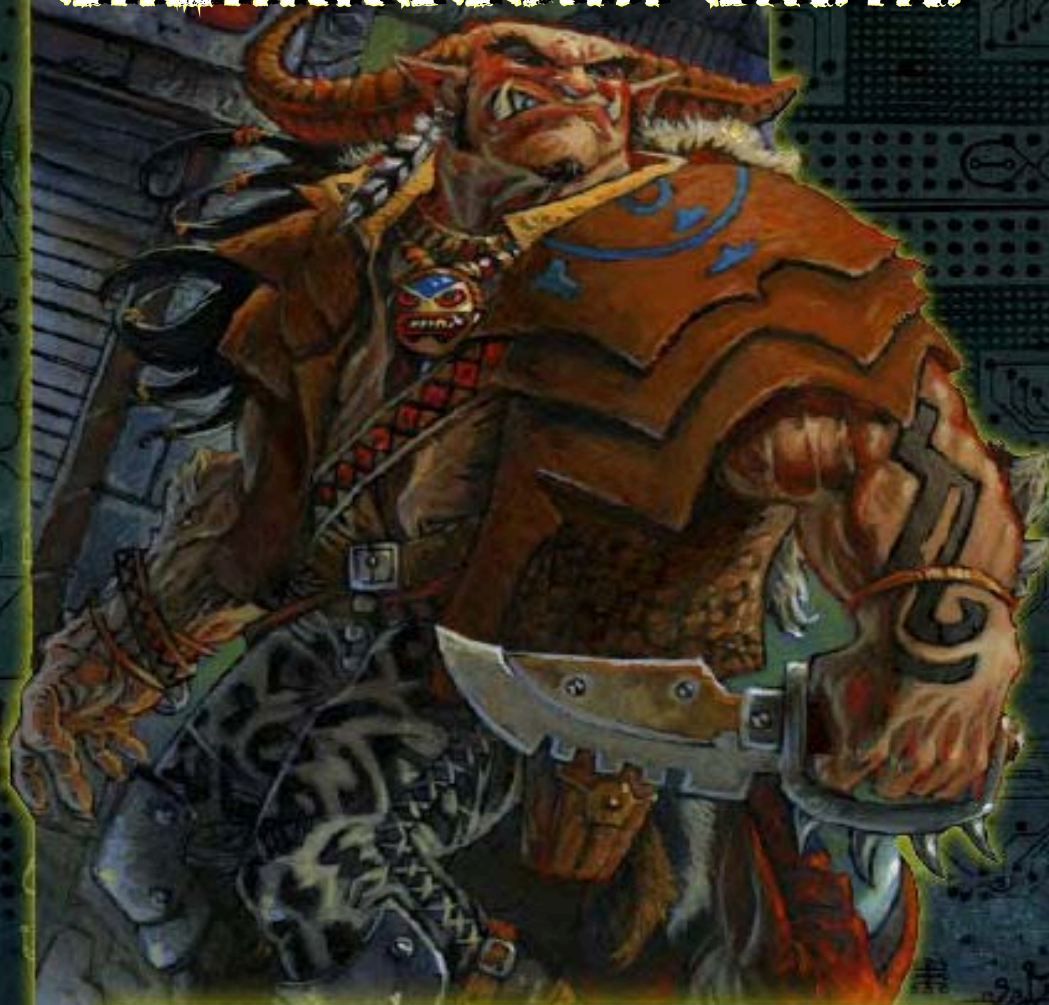


CAZARRECOMPENSAS



¿Una cruel bestia paranormal suelta? ¿Un asesino huído? ¿Su hija rebelde se ha escapado otra vez con el pandillero? El Cazarrecompensas es el tipo al que llamar. El acechador definitivo, vive por la emoción de la caza – la idea de medir sus habilidades y juguetes personalizados contra los instintos de un animal o criminal peligroso es lo que le hace sentirse feliz al levantarse. Rastreará cualquier tipo de presa – de dos o cuatro patas – siempre que la paga sea buena. Los cazará y los devolverá vivos, los cazará y devolverá su cadáver, o los cazará y sólo traerá un souvenir. Tenlo por seguro, el Cazarrecompensas siempre consigue lo que persigue.

