



Nivel:1

Clase:Natural 10

Puntos de Vida:35

Categoría:Guerrero

Fue:0Des:0Agi:0Con:0Pod:0Int:0Vol:0Per:0

RF:30RM:30RP:30RV:30RE:30Presencia:30

Turno:45 Natural

Habilidad de ataque:0 Desarmado

Habilidad de defensa:0 Desarmado

Daño:10 Desarmado (CON)

TA:

FIL:0CON:0PEN:0CAL:0FRI:0ELE:0ENE:0

Puntos de Ki:(0)

Fue:-Des:-Agi:-Con:-Pod:-Vol:-

Acumulaciones de Ki:Fue:0Des:0Agi:0Con:0Pod:0Vol:0

Habilidades de Ki:

Técnicas:

ACT:0

Zeón:0

Proyección mágica:0

Nivel de magia:

Convocar:0

Atar:0

Dominar:0

Desconvocar:0

CV Libres:1

Innatos:0

Patrones Mentales:

Potencial Psíquico:0

Proyección Psíquica:0

Disciplinas Psíquicas:

Poderes Psíquicos:

Ventajas y desventajas:

Habilidades naturales:

Habilidades esenciales:

Poderes:

Tamaño:1, Medio

Regeneración:0

Tipo de movimiento:0

Cansancio:Incansable

Acciones por turno:1

Habilidades secundarias:

5 Historia, 25 Historia (Local)



Descripción del Personaje

Nombre:

Raza:

Sexo:

Edad:

Altura:

Nephilim:

Ojos:

Cabello:

Peso:

Apariencia:

Región:

Clase social:

Dafne

Media / Baja

Cita favorita

Descripción Física

Personalidad

Motivación y objetivos

Retrato



Nombre:

Categoría: Guerrero

Nivel: 1

Equipo

Experiencia		
Nivel actual	Total	Siguiente nivel
	0	100

Equipo de combate	Localización	Peso

Vestimenta / Complementos / Accesorios	Peso

Equipo variado	Localización	Peso
Peso natural: 0 kg		Peso Total: 0

Artefactos	

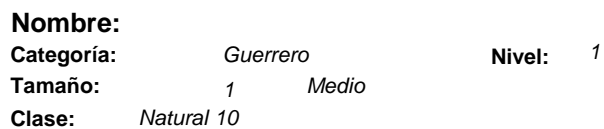
Títulos y Posesiones	

Contactos	


Dinero		
Monedas		Joyas y otros
Oro		
Plata		
Cobre		

Fama y Reconocimiento		Desconocido
Total	Audacia:	Cobardía:
	Honorabilidad:	Infamia:
	Habilidad:	Dificultad 0

Salud Mental		
Umbral de locura: 0		0



Poderes de Criatura			PDs totales: 0	
Nombre (para agrupar varios efectos o poderes)	Poder	Opciones	Gnosis	PDs



Nombre:

Categoría: Guerrero

Tamaño: 1 Medio

Clase: Natural 10

Nivel: 1

Puntos de Desarrollo

Categorías	Categoría	Nivel	Base	Coste	PDs
	Guerrero	1	600	0	600
			0	0	0
			0	0	0
			0	0	0
			0	0	0
	Nivel total	1	PDs libres		600

Habilidades de Combate																	
		Guerrero															
Tipo	Habilidad	Coste	PDs	Coste	PDs	Coste	PDs	Coste	PDs	Coste	PDs	Base	Bono	Categoría	Esp.	Total	
Base	H. Ataque	2										0	0	5		5	
	H. Parada	2	100									50	0	5		55	
	H. Esquiva	2										0	0	0		0	
	Llevar Armadura	2										0	0	5		5	
Puntos de KI	AGI	2										0	0	-		0	
	CON	2										0	0	-		0	
	DES	2										0	0	-		0	
	FUE	2										0	0	-		0	
	POD	2										0	0	-		0	
	VOL	2										0	0	-		0	
Acumulación de KI	AGI	20										0	0	-		0	
	CON	20										0	0	-		0	
	DES	20										0	0	-		0	
	FUE	20										0	0	-		0	
	POD	20										0	0	-		0	
	VOL	20										0	0	-		0	
CM	Conocimiento Marcial	5										0	0	25		25	
Tablas de Armas																	
Tablas de Estilos																	
Artes Marciales																	
	Ars Magnus																
Límite en Habilidades de Combate		360	100														

