



JUGADOR

RAZA	EDAD	SEXO	ESTATURA	PESO	OJOS	PELO	PIEL
------	------	------	----------	------	------	------	------

## PUNTOS DE ACCIÓN

## MOVIMIENTO

## BONIFICACIONES

**DOTES**

## NIVELES DE SALUD MENTAL

## NIVELES DE SALUD FÍSICA

**COMBATE**

RD	DES MAX	PEN.	MOV.
----	---------	------	------

## ARMAMENTO

ARMA		AT.	DAÑO	CRIT.
ALC.	CARG.	CdF	ESPECIAL	

## IDIOMAS CONOCIDOS

## CONOCIMIENTOS

[illegible]

## CIBERPILOTO

EXP. TOTAL EXP. ACTUAL

PERSONAJE

CAMPAÑA

## EQUIPO / POSESIONES

DINERO

## ESTILO DE VIDA

## COMMLINK

MODELO S.O.

RESPUESTA	SEÑAL	FIREWALL	SISTEMA
/			

Máx. Conexiones Activas Máx. Nivel de Prog.

Analizar	<input type="checkbox"/>	Desmayo	<input type="checkbox"/>	Mando	<input type="checkbox"/>
Armadura	<input type="checkbox"/>	ECCM	<input type="checkbox"/>	Martillo N.	<input type="checkbox"/>
Ataque	<input type="checkbox"/>	Edición	<input type="checkbox"/>	Médico	<input type="checkbox"/>
BioFiltro	<input type="checkbox"/>	Encriptar	<input type="checkbox"/>	Navegador	<input type="checkbox"/>
Bomba dat.	<input type="checkbox"/>	Engañar	<input type="checkbox"/>	Olfateador	<input type="checkbox"/>
Desactivar	<input type="checkbox"/>	Escanear	<input type="checkbox"/>	Rastreo	<input type="checkbox"/>
Desencript.	<input type="checkbox"/>	Explotar	<input type="checkbox"/>	Sigilo	<input type="checkbox"/>
		Filtro Rea.	<input type="checkbox"/>		

INIC. AR		Percepción		Busq. Datos	
INIC. VR		Ataque		Computadoras	
"Fría"		Defensa		Cybercombate	
INIC. VR		Daño		Guerra Electr.	
"Caliente"		R.D.		Pirateo	

DAÑADO	DETERIORADO	INUTILIZADO	DESTRUÍDO
	SIS	SIS + 5	SIS + 10

## IMPLANTES

MÁX. ACTUAL

## ESENCIA

## ARMAMENTO Y MUNICIONES

## CONTACTOS

## VEHÍCULOS

MODELO TIPO

RESPUESTA	SEÑAL	FIREWALL	PILOTO
/			

Máx. Conexiones Activas Máx. Nivel de Prog.

DAÑADO	DETERIORADO	INUTILIZADO	DESTRUÍDO
	DUR	DUR + 5	DUR + 10

AUTOSOFT	Niv	Iniciativa
Visión		Maniobra
Defensa		Defensa
Guerra Electr.		Sensores
Maniobra		Armamento
S.P. ( )		Velocidad
S.P. ( )		
S.P. ( )		

MODELO TIPO

RESPUESTA	SEÑAL	FIREWALL	PILOTO
/			

Máx. Conexiones Activas Máx. Nivel de Prog.

DAÑADO	DETERIORADO	INUTILIZADO	DESTRUÍDO
	DUR	DUR + 5	DUR + 10

AUTOSOFT	Niv	Iniciativa
Visión		Maniobra
Defensa		Defensa
Guerra Electr.		Sensores
Maniobra		Armamento
S.P. ( )		Velocidad
S.P. ( )		
S.P. ( )		

SAMURAI CALLEJERO	
PERSONAJE _____	EXP. TOTAL    EXP. ACTUAL
CAMPAÑA _____	

CAMPANA

[illegible]