“Mira, no me importa lo que viste en los trids – no es así. ¿Glamour? ¿Fama? Cero. Y mientras la cuenta del banco no esté a cero, yo estoy contento.”

HACKER



No existe nada parecido a un sistema Inhackeable – sólo uno que no ha sido hackeado aún. El Hacker ve cada sistema como un reto, cada archivo encriptado como una invitación para medir sus habilidades, sus programas y su commlink personalizado contra lo que quiera que tenga que ofrecer la Matriz. Las cámaras remotas, los archivos de datos, el cybware y las armas de sus enemigos están sujetos a su voluntad, mientras estén conectados a la Matriz – ¿y qué no lo está hoy en día? El Hacker utiliza su arte, su hardware personalizado y su software para manipular el mundo electrónico y la realidad aumentada, y cuando las cosas se calientan puede sumergirse completamente en la realidad virtual, moviéndose a la velocidad del pensamiento a través del sistema y allanando el camino de sus compañeros de equipo.

“¿Encerrado en el sótano? Ni hablar – yo estoy al cargo, reuniendo información y resolviendo problemas para mi equipo, en la línea de fuego, arriesgando mi vida para que TODOS sobrevivamos.”

CUERPO	AGILIDAD	REACCIÓN	FUERZA	CARISMA	INTUICIÓN	LÓGICA	VOLUNTAD
4	3	5	3	2	5	4	3
█	█	█	█	█	█	█	█



HACKER

Iniciativa: 10 Pases de Iniciativa: 1 Metatipo: Orko
Habilidades de Metatipo: Visión en la Penumbra

HABILIDADES ACTIVAS

[Los números entre corchetes son las reservas finales, nivel de habilidad + atributo vinculado]

Esquivar 2 [7], Hardware 4 [8], Falsificación 2 [6], Hackear 5 [9], Iniciativa (Matriz) 10 (7), Pdl (Matriz) 1 (2), Percepción 3 [8], Pistolas 2 [5]

EQUIPO Y ESTILO DE VIDA

Guantes RA

Hammerli 620S, c/10 cargadores de Munición Normal [hab. Pistolas; Daño 4F, PB: 0; Alcance: 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]

Chaleco Blindado [Balística/Impacto: 6/4]

Lector Biométrico

4 SINs Falsos

HABILIDADES DE CONOCIMIENTO E IDIOMAS

Teorías Conspiratorias 3, Procedimientos de Seguridad Corporativos en la Matriz 5, Chats de la Matriz 3, Sistemas Operativos 5, Pisos Francos 3, Política del Submundo 3, Inglés (Nativo), Chino 3, Japonés 2

CARACTERÍSTICAS

Genio Informático, Memoria Fotográfica, Grosero

CYBERWARE

Commlink (Sony Emperor) (Nivel 5)

PROGRAMAS

Ataque 5, Explotación 4

CONTACTOS

Bloggero, Arreglador, Araña

ACCIONES DE COMBATE

ACCIONES GRATUITAS

Dejar Caer Objeto

Cuerpo a Tierra

Sacar Cargador Arma Int.

Gesticular

Hablar/Enviar Frase

Correr

ACCIONES SENCILLAS

Cambiar Modo de Arma

Disparar Arma

Insertar Cargador

Observar con Detalle

Coger o Soltar Objeto

Preparar Arma

Quitar Cargador

Esprintar

Levantarse

Apuntar

Lanzar Arma

ACCIONES COMPLEJAS

Ataque Melée/Desarmado

Recargar Arma de Fuego

Usar Habilidad

MONITOR DE ESTADO



CAZARRECOMPENSAS

CUERPO	AGILIDAD	REACCIÓN	FUERZA	CARISMA	INTUICIÓN	LÓGICA	VOLUNTAD
8	3	3(5)	8	2	3	3	4
█	█	█	█	█	█	█	█

Iniciativa: 6(8) Pases de Iniciativa: 1 Metatipo: Troll
Habilidades de Metatipo: +1 Alcance; +1 Blindaje Natural

