

LISTA DE HABILIDADES: Ignora los Puntos de Perfeccionamiento (PP) la primera vez que crees el personaje.

HABILIDADES BASADAS EN REFLEJOS

Pistola: Necesitas esta habilidad para usar pistolas y armas similares para ser eficiente

Fusil: Habilidad para usar fusiles, Metralletas, escopetas u otras armas de manera eficiente.

Armas CaC: Habilidad para usar armas cortas como cuchillos, hachas, bates, botellas rotas, etc.

Conducir: Esta habilidad te permite conducir todo tipo de vehículos como coches, camiones, tanques, hovercrafts...

Atletismo: Habilidad para moverte con precisión, escalar, balancearte... También se usa para esquivar ataques y escapar de presas o inmovilizaciones.

Artes Marciales: Tendrás entrenamiento en combates marciales. Engloba Boxeo, Karate, Kung Fu, Wrestling, Sumo... Coste Extra PP =+10.

Pelear: La habilidad de la pelea callejera. A diferencia de Artes Marciales, Pelear apenas requiere entrenamiento.

Pilotar Aeronaves: La habilidad de pilotar Jets y otras naves modernas. Coste Extra PP =+10.

Motocicleta: Permite conducir Motocicletas y vehículos de 2 ruedas. Coste Extra PP =+4.

Pilotar Giro: Permite pilotar helicópteros, Aerogiros, etc. Coste Extra PP =+15.

Pilotar AV-4: Permite pilotar aeronaves AV4. Coste Extra PP =+20.

Bailar: Esta habilidad específica te convierte en un bailarín profesional.

HABILIDADES BASADAS EN INTELIGENCIA

Advertir/Notar: Un "observador entrenado" permitirá al personaje darse cuenta de pistas, enemigos ocultos, etc.

Diseño de Software: Permite escribir software, incluyendo programas de Netrunner u otros.

Conocimiento General: Es el equivalente a los conocimientos de la educación básica.

Conocimiento Específico: Puedes usar esta habilidad para ser un experto en una materia en concreto a tu elección.

Lenguaje Simple: Francés, Español, Alemán y lenguajes simples de computadora (BASIC)

Lenguaje Complejo: Japonés, Árabe, Chino, y lenguajes complejos de computadora (COBOL, C, ADA). Coste Extra PP =+10.

Enseñar: Esta habilidad te permite impartir clases.

Disfraz: Con esta habilidad tu personaje se disfraza para pasar desapercibido.

Escondarse/Evadirse: Te moverás como una sombra siguiendo a tu objetivo. Principalmente urbana.

Composición: Habilidad necesaria para escribir, artículos, historias o componer canciones.

Entrevistar: La habilidad para entrevistar a personas conocidas o importantes.

Juego: Habilidad para apostar, o jugar juegos de azar con éxito.

HABILIDADES BASADAS EN TÉCNICA

Mecánica Básica: Se requiere para construir o reparar artilugios mecánicos simples.

Cibertecnología: Se requiere para construir o reparar artilugios cibernéticos. Coste Extra PP =+10.

Mecánica Médica: Sirve para sanar heridas, diagnosticar enfermedades y administrar fármacos.

Mecánica de Rotores: Sirve para reparar helicópteros, Giros, Ospreys, etc. Coste Extra PP =+12.

Mecánica de AV-7: Se usa para reparar vehículos AV-4. Coste Extra PP =+15.

Mecánica de Aircraft: Sirve para reparar jet y naves similares a Aircrafts. Coste Extra PP =+10.

Tocar Instrumento: Te permite tocar un instrumento musical.

Pintar y Dibujar: Sirve para crear ilustraciones de calidad profesional.

Fotografía y Filmación: Habilidad para producir videoclips, documentales o fotos de gran calidad.

Cantar: Habilidad vocal para el canto.

Robar: Útil para registrar bolsillos ajenos y sustraer objetos sin ser detectado. Coste Extra PP =+5.

HABILIDADES BASADAS EN EMPATÍA

Seducción: Te permite iniciar una relación romántica/sexual.

Persuasión, Mentir y Labia: La habilidad de convencer a otros, tanto a individuos como a grupos.

Percepción Humana: Habilidad para detectar mentiras, el estado de ánimo, evasivas, etc.

