Cyberpunk 2077 - Warsaw

Imię:____

Rola:_____________________**Reputacja:**________

Punkty postaci:__________**Akt. PD**___________

Cechy:

INT	[/]	**REF**	[/]	**TECH**	[/]	**OP**	[/]
ATR	[/]	**SZ**	[/]	**SZYB**	[/]	**BC**	[/]
EMP	[/]	**Bieg**	[ ]	**Skok**	[ ]	**Udźw**	[ ]

lok. k10	głowa 1	tułów 2-4	p ręka 5	l ręka 6	p noga 7-8	l noga 9-10
WB						
WS						

lekkie		poważn		krytycz		śmiert 0		śmiert 1	
0		-1		-2		-3	0	-4	-1
śmiert 2		śmiert 3		śmiert 4		śmiert 5		śmiert 6	
-5	-2	-6	-3	-7	-4	-8	-5	-9	-6

BC	MBC	rany

Inicjatywa	
Cios	
Kopnięcie	
Zgniatanie	

#WawBigCircle

Cybertechnologie	UC	koszt
Człowieczeństwo **[ ]**		

Szczęście/Dziw: [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA **sum.m. PD**
__________________________[ ]( )( )

ATRAKCYJNOŚĆ **sum.gr. m. PD**
a.**Gust** [ ][ ]( )( )
a.Image [ ][ ]( )( )
a.Moda i styl [ ][ ]( )( )

BUDOWA CIAŁA **sum.gr. m. PD**
a. **Wytrzymałość** [ ][ ]( )( )
a. Siłacz [ ][ ]( )( )
a. Pływanie [ ][ ]( )( )

EMPATIA **sum.gr. m. PD**
a. **Charyzma** [ ][ ]( )( )
a. Aktorstwo [ ][ ]( )( )
a. Etykieta [ ][ ]( )( )
a. Uwodzenie [ ][ ]( )( )
a. Postrzeganie emocji [ ][ ]( )( )
b. **Autorytet** [ ][ ]( )( )
b. Przeprowadz. wywiadów [ ][ ]( )( )
b. Perswazja [ ][ ]( )( )
b. Zdolności przywódcze [ ][ ]( )( )

INTELIGENCJA **sum.gr. m. PD**
a. **Wykształcenie** [ ][ ]( )( )
a. Antropologia [ ][ ]( )( )
a. Biologia [ ][ ]( )( )
a. Botanika [ ][ ]( )( )
a. Chemia [ ][ ]( )( )
a. Diagnoza lekarska [ ][ ]( )( )
a. Fizyka [ ][ ]( )( )
a. Geologia [ ][ ]( )( )
a. Historia [ ][ ]( )( )
a. Komponowanie [ ][ ]( )( )
a. Księgowość [ ][ ]( )( )
a. Matematyka [ ][ ]( )( )
a. Nauczanie [ ][ ]( )( )
a. Sztuka przetrwania [ ][ ]( )( )
a. Transakcje giełdowe [ ][ ]( )( )
a. Zoologia [ ][ ]( )( )
*a. Expert*__________________[ ][ ]( )( )
*a. Expert*__________________[ ][ ]( )( )
a. Język obcy [ ][ ]( )( )
a. Język obcy [ ][ ]( )( )
b. **Znajomość syst. Komp.**[ ][ ]( )( )
b. Programowanie [ ][ ]( )( )
b. Przeszukiw. baz danych [ ][ ]( )( )
b. Znajomość sieci [ ][ ]( )( )
c. **Spostrzegawczość** [ ][ ]( )( )
c. Śledzenie [ ][ ]( )( )
c. Urywanie/wymykanie się [ ][ ]( )( )
c. Gry hazardowe [ ][ ]( )( )

OPANOWANIE **sum.gr. m. PD**
a. **Siła Woli** [ ][ ]( )( )
a. Odp. na tort. / narkot. [ ][ ]( )( )
a. Przemawianie [ ][ ]( )( )
a. Przesłuchiwanie [ ][ ]( )( )
a. Zastraszanie [ ][ ]( )( )