— 2 —

**COMMLINK**

RESPUESTA	SEÑAL	FIREWALL	SISTEMA
/			

Analizar	<input type="checkbox"/>	Desmayo	<input type="checkbox"/>	Mando	<input type="checkbox"/>
Armadura	<input type="checkbox"/>	ECCM	<input type="checkbox"/>	Martillo N.	<input type="checkbox"/>
Ataque	<input type="checkbox"/>	Edición	<input type="checkbox"/>	Médico	<input type="checkbox"/>
BioFiltro	<input type="checkbox"/>	Encriptar	<input type="checkbox"/>	Navegador	<input type="checkbox"/>
Bomba dat.	<input type="checkbox"/>	Engañar	<input type="checkbox"/>	Olfateador	<input type="checkbox"/>
Desactivar	<input type="checkbox"/>	Escanear	<input type="checkbox"/>	Rastreo	<input type="checkbox"/>
Desencript.	<input type="checkbox"/>	Exploitar	<input type="checkbox"/>	Sigilo	<input type="checkbox"/>
		Filtro Rea.	<input type="checkbox"/>		

El diagrama de flujo ilustra la degradación de un activo en cuatro etapas:

- DAÑADO:** Representado por 12 cuadros (3x4). El costo de mantenimiento es  $SIS$ .
- DETERIORADO:** Representado por 2 cuadros. El costo de mantenimiento es  $SIS + 5$ .
- INUTILIZADO:** Representado por 1 cuadro. El costo de mantenimiento es  $SIS + 10$ .
- DESTRUIDO:** Representado por 1 cuadro.

[illegible]

<b>ARMAMENTO Y MUNICIONES</b>	

<i>CONTACTOS</i>	

## VEHÍCULOS

<b>RESPUESTA</b> /	<b>SEÑAL</b> 	<b>FIREWALL</b> 	<b>PILOTO</b> 	<b>AUTOSOFT</b>	<b>Niv</b>	<b>Iniciativa</b>
Máx. Conexiones Activas _____	Máx. Nivel de Prog. _____			Visión _____		Maniobra _____
				Defensa _____		Defensa _____
				Guerra Electr. _____		Sensores _____
				Maniobra _____		Armamento _____
				S.P. ( ) _____		Velocidad _____
				S.P. ( ) _____		
				S.P. ( ) _____		

<b>RESPUESTA</b>	<b>SEÑAL</b>	<b>FIREWALL</b>	<b>PILOTO</b>	<b>AUTOSOFT</b>	<b>Niv</b>	<b>Iniciativa</b>
/				Visión		Maniobra
Máx. Conexiones Activas _____				Defensa		Defensa
				Guerra Electr.		Sensores
				Maniobra		Armamento
				S.P. ( )		Velocidad
				S.P. ( )		
				S.P. ( )		

## HACKER

PERSONAJE

CAMPAÑA

EXP. TOTAL

EXP. ACTUAL

## EQUIPO / POSESIONES

DINERO

ESTILO DE VIDA

## COMMLINK

MODELO S.O.

RESPUESTA / SEÑAL FIREWALL SISTEMA

Máx. Conexiones Activas Máx. Nivel de Prog.

Analizar ☐ Desmayo ☐ Mando ☐  
 Armadura ☐ ECCM ☐ Martillo N. ☐  
 Ataque ☐ Edición ☐ Médico ☐  
 BioFiltro ☐ Encriptar ☐ Navegador ☐  
 Bomba dat. ☐ Engañar ☐ Olfateador ☐  
 Desactivar ☐ Escanear ☐ Rastreo ☐  
 Desenscript. ☐ Explotar ☐ Sigilo ☐  
 Filtro Rea. ☐

INIC. AR ☐ Percepción ☐ Busq. Datos ☐  
 INIC. VR ☐ Ataque ☐ Computadoras ☐  
 "Fría" ☐ Defensa ☐ Cybercombate ☐  
 INIC. VR ☐ Daño ☐ Guerra Electr. ☐  
 "Caliente" ☐ R.D. ☐ Pirateo ☐

DAÑADO DETERIORADO INUTILIZADO DESTRUÍDO  
 SIS SIS + 5 SIS + 10

## IMPLANTES

MÁX.

ACTUAL

ESENCIA

## ARMAMENTO Y MUNICIONES

## CONTACTOS

## PROGRAMA AGENTE

NOMBRE

RESPUESTA / FIREWALL PILOTO

Máx. Nivel de Prog. PROG. N.

Percepción ☐ Daño ☐  
 Ataque ☐ R.D. ☐  
 Defensa ☐ Iniciativa ☐

DAÑADO DETERIORADO INUTILIZADO DESTRUÍDO  
 SIS SIS + 5 SIS + 10

NOMBRE

RESPUESTA / FIREWALL PILOTO

Máx. Nivel de Prog. PROG. N.