HABILIDADES ACTIVAS

[Los números entre corchetes son las reservas finales, nivel de habilidad + atributo vinculado]

Trepar 2 [10], Gimnasia 2 [5], Correr 2 [10], Hojas 1 [4], Garrotes 2 [5], Esquivar 2 [7], Primeros Auxilios 3 [6], Armas Largas 3 [6], Percepción 2 [5], Supervivencia 2 [6], Rastrear 3 [6], Combate Desarmado 5 [8]

EQUIPO Y ESTILO DE VIDA

Porra Extensible [Garrotes; Alcance: 1; Daño 5F; PB: 0]

Cuchillo Supervivencia [Hojas; Alcance: 0; Daño 5F; PB: -1]

Guantes de Shock (2) [Desarmado; Alcance: 0; Daño 5F; PB: -1/2]

Mossberg AM CMDT (inteligente), c/10 cargadores de Munición Dardo [Armas Largas; Daño: 9F; PB +2; Alcance: 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]

Ruger 100 c/Bípode, Mira de Imágenes, y 10 cargadores de Munición Normal [Armas Largas; Daño 7F; PB -1; Alcance: 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]

Gabardina Blindada [Balística/Impacto 6/4]; Commlink Erika Elite c/ SO Isis Orb; Binoculares de visión en la penumbra; esposas de plásticero (4); grilletes de contención (2)

Contrato de DocWagon (básico) [Si el Cazarrecompensas activa la señal o cae inconsciente, DocWagon llegará en 10 minutos para llevarse a asistencia médica.]

CYBERWARE

[Los efectos en el juego del cyberware ya están calculados en los atributos del personaje, excepto donde se indique]

Ciberojos (Nivel 3, c/ Compensación Deslumbramiento, Visión en la Penumbra y Termográfica,

Sensor Ultrasonido, y Enlace Inteligente), Ciberoidos (Nivel 2, c/Mejora de Audio (3),

Atenuador, Filtro de Selección de Sonido (3)), Mejorador de Reacción (2)

HABILIDADES DE CONOCIMIENTO E IDIOMAS

Antídotos 2, Trids Policiacos 3, Llaves de Sometimiento 3,

Procedimientos Knight Errant 4, Parazooloía 2, Sioux (nativo), Inglés 3

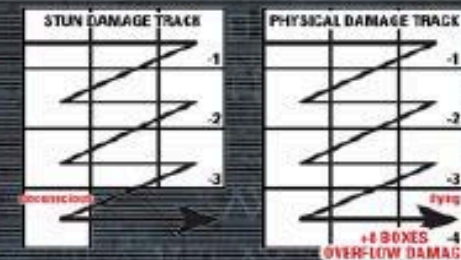
CARACTERÍSTICAS

Empatía Animal, Curación Rápida, Resistencia a los Patógenos/Toxinas, Con SIN, Grosero

CONTACTOS

Policía Patrullero, Arreglador, Médico Callejero

MONITOR DE ESTADO



SAMURAI

CALLEJERO



Parte hombre, parte mitad, todo peligro – a veces es difícil decir dónde acaba el cuerpo de carne del Samurai Callejero y dónde empiezan sus mejoras cibernéticas. Duro, fuerte, atterradoramente rápido, y entrenado en las artes del combate y las tácticas, es una máquina de matar hiper-eficiente que puede manejar casi cualquier situación en la que se meta. Ya fuera un antiguo militar, corporativo, antiguo algo de lo que – no – hablará, hoy en día es un operativo callejero independiente que se enorgullece de su estricto sentido del honor.

“¿Vender a mi cliente? Más vale que sea por el dinero que pague mi retiro, porque estaré vendido toda mi carrera.”

