WALKÜRE

Nombre: *Batô*

Nacionalidad: *Japonesa* **Jugador:**

Sexo: *Varón* **Edad:**

Altura: *1,87* **Peso:**

PD Libres / Totales: *1* / *150* **Humanidad:** *70*

Apariencia:

ESTRÉS

Aspectos

Destino

3

Talentos, dones y limitaciones

Talentos	Efecto	PD
Sentir el peligro		*4*
Artista marcial		*8*
Hacker		*4*

Dones	Efecto	PD
Telecomunicación Tecnológic		*7*
Infravisión 1 [Implante]		*5*
Interfaz Neuronal 1 [Implante		*5*
Resistencia a (daño físico) 1 [		*8*

Limitaciones	Efecto	PD
Dependencia (mantenimiento		*10*

Suma PD *31*

Dificultad		Nivel de la Habilidad	Coste PD por nivel	Coste Total
-	-	No entrenado	-	-
5	Fácil	0	3(0)	0
7	Trivial	1	2	2
9	Media	2	4	6
11	Desafiante	3	6	12
13	Difícil	4	8	20
15	Muy Difícil	5	10	30
17	Asombrosa	6	12	42
19	Legendaria	7	14	56
21	Imposible	8	16	72

Habilidad	Entrenado	PD	Nivel
Agilidad	✔	*6*	*2*
Arcos			
Armas Arrojadizas /NT			
Armas Cortas /NT	✔	*6*	*2*
Armas Cuerpo a Cuerpo /NT	✔	*6*	*2*
Armas Largas /NT	✔	*6*	*2*
Armas Montadas /NT			
Armas Pesadas /NT	✔		
Atención	✔	*6*	*2*
Averiguar Intenciones			
Ciencia ( ) /NT			
Ciencia ( ) /NT			
Ciencia ( ) /NT			
Computadora /NT	✔	*12*	*3*
Comunicaciones /NT	✔		
Conducir Vehículo (*ligero*) /NT	✔	*2*	*1*
Conducir Vehículo (*andador*) /NT	✔		
Conocimiento ( ) /NT			
Conocimiento ( ) /NT			
Conocimiento ( ) /NT			
Delito			
Demoliciones /NT	✔	*2*	*1*
Disfraz			
Electrónica /NT			
Engañar	✔		
Escalar			
Esquivar	✔	*6*	*2*
Etiqueta	✔	*2*	*1*
Instrucción			
Intimidar			
Lenguajes (*idioma natal*)	✔	*6*	*2*
Lenguajes ( )			
Lenguajes ( )			
Liderazgo			
Mecánica /NT			
Montar ( )			
Nadar			
Navegación /NT	✔	*2*	*1*
Observador /NT			
Pelea	✔	*12*	*3*
Persuadir			
Pilotar ( ) /NT			
Pilotar ( ) /NT			
Primeros Auxilios /NT			
Sensores /NT			
Sigilo	✔	*2*	*1*
Supervivencia	✔	*6*	*2*
Vigor	✔	*6*	*2*
Voluntad	✔	*6*	*2*

(Habs. Entrenadas-10)x3 *30* *88* Suma PD

Nombre: *Batô* **Jugador:**

Bon. Daño 1
1/2 Vigor+Tal.+Don.

RD Fatiga 1
1/2 Vigor+Tal.+Don.

INI 2
Agilidad+Atención-2

RD 0
Armadura+Tal.+Don.