Percepción ☐ Daño ☐  
 Ataque ☐ R.D. ☐  
 Defensa ☐ Iniciativa ☐

DAÑADO DETERIORADO INUTILIZADO DESTRUÍDO  
 SIS SIS + 5 SIS + 10

## VEHICULO

MODELO

TIPO

RESPUESTA / SEÑAL FIREWALL PILOTO

Máx. Conexiones Activas Máx. Nivel de Prog.

DAÑADO DETERIORADO INUTILIZADO DESTRUÍDO  
 DUR DUR + 5 DUR + 10

AUTOSOFT Niv  
 Visión ☐ Iniciativa ☐  
 Defensa ☐ Maniobra ☐  
 Guerra Electr. ☐ Defensa ☐  
 Maniobra ☐ Sensores ☐  
 S.P. ( ) Armamento ☐  
 S.P. ( ) Velocidad ☐  
 S.P. ( )



ADEPTO FÍSICO		
	EXP. TOTAL	EXP. ACTUAL
PERSONAJE		
CAMPAÑA		

PERSONAJE

CAMPAÑA

[illegible]

## DINERO

**COMMLINK**

RESPUESTA	SEÑAL	FIREWALL	SISTEMA
/			

Analizar	<input type="checkbox"/>	Desmayo	<input type="checkbox"/>	Mando	<input type="checkbox"/>
Armadura	<input type="checkbox"/>	ECCM	<input type="checkbox"/>	Martillo N.	<input type="checkbox"/>
Ataque	<input type="checkbox"/>	Edición	<input type="checkbox"/>	Médico	<input type="checkbox"/>
BioFiltro	<input type="checkbox"/>	Encriptar	<input type="checkbox"/>	Navegador	<input type="checkbox"/>
Bomba dat.	<input type="checkbox"/>	Engañar	<input type="checkbox"/>	Olfateador	<input type="checkbox"/>
Desactivar	<input type="checkbox"/>	Escanear	<input type="checkbox"/>	Rastreo	<input type="checkbox"/>
Desencript.	<input type="checkbox"/>	Exploitar	<input type="checkbox"/>	Sigilo	<input type="checkbox"/>
		Filtro Rea.	<input type="checkbox"/>		

INIC. AR	Percepción	Busq. Datos
INIC. VR	Ataque	Computadoras
"Fría"	Defensa	Cybercombate
INIC. VR	Daño	Guerra Electr.
"Caliente"	R.D.	Pirateo

El diagrama de flujo ilustra la evolución de un activo a lo largo de su vida útil, pasando por cuatro etapas: DAÑADO, DETERIORADO, INUTILIZADO y DESTRUÍDO. Cada etapa muestra el número de cuadros restantes y el cálculo de la depreciación.

ETAPA	CUADROS	CÁLCULO
DAÑADO	12	$\frac{12}{12} = 1$
DETERIORADO	2	$\frac{12}{6} = 2$
INUTILIZADO	1	$\frac{12}{3} = 4$
DESTRUÍDO	1	$\frac{12}{1} = 12$

<b><i>IMPLANTES</i></b>		
		<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>MÁX.</span> <span>ACTUAL</span> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: black; color: white; padding: 5px;"><b><i>ESENCIA</i></b></div> <div style="width: 60px; height: 20px; background-color: #ccc; margin: 0 5px;"></div> <div style="width: 60px; height: 20px; background-color: #ccc; margin: 0 5px;"></div> </div>