MAGO DE COMBATE



Ya necesites el daño servido física o mágicamente, el Mago de Combate es tu hombre. No lo encontrarás absorbido por tomos místicos en una biblioteca o cuestionando el sentido de la vida bajo las estrellas – fue entrenado para la acción, y en medio de ella es donde le gusta estar. Con un repertorio de conjuros castigadores equiparable a su impresionante arsenal de artillería y sus formidables habilidades de combate, tiene garantizada la herramienta adecuada para el trabajo. El apoyo no es el fuerte del Mago de Combate – no se quedará en la retaguardia para curar a sus camaradas o mantener los conjuros de sigilo y protección – ¡estará en el frente, dirigiendo la carga!

“Una pistola puede quedarse sin balas, un mago puede quedarse sin mojo... así que yo llevo ambos al campo de batalla. Por seguridad.”

CUERPO	AGILIDAD	REACCIÓN	FUERZA	CARISMA	INTUICIÓN	LÓGICA	VOLUNTAD	MAGIA
3	4	4	3	4	3	4	4	5
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■

Iniciativa: 8 Pases de Iniciativa: 1 Metatipo: Elfo
Habilidades de Metatipo: Visión en la Penumbra



MAGO DE COMBATE



SAMURAI CALLEJERO

CUERPO	AGILIDAD	REACCIÓN	FUERZA	CARISMA	INTUICIÓN	LÓGICA	VOLUNTAD
4	5(7)	4(5)	5(7)	2	3	2	3
■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■

Iniciativa: 7(8) Pases de Iniciativa: 1(2) Metatipo: Humano

HABILIDADES ACTIVAS

[Los números entre corchetes son las reservas finales, nivel de habilidad + atributo vinculado]

Hojas 2 [6], Contraconjuros 3 [8], Esquivar 3 [7], Etiqueta 2 [6], Percepción 2 [5], Pistolas 3 [7], Lanzar Conjuros 5 [10]

EQUIPO Y ESTILO DE VIDA

Katana [Hojas; Alcance: 1; Daño: 7F; PB: -1]

Yamaha Sakura Fubuki (intelig.), c/20 cargadores de Munición Normal [Pistolas; Daño 4F, PB: 0; Alcance: 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]

Guardapolvo Blindado [Balística/Impacto: 6/4]

Commlink Novatech Airware c/ SO Mangadyne Deva, Gafas de Vista de Mago; Simrig; Parches Estimulantes (4)

CONJUROS

Blindaje [Tipo: F; Alcance: LdV; Duración: M; protección Balística y de Impacto igual a los aciertos obtenidos, acumulable con blindaje llevado]; Drenaje: E/2+3]

Bofetada [Tipo: F; Alcance: LdV; Daño (igual a aciertos)A; Duración: I; Drenaje: E/2]

Incrementar Reflejos [Tipo: F; Alcance: Contacto; Duración: M; (Incremento de Iniciativa igual a aciertos); Drenaje: E/2+2]

Relámpago [Tipo: F; Alcance: LdV; Daño: F; Duración: I; Drenaje: E/2+3]

Bola de Maná [Tipo: M; Alcance LdV (A); Daño: (igual a aciertos)F; Duración: I; Drenaje: E/2+2]

Rayo de Maná [Tipo: M; Alcance: LdV; Daño: Igual a aciertos)F; Duración: I; Drenaje: E/2]

HABILIDADES DE CONOC. E IDIOMAS

Tácticas de Seguridad Corporativa 2, Procedimientos de Knight Erran 2, Transfondo Mágico 3, Lugares

Frecuentados por Mercs 2, Estadísticas de Lucha Urbana 2, Inglés (Nativo), Latín 3, Sperethiel (élfico) 4

CARACTERÍSTICAS

Hechicero, Alergia Moderada a la Luz Solar, Adicción (Moderada, Simsense), Sistema Sensible

CONTACTOS

Arreglador, Vendedor de Talismanes

ACCIONES DE COMBATE

ACCIONES GRATUITAS

Contraconjuros

Dejar Caer Objeto
Cuerpo a Tierra
Sacar Cargador Arma Int.

