



## RESOLVER ACCIONES

Tira cuando el resultado de una acción sea incierto.

Lanza 3 dados de 10 toma como resultado el valor central y suma la

Característica y Habilidad oportuna. No recojas los dados, los usaremos para calcular el efecto.

## DIFICULTADES

Iguala o supera la dificultad establecida:

- Fácil = 10
- Media = 15
- Difícil = 20
- Muy Difícil = 25
- Extrema = 30
- Imposible = 35

## PUNTOS DE DRAMA

**Modifica** positiva o negativamente una tirada mediante un aspecto.

**Añade** un elemento a la narración con el consenso de la mesa.

**Aumenta** o disminuye en un grado el Efecto resultante.

# PERSONAJE DE TRAUMA UNIT

Personaje	Jugador
Concepto	Citychip
Perfil	Recursos

## CARACTERÍSTICAS

FOR	Fortaleza
REF	Reflejos
VOL	Voluntad
INT	Intelecto

## HABILIDADES

	Forma Física
	Combate
	Percepción
	Subterfugio
	Interacción
	Cultura
	Profesión
	Ciberimplante
	Ciberimplante

## HITOS

---

---

---

---

## Complicación

## COMBATE

Iniciativa	
Daño	
Defensa	

## DRAMA

## ESTADOS

A	T	E	TransHum	
H	I	M	Salud	

Ciberneurosis

---

---