			Guerrero														
Místicas	Tipo	Habilidad	Coste	PDs	Coste	PDs	Coste	PDs	Coste	PDs	Coste	PDs	Base	Bono	Categoría	Esp.	Total
	Base	Zeón	3										0	0	0		0
		ACT	70										0	0	-		0
		Múltiplo de regeneración	35										0	0	-		0
		Proyección Mágica	3										0	0	-		0
		Nivel de Magia	5										0	0	0		0
	Conv.	Convocar	3										0	0	0		0
		Controlar	3										0	0	0		0
		Atar	3										0	0	0		0
		Desconvocar	3										0	0	0		0
	Tablas		0														
			0														
	Límite en Habilidades Místicas			300	0												



Nombre:

Categoría: Guerrero

Nivel: 1

Equipo de Combate

Armadura													
Armadura	Localización	Calidad	FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE	Ent.	Pres.	R. Mov.	Enc.
			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	No
			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	No
			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	No
	Cabeza		0	0	0	0	0	0	0	0	0	-	No
Restricción	Requisito:	0	0	0	0	0	0	0	0	Pen. General:			
Movimiento: 0	Req. Natural:	0								Pen. Natural: 0			

Tabla de Daños					
%					
10	0	0	0	0	0
20	0	0	0	0	0
30	0	0	0	0	0
40	0	0	0	0	0
50	0	0	0	0	0
60	0	0	0	0	0
70	0	0	0	0	0
80	0	0	0	0	0
90	0	0	0	0	0
100	0	0	0	0	0
110	0	0	0	0	0
120	0	0	0	0	0
130	0	0	0	0	0
140	0	0	0	0	0
150	0	0	0	0	0
160	0	0	0	0	0
170	0	0	0	0	0
180	0	0	0	0	0
190	0	0	0	0	0
200	0	0	0	0	0
210	0	0	0	0	0
220	0	0	0	0	0
230	0	0	0	0	0
240	0	0	0	0	0
250	0	0	0	0	0
260	0	0	0	0	0
270	0	0	0	0	0
280	0	0	0	0	0
290	0	0	0	0	0
300	0	0	0	0	0
310	0	0	0	0	0
320	0	0	0	0	0
330	0	0	0	0	0
340	0	0	0	0	0
350	0	0	0	0	0
360	0	0	0	0	0
370	0	0	0	0	0
380	0	0	0	0	0
390	0	0	0	0	0
400	0	0	0	0	0

Sin Armas		Desarmado			Turno	At.	Defensa	Daño	Bono Especial	Turno		
Distinta					45	0	0	Esq		10	HA	
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.							HD	
CON		0	0	30							Daño	
Bono		Bono		Bono	Bono	Bono	Encantada			No		
Turno	0	Ataque	0	Parada	0	Esq.	0	Daño	0			

Arma					Turno	At.	Defensa	Daño	Bono Especial	Turno	
		Tam:			0	5	55	0		HA	
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.						HD	
0										Calidad:	
										Encantada	No
A. Adicional					Turno	At.	Defensa	Daño	Bono Especial	Turno	
		Tam:			X	5	55	0		X	
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.						HA	
0										Calidad:	
										Encantada	No

Arma					Turno	At.	Defensa	Daño	Bono Especial	Turno	
		Tam:			0	5	55	0		HA	
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.						HD	
0										Calidad:	
										Encantada	No
A. Adicional					Turno	At.	Defensa	Daño	Bono Especial	Turno	
		Tam:			X	5	55	0		X	
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.						HA	
0										Calidad:	
										Encantada	No

A 2 manos					Turno	At.	Defensa	Daño	Bono Especial	Turno	
		Tam:			0	5	55	0		HA	
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.						HD	
0										Daño	
Calidad:										Encantada	No

A. Disparo						Turno	At.	Defensa	Daño	Bono Especial	Turno	
		Tam:				0	5	55	0		HA	
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.	HD							
					Daño							
Munición		Balas				Calidad:				Encantada	Si	
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.	Total			Rango	Rec.			
ENE	-	11	5	15								
Munición para armas de fuego												

Munición para armas de fuego												
A.D. Adicional						Turno	At.	Defensa	Daño	Bono Especial	Turno	X
		Tam:				X	5	55	0		HA	
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.	HD							
0					Calidad:							Daño
Munición						Calidad:					Encantada	No
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.	Total				Rango	Rec.		

