

KSYWA	
ROLA	
ZDOLNOŚĆ SPECJALNA	POZIOM
NOTATKI	

CZŁOWIECZEŃSTWO	
-----------------	--

PUNKTY WYTRZ.	KRYTYCZNE URAZY
POWAŻNIE RANNY	UZALEŻNIENIA
-2 DO WSZYSTKICH AKCJI KIEDY POWAŻNIE RANNY	
PRZEŻYWALNOŚĆ	

INT
REF
ZW
TECH
CHA
SW
SZ
RUCH
BC
EMP

Broń Dystansowa	POZ.	CECHA	BAZA
Broń ciężka (x2) (REF)			
Broń długa (REF)			
Broń krótka (REF)			
Łucznictwo (REF)			
Ogień ciągły (x2) (REF)			
Ciało	POZ.	CECHA	BAZA
Atletyka (ZW)			
Człowiek-guma (ZW)			
Odporność na tortury/narkotyki (SW)			
Skradanie się (ZW)			
Taniec (SW)			
Wytrwałość (SW)			
Edukacja	POZ.	CECHA	BAZA
Biurokracja (INT)			
Dedukcja (INT)			
Hazard (INT)			
Język (INT)			
→ Slang uliczny			
→			
→			
Komponowanie (INT)			
Kryminologia (INT)			
Kryptografia (INT)			
Księgowość (INT)			
Nauka (INT)			
→			
→			
Opieka nad zwierzętami (INT)			

Edukacja	POZ.	CECHA	BAZA
Przeszukiwanie bibliotek (INT)			
Robienie interesów (INT)			
Sztuka przetrwania (INT)			
Taktyka (INT)			
Wiedza lokalna (INT)			
→ Twoja okolica			
→			
→			
Wykształcenie (INT)	POZ.	CECHA	BAZA
Kontrola			
Jeździectwo (REF)			
Pilotowanie (x2) (REF)			
Prowadzenie pojazdów (REF)			
Żegluga (REF)			
Spostrzegawczość	POZ.	CECHA	BAZA
Czytanie z ust (INT)			
Koncentracja (SW)			
Percepcja (INT)			
Tropienie (INT)			
Ukrycie/Znalezienie przedmiotu (INT)			
Technika	POZ.	CECHA	BAZA
Cyberinżynieria (TECH)			
Elektronika i zabezpieczenia (x2) (TECH)			
Falszerstwo (TECH)			
Fotografia/Film (TECH)			
Kieszonkownstwo (TECH)			
Malowanie/rysowanie/rzeźbienie (TECH)			
Materiały wybuchowe (x2) (TECH)			

Technika	POZ.	CECHA	BAZA
Naprawa broni (TECH)			
Naprawa pojazdów lądowych (TECH)			
Naprawa pojazdów wodnych (TECH)			
Naprawa statków powietrznych (TECH)			
Otwieranie zamków (TECH)			
Pierwsza pomoc (TECH)			
Podstawowe naprawy (TECH)			
Ratownictwo medyczne (x2) (TECH)			
Umiejętności Społeczne	POZ.	CECHA	BAZA
Atrakcyjność (CHA)			
Handel (CHA)			
Konwersacja (EMP)			
Moda i styl (CHA)			
Odczytywanie emocji (EMP)			
Perswazja (CHA)			
Przekupstwo (CHA)			
Przesłuchiwanie (CHA)			
Znajomość półświatka (CHA)			
Walka Wręcz	POZ.	CECHA	BAZA
Bijatyka (ZW)			
Broń biała (ZW)			
Sztuki walki (x2) (ZW)			
Unik (ZW)			
Występy	POZ.	CECHA	BAZA
Aktorstwo (CHA)			
Gra na instrumencie (TECH)			
→			
→			

BROŃ I PANCERZ

PANCERZ	OB	KARA
Głowa		
Ciało		
Tarcza		

KARA DOTYCZY REF, ZW I RUCHU

BROŃ	OBR.	AMUNICJA	LA	UWAGI

CYBORGIZACJE

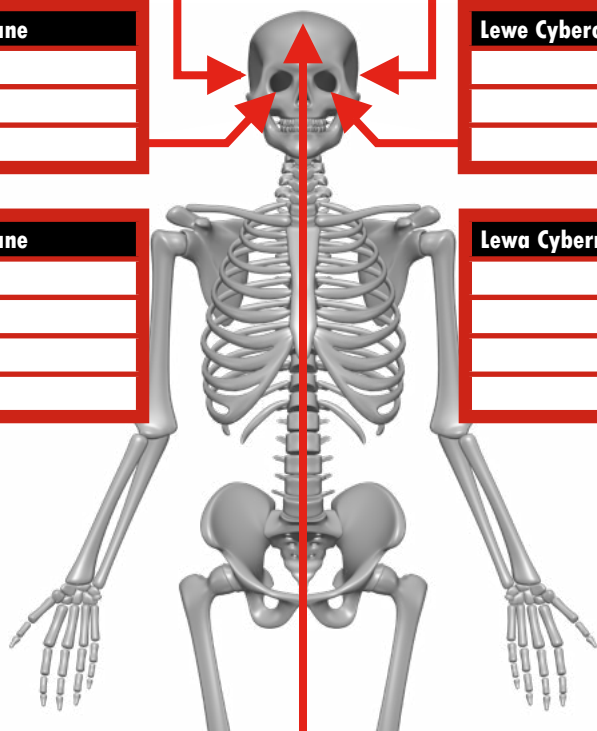
Cyberaudio	Dane

Prawe Cyberoko	Dane

Lewe Cyberoko	Dane

Prawa Cyberreka	Dane

Lewa Cyberreka	Dane



W przypadku cyberwszczepów z podstawowym wymaganiem (np. Cyberoka) zaznacz pole, aby wskazać, że je masz. Opcje zapisuj w gniazdach poniżej.

W przypadku cybersprzętu bez podstawowego wymogu (np. Cyborgizacje wewnętrzne) po prostu zanotuj każdy element w polach pod nazwą kategorii.

Sprzęg neuralny	Dane

Prawa Cybernoga	Dane

Lewa Cybernoga	Dane

Cyborgizacje wewnętrzne	Dane

Cyborgizacje zewnętrzne	Dane

Cybermoda	Dane

Borgizacje	Dane