AC 6
Agilidad+Atención+2

Esquiva 2

MOV 2
(Agilidad+Vigor+3)/3

MOV 12 / 72 / 4320
Turno / Minuto / Hora
xAC x6 x60

Estorbo

Hasta Vigor x2	4	Hasta Vigor x6 *(-2 a la Acción)*	12
Hasta Vigor x4 *(-1 a la Acción)*	8	Hasta Vigor x8 *(-3 a la Acción)*	16

Equipo Transportado	Estorbo

Heridas

Rasguño Vigor+4	
Herido Vigor+1 *(-1 a la Acción)*	
Gravemente Herido (Vigor+2)/2 *(-2 a la Acción)*	
Incapacitado (Vigor+4)/4 *(-3 a la Acción)*	
Moribundo (Vigor+8)/8 *(No actúa)*	

Fatiga

Fatigado Voluntad+4	
Aturdido Voluntad+1 *(-1 a la Acción)*	
Gravemente Aturdido (Voluntad+2)/2 *(-2 a la Acción)*	
Incapacitado (Voluntad+4)/4 *(-3 a la Acción)*	
Exhausto (Voluntad+8)/8 *(No actúa)*	

CdF	Modificador al Ataque	Modificador al Daño	AC
S	Cada bala que se dispare es una maniobra		
R 2 – 4	-1	+2	0
A 6 – 15	0	+2	+1
A 16 – 20	+1	+3	+2
DT	-1	+2	5 AC

Alcance Mínimo: Dificultad 9. A menos de esos metros -1 Dificultad Armas Cortas (**8**), +1 Arrojadizas y Armas Largas (**10**), y +2 Arcos y Armas Pesadas (**11**)

Alcance Efectivo: Entre *Alcance Mínimo* y *Alcance Efectivo*. **Dificultad 9**

Alcance Máximo Entre *Alcance Efectivo* y *Alcance Máximo*. **Dificultad 15 y Daño -2** (mínimo 1)

Armamento

Arma	Habilidad	Daño	Alcance Mín/Efect/Max	CdF	Área	Energía	Munición	Notas
						/		
						/		
						/		
						/		
						/		

Maniobras de Movimiento	AC
Atravesar una ventana	5
Levantarse	2
Arrastrarse el MOV	3
Desplazarse el MOV	1
Escalar a tu MOV	3
Esquivar	1
Girar 180º	1
Ponerse a Cubierto	1
Reconocimiento del terreno	1
Retroceder el MOV	3
Salir de cobertura	1
Saltar	2
Tirarse al suelo o arrodillarse	1

Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC
Agarrón	4
Asfixiar	4
Cargar	Vr.
Desarmar	3
Escapar	4
Fintar	1
Parada con Armas	2
Patada	3
Presa	4
Puñetazo	2
Usar arma Cuerpo a Cuerpo	3
Usar arma Cuerpo a Cuerpo a 2 manos	4

Maniobras a Distancia	AC
Apuntar (+1 al ataque)	2
Apuntar a una parte del cuerpo	2
Disparar Arcos	3
Disparar Armas Cortas	3
Disparar Armas Largas	3
Disparar Armas Pesadas	4
Doble Tap	5
Fuego de Cobertura	5
Lanzar	2
Observador	4
Ráfaga Corta	AC
Ráfaga Media	AC +1
Ráfaga Larga	AC +2

Maniobras Varias	AC
Acción Mental	3
Abrir una puerta	2
Coger un objeto del suelo	3
Desenfundar un arma	2
Guardar un objeto	3
Recargar un arco	2
Recargar un arma de fuego	5
Sacar objeto a mano	2
Sacar objeto guardado	3
Uso de Dones que requieran Habilidad	3

Maniobras de Artista Marcial	AC
Bloqueo	3
Golpe en el Aire	Vr.
Proyectar	4
Usar la Fuerza de Otro	5

Maniobras de Gun Kata	AC
Mover y Disparar	Vr.
Disparo en el aire	Vr.
Disparo simultáneo	5/4
Esquivar Disparos	1
Sentidos de Combate	1

Maniobras de Maestro de Esgrima	AC
Ataque doble	5
Bloqueo	3
Golpe en el Aire	Vr.
Sentidos de Combate	1

Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas son las Maniobras de Defensa. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Talento Artista Marcial

Estas Maniobras, si se realizan en el mismo turno en el que se utiliza un Don que requiera Habilidad, proporcionan un -2 a la Tirada correspondiente