Nombre:
Categoría: Guerrero **Nivel:** 1

Modificadores	Pen. por Dolor	
	Pen. Cansancio	
	Penalizador Físico	
	Bono Especial 1	
	Bono Especial 2	
	Total	

Resultado del control	
3+	Éxito.
1+	Éxito. Pierde Cansancio igual al nivel del efecto.
0+	Éxito, más débil de lo esperado.
-1 a -4	Pierde Cansancio equivalente al nivel del efecto.
-5 a -8	Pierde la mitad de su Zeon. -80 a toda acción (+10/ h)
-9	Inconsciente. Pierde POD equivalente al nivel de fracaso.

Tipo de Sheele	Vinculada
Aire	No

Sheele (Haley)

Nivel de su Señor:1

Zeon diario:5

フィアト・ルクス

Características		Base	Temp	Total	Bono
	AGI	8		8	10
	CON	2		2	-20
	DES	8		8	10
	FUE	2		2	-20
	INT	8		8	10
	PER	6		6	5
	POD	8		8	10
	VOL	6		6	5

Mejoras de Sheele				0	
Comunes		Mejoras de Aire			
Mejora de atributos					0

Decripción de Poderes y Habilidades				
Específicos	Zeon	Proy.	Daño	Descripción
Vuelo Místico 10	-	-	-	Puede volar con Tipo de Movimiento 10
Movimiento Defensivo	-	-	-	Usa su Proyección Mágica como Esquiva.
Generales	Descripción			

Estadísticas de combate			
Místicas		Físicas	
Proy. mágica ofensiva	60	Habilidad de Ataque:	10
Proy. mágica defensiva	60	Habilidad de Esquiva	60
Nivel de vía	Aire 20	Habilidad de Parada	10
ACT Máximo transferible	0	Turno	45
Bono al ACT		0	Acciones por turno: 3

Presencia y Resistencias	Pres.	30
	RF	30
	RE	30
	RV	30
	RM	30
	RP	30

Potenciación Mística	
Zeon máximo por asalto	20
+1 / zeon a una acción	
En FA es +1 / 2 zeon	

Puntos de Vida	
60	

Regeneración	
0	Ninguna Ninguna

Movimiento	
8	Normal 28 m / asalto
10	Vuelo 35 m / asalto
-	Otros -

Forma de Alma (FA)		
Nivel	Coste de Zeon	
	Activación	Mantenimiento
-	-	-
Crea una ficha independiente de criatura con Gnosis		
Gnosis 20		
Mientras se mantenga en Forma de Alma, pierde sus cualidades y ventajas de Sheele		
Durante el turno de activación la Sheele sufre un -25 a toda acción.		

Habilidades Secundarias				
Tipo	Habilidad	Mejoras por nivel		Total
		Base	Mejora	
Atléticas	Acrobacias	60		60
	Atletismo			-30
	Montar			-30
	Nadar			-30
	Trepar			-30
	Saltar			-30
Sociales	Pilotar			-30
	Estilo			-30
	Intimidar			-30
	Liderazgo			-30
	Persuasión			-30
	Comercio			-30
Perc	Callejeo			-30
	Etiqueta			-30
	Advertir	30		30
	Buscar	10		10
	Rastrear			-30
Intelectuales	Animales			-30
	Ciencia			-
	Ley			-30
	Herbolaria			-30
	Historia			-30
	Tactica			-30
	Medicina			-
	Memorizar			-30
	Navegación			-30
	Ocultismo			-30
	Tasación			-
	V. Mágica	80		-
Vigor	Frialdad			-30
	P. Fuerza			-30
	Res. Dolor			-30
Subterfugio	Cerrajería			-30
	Disfraz			-30
	Ocultarse			-30
	Robo	40		40
	Sigilo			-30
	Trampería			-30
Creativas	Venenos			-30
	Arte			-30
	Baile	40		-30
	Forja			-
	Runas			-
	Alquimia			-
	Animismo			-
	Música			-
	T. Manos	20		20
	Caligrafía ritual			-
	Orfebrería			-30
	Confección			-
Especial	Conf. marionetas			-
	-			-
	-			-
	-			-



