kit medico, kit pronto soccorso, traumacard