HABILIDADES BASADAS EN FRIALDAD

Interrogar: Habilidad para sonsacar información a otras personas y forzar a revelar sus secretos.

Conocimiento de la calle: La habilidad de saber donde conseguir contrabando ilegal, tener los contactos adecuados, o evitar situaciones complicadas en barrios peligrosos.

Intimidar: Habilidad de obligar a la gente a hacer cosas contra su voluntad, por medio de cualquier clase de amenaza.

HABILIDADES BASADAS EN ATRACTIVO

Vestuario y Estilo: La capacidad de elegir ropa que esté a la moda, llevando con estilo.

LISTA DE EQUIPO

PISTOLAS

300\$.357 Magnum
350\$.44 Magnum
250\$.45 Automática
250\$	9mm Automática
50\$.22 Pistola
100\$.38 Especial

FUSILES Y ESCOPETAS

200\$.30-.30 Fusil
180\$.12 Gauge

SUBFUSILES

305\$	UZI
400\$	H&K MP5

FUSIL DE ASALTO

300\$	AR-15 Fusil
400\$	AK-47 Fusil
500\$	M-16 Fusil

MUNICIÓN

10-20\$	50uds. Munición
---------	-----------------

CUCHILLOS

10\$	Cuchillo de Combate
5\$	Navaja

ARMADURA

150\$	Chaqueta de Kevlar
90\$	Camisa de Kevlar
200\$	Chaleco Antibalas
120\$	Casco de Kevlar

ELECTRÓNICA PERSONAL

400\$	Teléfono Movil
30\$	Radio Cadena
100\$	Orden. de bolsillo
900\$	Laptop
300\$	Cibermodem
20\$	Cables Interfaz
80\$	Televisión portatil
80\$	Reproduc. Radio/CD
100\$	Cámara 35mm
30\$	Grabadora de Audio
800\$	Videocámara

OTRAS HERRAMIENTAS

40\$	Kit de herramientas
2\$	Linterna
20\$	Prismáticos
15\$	Navaja Suiza
50\$	Un Botiquín
5\$	Bolsa de Nylon
6\$	Gafas de Espejo
50-100\$	Ropa

VEHÍCULOS

500\$	Coche pequeño
1200\$	Motocicleta
500\$	Scooter
25\$	Cama Hinchable
25\$	Saco de Dormir

INSTRUMENTOS

100-200\$	Guitarra Eléctrica
150-300\$	Batería electrónica
200\$	Teclado Electrónico
200\$	Amplificador

MODA CIBERNÉTICA

CHIPS DE REFLEJOS

- 1000\$ Procesador de Instalación (CH=2D6)
- 500\$ Artes Marciales +1
- 700\$ Artes Marciales +2
- 900\$ Artes Marciales +3
- 400\$ Pilotar Aircraft +1
- 600\$ Pilotar Aircraft +2
- 200\$ Motocicleta +1
- 300\$ Motocicleta +2
- 900\$ Pilotar AV-4 +1
- 1000\$ Pilotar AV-4 +2
- 700\$ Pilotar Giro +1
- 900\$ Pilotar Giro +2
- 100\$ Conducir +1
- 200\$ Conducir +2
- 300\$ Conducir +3
- 100\$ Tocar Instrumento +1
- 200\$ Tocar Instrumento +2
- 300\$ Tocar Instrumento +3
- 500\$ Armas CaC +1
- 700\$ Armas CaC +2
- 400\$ Pistolas +1
- 600\$ Pistolas +2
- 300\$ Fusil +1
- 500\$ Fusil +2
- 300\$ Robar +1
- 400\$ Robar +2

CHIPS DE MEMORIA

- 200\$ Lenguajes Complejos +1
- 400\$ Lenguajes Complejos +2
- 50\$ Lenguajes Simples +1
- 100\$ Lenguajes Simples +2
- 600\$ Técnica AV-4 +1
- 900\$ Técnica AV-4 +2
- 300\$ Técnica Aircraft +1
- 600\$ Técnica Aircraft +2
- 400\$ Técnica Giro +1
- 700\$ Técnica Giro +2
- 100\$ Técnica Medica +1
- 200\$ Técnica Medica +2
- 400\$ Cibertecnología +1
- 600\$ Cibertecnología +2
- 100\$ Conocimiento específico +1
- 200\$ Conocimiento específico +2
- 300\$ Conocimiento general +1
- 100\$ Conocimiento general +2

INTERFAZ DE CONEXIÓN

- 200\$ Conexión básica (CH=1D6+3)

OPCIONWARE

- 100\$ Desgarradores (CH=2D6)
- 200\$ Vampiros (CH=3D6)
- 100\$ Biomonitor (CH=1 pto.)
- 50\$ Skinwatch (CH=1 pto.)