Gesticular
Hablar/Enviar Frase

Correr

ACCIONES SENCILLAS

Cambiar Modo de Arma

Disparar Arma
Insertar Cargador

Observar con Detalle
Coger o Soltar Objeto

Preparar Arma

Quitar Cargador
Esprintar

Levantarse

Apuntar

Lanzar Arma

ACCIONES COMPLEJAS

Ataque Melée/Desarmado

Lanzar Conjuro

Recargar Arma de Fuego

Usar Habilidad

HABILIDADES ACTIVAS

[Los números entre corchetes son las reservas finales, nivel de habilidad + atributo vinculado]

Automáticas 5 [12], Hojas 4 [11], Preparar 3 [10], Esquivar 3 [8], Armas Pesadas 3 [10], Infiltración 2 [9], Negociación 2 [4], Pilotar Vehículo Terrestre 1 [7], Pistolas 4 [11], Combate Desarmado 5 [12]

EQUIPO Y ESTILO DE VIDA

Katana [Hojas; Alcance: 1; Daño: 7F; PB: -1]

Cuchillos Supervivencia [Hojas; Alcance: 0; Daño: 5F; PB: -1]

2 Ares Predator IVs, c/ Pistolera Oculable y 10 cargadores de Munición Explosiva [Pistolas; Daño: 5F; PB: -1; Alcance: 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]

Ingram Smartgun X, c/ 10 cargadores de Munición Normal [Automáticas; Daño: 5F; PB: 0; Alcance: 0-30 (C, -0), 31, 80 (L, -2)]

Contrato DocWagon [Si el Samurai Callejero activa la señal o cae inconsciente, DocWagon llegará en 10 minutos para llevarse a cuidados médicos.]

Suzuki Mirage [Pilotar Vehículo Terrestres]

Chaleco Blindado [Balística/Impacto 6/4]

CYBERWARE

[Los efectos del Cyberware ya están añadidos a los atributos, excepto donde se indique lo contrario]

Reflejos Implantados (1), Placas Derales (2), Reemplazo Muscular (2), Ciber ojos (Nivel 3, c/ Compensación de Deslumbramiento, Visión en la Penumbra, Cubiertas Protectoras, Enlace Inteligente y Visión Termográfica) [Ciber ojos anulan todos los modificadores negativos a la visión]

HABILIDADES DE CONOCIMIENTO E IDIOMAS

Diseño de Armas de Fuego 3, Pisos Francos 4, Meditación Zen 3, Español (Nativo), Inglés 2, Japonés 2

CARACTERÍSTICAS

Coraje, Alta Tolerancia al Dolor, Adicción (Moderada, Estimulantes), Incompetente (Hackear)

CONTACTOS

Arreglador, Médico Callejero

ACCIONES DE COMBATE

ACCIONES GRATUITAS

Dejar Caer Objeto
Cuerpo a Tierra
Sacar Cargador Arma Int.

Gesticular
Hablar/Enviar Frase
Correr

ACCIONES SENCILLAS

Cambiar Modo de Arma

Disparar Arma
Insertar Cargador

Observar con Detalle
Coger o Soltar Objeto

Preparar Arma

Quitar Cargador

Esprintar
Levantarse

Apuntar

Lanzar Arma

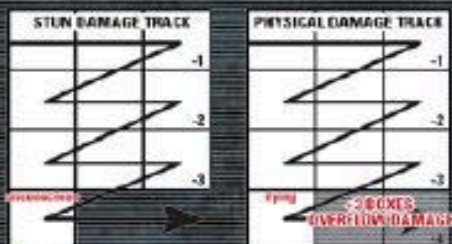
ACCIONES COMPLEJAS

Ataque Melée/Desarmado

Recargar Arma de Fuego

Usar Habilidad

MONITOR DE ESTADO



MONITOR DE ESTADO

