



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