	MÁX.	ACTUAL
1. Salario	1.000.000	1.000.000
2. Seguro Social	100.000	100.000
3. Seguro de Vida	50.000	50.000
4. Seguro de Accidentes	25.000	25.000
5. Seguro de Enfermedad	15.000	15.000
6. Seguro de Incapacidad	10.000	10.000
7. Seguro de Retiro	5.000	5.000
8. Seguro de Desempleo	2.500	2.500
9. Seguro de Salud	1.250	1.250
10. Seguro de Vida	625	625
11. Seguro de Accidentes	312,50	312,50
12. Seguro de Enfermedad	156,25	156,25
13. Seguro de Incapacidad	78,125	78,125
14. Seguro de Retiro	39,0625	39,0625
15. Seguro de Desempleo	19,53125	19,53125
16. Seguro de Salud	9,765625	9,765625
17. Seguro de Vida	4,8828125	4,8828125
18. Seguro de Accidentes	2,44140625	2,44140625
19. Seguro de Enfermedad	1,220703125	1,220703125
20. Seguro de Incapacidad	610,3515625	610,3515625
21. Seguro de Retiro	305,17578125	305,17578125
22. Seguro de Desempleo	152,587890625	152,587890625
23. Seguro de Salud	76,2939453125	76,2939453125
24. Seguro de Vida	38,14697265625	38,14697265625
25. Seguro de Accidentes	19,073486328125	19,073486328125
26. Seguro de Enfermedad	9,5367431640625	9,5367431640625
27. Seguro de Incapacidad	4,76837158203125	4,76837158203125
28. Seguro de Retiro	2,384185791015625	2,384185791015625
29. Seguro de Desempleo	1,1920928955078125	1,1920928955078125
30. Seguro de Salud	0,59604644775390625	0,59604644775390625
31. Seguro de Vida	0,298023223876953125	0,298023223876953125
32. Seguro de Accidentes	0,1490116119384765625	0,1490116119384765625
33. Seguro de Enfermedad	0,07450580596923828125	0,07450580596923828125
34. Seguro de Incapacidad	0,037252902984619140625	0,037252902984619140625
35. Seguro de Retiro	0,0186264514923095703125	0,0186264514923095703125
36. Seguro de Desempleo	0,00931322574615478515625	0,00931322574615478515625
37. Seguro de Salud	0,004656612873077392578125	0,004656612873077392578125
38. Seguro de Vida	0,0023283064365386962890625	0,0023283064365386962890625
39. Seguro de Accidentes	0,00116415321826934814453125	0,00116415321826934814453125
40. Seguro de Enfermedad	0,000582076609134674072265625	0,000582076609134674072265625
41. Seguro de Incapacidad	0,0002910383045673370361328125	0,0002910383045673370361328125
42. Seguro de Retiro	0,00014551915228366851806640625	0,00014551915228366851806640625
43. Seguro de Desempleo	0,000072759576141834259033203125	0,000072759576141834259033203125
44. Seguro de Salud	0,0000363797880709171295166015625	0,0000363797880709171295166015625
45. Seguro de Vida	0,00001818989403545856475830078125	0,00001818989403545856475830078125
46. Seguro de Accidentes	0,000009094947017729282379150390625	0,000009094947017729282379150390625
47. Seguro de Enfermedad	0,0000045474735088646411895751953125	0,0000045474735088646411895751953125
48. Seguro de Incapacidad	0,00000227373675443232059478759765625	0,00000227373675443232059478759765625
49. Seguro de Retiro	0,000001136868377216160297393798828125	0,000001136868377216160297393798828125
50. Seguro de Desempleo	0,0000005684341886080801486968994140625	0,0000005684341886080801486968994140625
51. Seguro de Salud	0,00000028421709430404007434844970703125	0,00000028421709430404007434844970703125
52. Seguro de Vida	0,000000142108547152020037174224853515625	0,000000142108547152020037174224853515625
53. Seguro de Accidentes	0,0000000710542735760100185871124267578125	0,0000000710542735760100185871124267578125
54. Seguro de Enfermedad	0,00000003552713678800500929355621337890625	0,00000003552713678800500929355621337890625
55. Seguro de Incapacidad	0,000000017763568394002504646778106689453125	0,000000017763568394002504646778106689453125
56. Seguro de Retiro	0,0000000088817841970012523233890533447265625	0,000000008881784197001252323389053344726562

**ESENCIA**

PODERES	

ARMAMENTO Y MUNICIONES	

FOCOS / OBJETOS MÁGICOS	

CONTACTOS	

## VEHÍCULO

## MODELO

**TIPO**

RESPUESTA	SEÑAL	FIREWALL	PILOTO
/			

Máx. Conexiones Activas Máx. Nivel de Prog.

DAÑADO	DETERIORADO	INUTILIZADO	DESTRUÍDO
			
	$\frac{DIP}{4}$	$\frac{DIP}{5}$	$\frac{DIP}{10}$

AUTOSOFT	Niv	Iniciativa
Visión	_____	Maniobra
Defensa	_____	Defensa
Guerra Electr.	_____	Sensores
Maniobra	_____	Armamento
S.P. ( )	_____	Velocidad
S.P. ( )	_____	
S.P. ( )	_____	