TECNOLOGÍA DEL MERCADO NEGRO

- 800\$ Destripador (CH=3D6+3)
- 500\$ Nudillos de Acero (CH=3D6+1)
- 700\$ Troceadores (CH=3D6)

CIBEROPTICOS

- 200\$ Coste Humanidad=1d6 por ojo. Incluye color a elección, efectos replandecientes, colores cambiantes, etc. (3 opciones por ojo, Coste Humanidad por cada opción son 2 ptos.)
- 200\$ Infrarrojos
- 300\$ Micro/telescopio
- 300\$ Microvídeo
- 300\$ Pantalla Times Square
- 400\$ Sistema de Puntería
- 200\$ Protección Antideslumbrante
- 200\$ Luz Tenue
- 300\$ Amplificador de Imagen
- 200\$ Termógrafo
- 200\$ Lanza-dardos

CIBERAUDIO

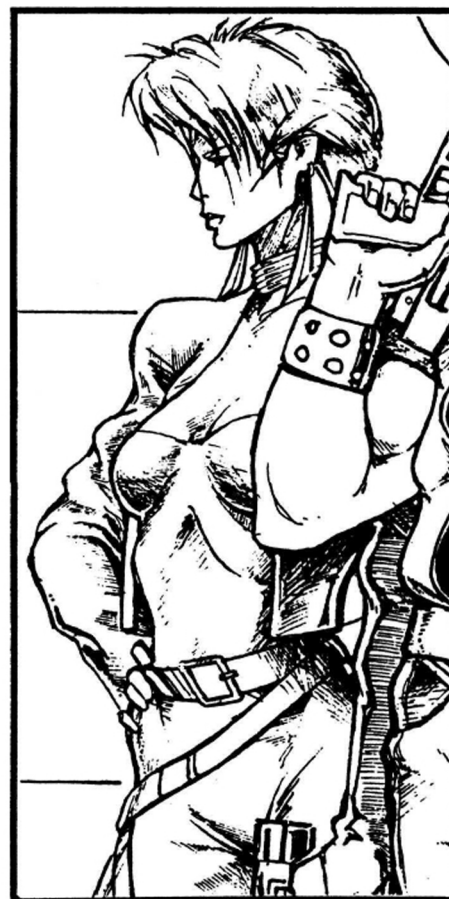
- 300\$ Coste Humanidad=2D6 de ambos oídos. No hay cambios visibles a menos que se elija una mejora mecánica. No hay límite de opciones. Coste Humanidad de 1 pto. cada opción.
- 100\$ Radio:
- 150\$ Dispositivo Telefónico
- 100\$ Codificador
- 200\$ Detector de Micrófonos
- 100\$ WearMan
- 200\$ Conector de Grabador Digital

CIBERBRAZO

- 100\$ Prótesis estándar que imita la piel subcutánea, con fibras de músculos, engranajes y pistones. CH=2D6 cada brazo. RealSkinn. Superchroma, cubierto de plástico duro (en 21 capas diseñadas), o aerografiado, etc. tienen el precio que el Arbitro decida. Puedes elegir 2 opciones por cada brazo.
- 50\$ 2x4 Espacio secreto (CH=0)
- 100\$ Grabadora (CH=0)
- 300\$ 20PP Armad. Kevlar (CH=1 pto.)
- CIBERBRAZO ARMA (CH - 2D6+2 por cada arma)**
- 400\$ Pistola 9mm
- 200\$ Pistola 22.
- 400\$ 4 disparos escopeta calibre 12
- 800\$ SMG Mini Uzi 9mm
- 500\$ Destripadores