REFLEKS **sum.gr. m. PD**
a. **Broń ciężka** [ ][ ]( )( )
a. Wyrzutnia rakiet [ ][ ]( )( )
a. Miotacz ognia [ ][ ]( )( )
a. Granatnik [ ][ ]( )( )
a. CKMy [ ][ ]( )( )
b. **Broń palna** [ ][ ]( )( )
b. Pistolet [ ][ ]( )( )
b. Pistolet maszynowy [ ][ ]( )( )
b. Karabin [ ][ ]( )( )
b. Śrutówka [ ][ ]( )( )
c. **Broń ręczna** [ ][ ]( )( )
c. Szermierka [ ][ ]( )( )
c. Pałki Laski [ ][ ]( )( )
c. Kastety [ ][ ]( )( )
d. **Kierowca poj. naziem.** [ ][ ]( )( )
d. Motocykl [ ][ ]( )( )
d. Samochód osobowy [ ][ ]( )( )
d. Samochód ciężarowy [ ][ ]( )( )
d. Obsł. ciężkich maszyn [ ][ ]( )( )
d. Pancerz wspomagany **2** [ ][ ]( )( )
e. **Pilotaż 2** [ ][ ]( )( )
e. AV-ki **2** [ ][ ]( )( )
e. Samolot **2** [ ][ ]( )( )
e. Heli/Żyro-kopter **2** [ ][ ]( )( )
e. Wah. i sam. Kos. **3** [ ][ ]( )( )
f. **Wysportowanie** [ ][ ]( )( )
f. Łucznictwo [ ][ ]( )( )
f. Skradanie się **2** [ ][ ]( )( )
f. Poruszanie się w 0 g [ ][ ]( )( )
f. Taniec [ ][ ]( )( )
f. Unikanie ciosów [ ][ ]( )( )
f. Walka wręcz [ ][ ]( )( )
f. Walka w 0 grawitacji **2** [ ][ ]( )( )
f. Sztuki walki [ ][ ]( )( )
f. Sztuki walki [ ][ ]( )( )

ZDOLNOŚCI TECH. **sum.gr. m. PD**
a. **Elektronika** [ ][ ]( )( )
a. Zabezpiecz. Elektron. **2** [ ][ ]( )( )
a. Projektow. Cyberdek. **2** [ ][ ]( )( )
a. Cybertechnika **2** [ ][ ]( )( )
b. **Sztuka/artyzm** [ ][ ]( )( )
b. Charakteryzacja [ ][ ]( )( )
b. Fałszerstwo [ ][ ]( )( )
b. Fotografia i film [ ][ ]( )( )
b. Granie na instrumencie [ ][ ]( )( )
b. Malowanie / rysowanie [ ][ ]( )( )
b. Śpiew [ ][ ]( )( )
c. **Pierwsza pomoc** [ ][ ]( )( )
c. Farmaceutyka **2** [ ][ ]( )( )
c. Obsł. komór kriotonicz. [ ][ ]( )( )
c. Technika Medyczna **2** [ ][ ]( )( )
d. **Podstawowe naprawy** [ ][ ]( )( )
d. Kradzież kieszonkowa [ ][ ]( )( )
d. Materiały wybuchowe **2** [ ][ ]( )( )
d. Naprawa helikopterów **3** [ ][ ]( )( )
d. Naprawa pojazdów AV **3** [ ][ ]( )( )
d. Naprawa samolotów **2** [ ][ ]( )( )
d. Otwieranie zamków [ ][ ]( )( )
d. Technika PW **3** [ ][ ]( )( )
d. Naprawa/Znaj, broni [ ][ ]( )( )

INNE **sum.gr. m. PD**
__________________________[ ][ ]( )( )
__________________________[ ][ ]( )( )

Cyberpunk 2077 - Warsaw

BROŃ BIAŁA					
Nazwa	cel	ukr	dos	obr	zas

SZTUKI WALKI WRĘCZ										
Nazwa	cio	kop	blo	uni	rz	trz	uw	dus	pod	chw
	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/

BROŃ STRZELECKA							75%	50%							
Nazwa	typ	cel	ukr	dos	bl 15	œr 20	dl 25	mx 30	obrażen	mag.	szyb.	zw	smrt	tłum	traf.

ŻYCIORYS

Styl:

Ubranie
Uczesanie
Symbole
Rasa
Język

Tło rodzinne:

Społeczność Online:

Motywacje:

Osobowość
Ceniona osoba
Co cenisz
Uczucia do ludzi
Ulubiona rzecz

Ważne wydarzenia w życiu:

Rok	Wydarzenie

AMUNICJA

Nazwa	Efekt	Rodz	Kaliber	Cena	Ilość

WYDATKI MIESIĘCZNE

Rodzaj	Kwota
Razem miesięcznie	
Dochód miesięczny	
Saldo	

€

WYPOSAŻENIE

NOTATKI

Karta oparta na projekcie ze strony Dark Inn

HouseRules:
1.Zaznacz kółkiem umiejętność najwazniejszą z grupy, pozostałe mają ½ wartości , ale można do tego dołożyć kolejne punkty . Umiejętności napisane kursywą trzeba wykupić dodatkowymi punktami inaczej są niedostępne.
2. Sum. Suma docdelowa do testów , gr punkty z grupy, m. modyfikator (cybersprzet, narkotyki, lub cos innego), PD – Punkty Doświadczenia
3. Brak wykupinej całej grupy oznacza test -4 na wszystkich testach/.
4.. Szczęście można wykorzystawać na przygodę tyle razy jaka jest jego wartość. Może ratować pechowy rzut, lub dodać zdolność specjalną do odpowiednije umiejetności.