

**Nombre** Varn

**Profesión** General y Representante Atlante

**Situación legal** sin antecedentes

**Situación pública** Héroe de Atlantis

**Identidad sexual** Hombre

**Origen** Atlante / Guardian

**Nivel** 4

**PC** 125 + 12

**PX**

Puntos de Vida: 165

Equilibrio Mental: 140

**Inconsciencia:** 14

**Recuperación:** 20 PV/h

**Resistencia:** 53%

**Resistencia:** 75%  
Gases y venenos  
Prejuicios

Acciones por asalto

4

Iniciativa Reflejos

68

Mod. fuerza: 1d100+20

Peso levantado: 20 Ton

### HABILIDADES GENERALES

Acechar y discreción.....	(AGI+PER) / 2	128 %
Combate cuerpo a cuerpo.....	(AGI+PER) / 2	128 %
Conoc. generales.....	INT / 3	55 %
Esconderse.....	(AGI+PER) / 4	64 %
Idea.....	INT / 2	70 %
Influencia.....	(INT+APA) / 2	119 %
Idioma nativo Atlante.....	INT	200 %
Investigar.....	(INT+PER) / 3	87 %
Lanzar.....	(FUE+PER) / 2	120 %
Primeros auxilios.....	INT / 2	70 %
Suerte.....	(PER+VOL) / 4	51 %
Tregar y Saltar.....	AGI	135 %

### HABILIDADES DE APRENDIZAJE Y EXCLUSIVAS

Nadar/Bucear.....	207%
Arma Especial: Tridente.....	100%
Mitología.....	66 %
Arma Especial: Lanza Atlante.....	80 %
Otro Idioma: Swahili.....	46 %
Otro Idioma: Aleman.....	46 %
Otro Idioma: Portugues.....	46 %
Otro Idioma: Ruso.....	46 %
Otro Idioma: Chino.....	46 %
Otro Idioma: Arabe.....	46 %
Otro Idioma: Español.....	46 %
Otro Idioma: Frances.....	46 %
Otro Idioma: Inglés.....	46 %



Alias:

Varn

<b>FUERZA</b>	120	
<b>CONSTITUCIÓN</b>	160	
<b>AGILIDAD</b>	135	110
<b>INTELIGENCIA</b>	140	
<b>PERCEPCIÓN</b>	121	106
<b>APARIENCIA</b>	99	
<b>VOLUNTAD</b>	85	

<b>Daño absorbido físico</b>	90
<b>Daño absorbido mental</b>	60
<b>Modificador de impacto</b>	35
<b>Modificador Psionico</b>	10
<b>Parada física</b>	50
<b>Parada mental</b>	25
<b>Salto (alto/largo)</b>	10m/30m

### Historial

Cuando la Nación de Atlantis solicitó un asiento en la ONU y, más tarde, en el Consejo Internacional de Superseguridad, eligieron como representante al que fuera su campeón y mayor héroe, Varn. Antiguo General de los Ejércitos de Atlantis, Varn porta un poderoso tridente, reliquia de su pueblo de tiempos antiguos, que dicen perteneció a un olvidado dios marino.

El Tridente de los siete mares le aporta control cósmico sobre las aguas. El como consiguio esta reliquia es un misterio.

Tiene un traje de supervivencia en la superficie que anula hasta en 41 sus modificadores negativos fuera del agua

## PODERES

	Rango	
Superhabilidad: Nadar/Bucear	A(81)	N/A 00%
Superhabilidad: idioma nativo	E(41)	N/A 00%
Empatia Animal (solo cetaceos)	M(21)	60 00%
Control del Agua	B(11) / C(100)	128 00%
		00%
		00%
		00%

Hechizos:

Nivel

Módulos:

Localización:

Localización:

Localización:

Localización:

Localización:

Energía Mágica:

ARMAS	DxA	Daño	QM	DC	DM	DL	CAR
Tridente		3d10+50+(15)	/ %	/ %	/ %	/ %	
			/ %	/ %	/ %	/ %	
			/ %	/ %	/ %	/ %	
			/ %	/ %	/ %	/ %	
			/ %	/ %	/ %	/ %	
			/ %	/ %	/ %	/ %	
			/ %	/ %	/ %	/ %	

### Artefacto

traje de supervivencia en la superficie:

El portador adquiere invulnerabilidad a rango elevado a los efectos negativos de estar fuera del agua

PCs 15 Valor N/A % Fiabilidad 80 %

### Artefacto

PCs Valor Fiabilidad %

Vehículo:

Blindaje

Velocidad

PE

Autonomía

Vehículo:

Blindaje

Velocidad

PE

Autonomía