CIBERPIERNAS

- 1000\$ Piernas Protésicas estándar de aleación de aluminio, con fibras musculares transparentes. CH=2D6 por pierna. RealSkinn, Superchrome, Cubierta de Plástico Dura (diseñado en 21 capas), aerografiado, etc. Tienen el precio que el Arbitro decida. Puedes elegir 2 opciones



- 50\$ 2x4 Espacio secreto (CH=0)
- 100\$ Grabadora (CH=0)
- 350\$ 20PP Armad. Kevlar (CH=1 pto.)
- CIBERPIERNA ARMA (CH= 2D6+2 por cada arma)**
- 400\$ pistola 9mm oculta en un compartimento
- 1000\$ 6 disparos escopeta calibre 12

CROMADO CORPORAL

- 8000\$ Cabeza y Torso solamente plateado. Piernas, brazos se deben comprar por separado. Coste de Humanidad por torso y reconstrucción de cabeza es de 5D6. Añade 20 PP de Armadura adicionales como parte del proceso, reemplazando también el corazón y otros órganos vitales internos.

EQUIPO NEURONAL (CH=2D6 cada)

- 500\$ Potenciador de Reflejos
- 400\$ Potenciador de Sentidos

MAPA DE INTERFACE DE NETRUNNER

Descripción General del "Universo" de tu Interface:

 Programas

 Procesador Central

 Niveles de Defensa

 Almacenamiento de Memoria

 Work Stations

 Enlaces de Comunicación

 Ficheros (Holo-Datos)

 Datos

 Control Elevador/Puerta

 Cámara / Micrófono

 Sistema de Alarma

PROGRAMAS DE NETRUNNER

INTERFACES

\$500	Mazmorra
\$400	Troncal
\$600	Mega Ciudad
\$7-900	Diseño Personalizado

SERVICIOS

\$1000	Copia de Interfaz
\$50	Actualización de Interfaz
\$20% coste	Copia del programa

DEFENSA

\$50 p/nivel	Muro de Datos I a IV (barrera defensiva de energía)
\$120 p/nivel	Muro de Código I a IV (barrera defensiva de códigos)

PENETRACIÓN

\$100	Martillo (rompe Muros de Datos)
\$200	Martillo Neumático (rompe Muros de Datos sin hacer ruido)
\$600	Grimorio (desbloquea Muros de Códigos complejos)
\$100 p/nivel	Rompe-Códigos I a IV (desbloquea Muros de Códigos simples)
\$600	Sorteo (desbloquea Muros de Códigos complejos)
\$500	Gusano (desbloquea Muros de Códigos y de Datos)

EVASIÓN / SIGILO

\$350	Invisibilidad (oculta al Netrunner de las Defensas)
\$500	Trampa de Velocidad (advierte de una trama en el siguiente cuadro)
\$200	Imitador (confunde a los programas de rastreo)
\$200	Fuego Antiaéreo (confunde a los programas de rastreo)

PROGRAMAS DE COMBATE

\$300 p/nivel	Asesino I a IV (mata a cualquier programa)
---------------	--

ANTI-INTERFAZ

\$600	Línea Mortal (destruye el Interfaz)
\$700	Línea Mortal Venenosa (destruye el Interfaz y el modem)

ALARMA DETECCIÓN

\$500	Perro Guardián (alerta al master)
\$500	Sabueso (rastrea e informa al master)
\$800	Pitbull (rastrea y corta la línea)

DEMONIO MULTIUSOS

\$1800	Duende (2 programas)
\$2000	Afrit (3 programas)
\$3000	Súcubo (4 programas)
\$4000	Balron (5 programas)
\$5000	Vampiro (absorbe programas)

ASESINO

\$1000	Oso Hormiguero (asesina gusanos)
\$1500	Manticora (asesina demonios)
\$2000	Hidra (asesina demonios)
\$3000	Dragón (asesina demonios)

PROGRAMAS NEGROS

\$50000	Zombi (te convierte en un vegetal)
\$75000	Lavado de Cerebro (te convierte en un vegetal)
\$100000	Liche (te lava el cerebro)
\$100000	Incendiario (te fríe el cerebro)
\$150000	Perro Infernal (te para el corazón)

p/nivel: nivel por programa

