WALKÜRE

Nombre: *Joz*

Nacionalidad:

Jugador: *Bhurwarlock*

Sexo:

Edad:

Altura:

Peso:

PD Libres / Totales: *0* / *150*

Humanidad: *60*

Apariencia:

ESTRÉS

Aspectos

Destino

3

Talentos, dones y limitaciones

Talentos	Efecto	PD
Investigador		*5*
Concentrado		*6*
Contactos		*5*
Memoria eidética		*6*
Reflejos rápidos		*7*

Dones	Efecto	PD
Infravisión 1 [Biomod]		*5*
Visión Telescópica 1 [Biomoc		*8*
Metamorfo 1 [Biomod]	*Cambio Instantáneo 1*	*12*

Limitaciones	Efecto	PD
Causa fatiga (Biomods)		*9*

Suma PD *45*

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	✔	*2*	*1*
Armas Cuerpo a Cuerpo /NT			
Armas Largas /NT			
Armas Montadas /NT			
Armas Pesadas /NT			
Atención	✔	*20*	*4*
Averiguar Intenciones	✔	*30*	*5*
Ciencia (*informatica*) /NT	✔	*6*	*2*
Ciencia ( ) /NT			
Ciencia ( ) /NT			
Computadora /NT	✔	*2*	*1*
Comunicaciones /NT			
Conducir Vehículo (*ligero*) /NT	✔	*2*	*1*
Conducir Vehículo ( ) /NT			
Conocimiento ( ) /NT			
Conocimiento ( ) /NT			
Conocimiento ( ) /NT			
Delito			
Demoliciones /NT			
Disfraz			
Electrónica /NT			
Engañar	✔	*12*	*3*
Escalar			
Esquivar			
Etiqueta	✔	*6*	*2*
Instrucción			
Intimidar			
Lenguajes ( )			
Lenguajes ( )			
Lenguajes ( )			
Liderazgo	✔	*2*	*1*
Mecánica /NT			
Montar ( )			
Nadar			
Navegación /NT			
Observador /NT	✔	*12*	*3*
Pelea	✔		
Persuadir	✔	*2*	*1*
Pilotar ( ) /NT			
Pilotar ( ) /NT			
Primeros Auxilios /NT	✔	*2*	*1*
Sensores /NT			
Sigilo	✔	*2*	*1*
Supervivencia			
Vigor			
Voluntad	✔	*2*	*1*
Metamorfo (Biomod)	✔		

(Habs. Entrenadas-10)x3 *21* *108* Suma PD

Nombre: *Joz* **Jugador:** *Bhurwarlock*

Bon. Daño 0
1/2 Vigor+Tal.+Don.

RD Fatiga 0
1/2 Vigor+Tal.+Don.

INI 5
Agilidad+Atención-2

RD 0
Armadura+Tal.+Don.

AC 8
Agilidad+Atención+2

Esquiva 0

MOV 2
(Agilidad+Vigor+3)/3

MOV Turno / Minuto / Hora
16 (xAC) 96 (x6) 5760 (x60)

Estorbo

Hasta Vigor x2	0	Hasta Vigor x6 *(-2 a la Acción)*	0
Hasta Vigor x4 *(-1 a la Acción)*	0	Hasta Vigor x8 *(-3 a la Acción)*	0

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