Nombre:

Categoría: Guerrero

Nivel: 1

Disciplinas Psíquicas

Tabla general de CVs	
CVs Totales	CVs Usados
1	0
Usos permanentes	CVs
Disciplinas Psíquicas	0
Poderes Psíquicos	0
Fortalecer Poder	0
Incrementar Potencial	0
Adquirir Innatos	0
CVs Libres	1

Potencial Psíquico	CVs:
0	
Cristal Psi:	Nº de Innatos:

Proyección Psíquica		
Turno	At.	Def.
45	0	0

CVs Libres		
Actual:	1	
Mejorar Proy. Psíquica	+10 / CV	(Max +50)
Mejorar Pot. Psíquico	+20 / CV	(Max +100)
Incrementar Innato	+20 / CV	(Max +100)
Prevenir Fatiga	1 CV	Declarar antes
Acceso temp. a Poder	1 CV	por Turno

Concentración	
Preparación	Bono
1 asalto	+10
3 asaltos	+20
5 asaltos	+30
1 minuto	+40
1 hora	+50

Disciplinas afines	Modificador

Patrones Mentales	Modificador

Notas adicionales

Dificultades		Proyección Psíquica
20	Rutinario	Sobre sí mismo o en contacto
40	Fácil	Blancos hasta 5m
80	Medio	Blancos hasta 20m
120	Difícil	Blancos hasta 100m
140	Muy difícil	Blancos hasta 250m
180	Absurdo	Blancos hasta 500m
240	Casi imposible	Hasta 1 km. Blanco localizado
280	Imposible	Hasta 10 km. Blanco aproximado
320	Inhumano	-
440	Zen	-

Poderes Psíquicos



Nombre:
Categoría: Guerrero Nivel: 1

Dominios del Ki

Puntos de Ki			Unificación:	Si
	Acu.	Ki	Actual	
AGI	0	-		
CON	0	-		
DES	0	-		
FUE	0	-		
POD	0	-		
VOL	0	-		
KI Total	0	0		

Puntos de CM	
CM Total	CM Usado
25	0

Habilidades del Ki		
Habilidad	Esp.	Total
Detección Ki		-
Ocultación Ki		-

Sellos Dragón

Límite	Límites libres:	1

Uso del Némesis	70	
Armadura de vacío	20	
↳ Noht	30	
Anulación de Ki	30	
↳ Anulación de Ki mayor	20	
Anulación de Magia	30	
↳ Anulación de Magia mayor	20	
Anulación de Matrices	30	
↳ Anulación de Matrices mayor	20	
Anulación de Lazos	30	
Extrusión de Vacío	30	
↳ Forma de Vacío	30	
Cuerpo de Vacío	10	
↳ Sin necesidades	10	
↳ Movimiento de Vacío	20	
↳ Esencia de Vacío	20	
↳ Uno con la nada	40	
Aura de Vacío	30	
Indetección	10	
Inhumanidad	20	
↳ Zen	40	

Uso del Ki	40	
Control del Ki	30	
↳ Detección del Ki	20	
↳ Erudición	10	
↳ Aura de combate	40	
↳ Dominio físico	10	
↳ Cambio físico	30	
↳ Cambio superior	20	
↳ Mult. de cuerpos	30	
↳ Mult. mayor	30	
↳ Mult. arcana	40	
↳ Magnitud	30	
↳ Mag. arcana	40	
↳ Control de la edad	20	
↳ Imitación de técnicas	50	
↳ Forzar técnicas	20	
Eliminación de peso	10	
↳ Levitación	20	
↳ Movimiento de objetos	10	
↳ Mov. de masas	20	
↳ Vuelo	20	
Extrusión de presencia	10	
↳ Armadura de energía	10	
↳ Armadura mayor	10	
↳ Arm. arcana	10	
↳ Extensión del aura al arma	10	
↳ Ataque elemental	10	
↳ Daño incrementado	10	
↳ Alcance incrementado	10	
↳ Velocidad incrementada	10	
↳ Destrucción por Ki	20	
↳ Absorción de energía	30	
↳ Escudo físico	10	
Transmisión del Ki	10	
↳ Curación por Ki	10	
↳ Curación superior	10	
↳ Estabilizar	10	
↳ Sacrificio vital	10	
Uso de la energía necesaria	10	
↳ Ocultación del Ki	10	
↳ Aura de ocultación	10	
↳ Falsa muerte	10	
↳ Eliminación de necesidades	10	
↳ Inmunidad elem. FUE	20	
↳ Inmunidad elem. FRI	20	
↳ Inmunidad elem. ELE	20	
↳ Eliminación de penalizadores	20	
↳ Recuperación	20	
↳ Restituir a otros	10	
↳ Aumento de características	20	
↳ Incremento superior	20	
Técnicas de combate improvisadas	50	
Inhumanidad	30	
↳ Zen	50	

Creación de Técnicas de Ki

Nv.																						MAX / Min	
1	Nombre de la técnica	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv	Tipo	Clase	CAR	CAR Opcionales					Elementos Afines		50	20			
-					No	No	No											CM Gastado					
-					No	No	No		REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO									0					
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE							
-					No	No	No		REPARTO DE KI									0					
-					No	No	No		MANTENIMIENTO									0					
2					No	No	No											Combinable					
-					No	No	No		REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO											No			
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE		CM por Ki					
-					No	No	No		REPARTO DE KI									0		Bajar coste de CM			
-					No	No	No		MANTENIMIENTO									0		Ki por CM			
-					No	No	No											Bajar coste de Ki					
-					No	No	No											Restante / Ki Libre					
3					No	No	No											0	0				
-					No	No	No		REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO											AGI	BON/PEN	TOTAL	MANT
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE		0		N/A	N/A		
-					No	No	No		REPARTO DE KI									0		CON	BON/PEN	TOTAL	MANT
-					No	No	No		MANTENIMIENTO									0		0		N/A	N/A
4					No	No	No											DES	BON/PEN	TOTAL	MANT		
-					No	No	No		REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO											0		N/A	N/A
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE		FUE	BON/PEN	TOTAL	MANT		
-					No	No	No		REPARTO DE KI									0		0		N/A	N/A
-					No	No	No		MANTENIMIENTO									0		POD	BON/PEN	TOTAL	MANT
5					No	No	No											0		N/A	N/A		
-					No	No	No		REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO											VOL	BON/PEN	TOTAL	MANT
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE							
-					No	No	No		REPARTO DE KI									0					
-					No	No	No		MANTENIMIENTO									0					
DESVENTAJAS																		Max. Desventajas					
1-																		1					
2-																							
3-																							

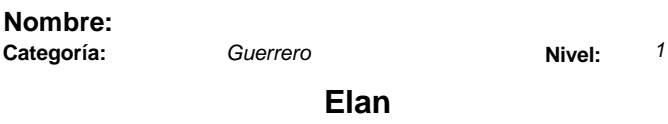
Nv.																						MAX		/ Min				
1	Nombre de la técnica	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv	Tipo	Clase	CAR	CAR Opcionales					Elementos Afines					50	20					
-					No	No	No													CM Gastado	0							
-					No	No	No		REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO																			
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE												
-					No	No	No		REPARTO DE KI										0									
-					No	No	No		MANTENIMIENTO										0									
2					No	No	No													CM por Ki								
-					No	No	No		REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO															Bajar coste de CM				
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE						Ki por CM						
-					No	No	No		REPARTO DE KI										0					Bajar coste de Ki				
-					No	No	No		MANTENIMIENTO										0					Restante / Ki Libre				
3					No	No	No													0	0							
-					No	No	No		REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO															AGI		BON/PEN	TOTAL	MANT
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE						0		N/A	N/A			
-					No	No	No		REPARTO DE KI										0					CON		BON/PEN	TOTAL	MANT
-					No	No	No		MANTENIMIENTO										0					0		N/A	N/A	
4					No	No	No													FUE	BON/PEN	TOTAL	MANT					
-					No	No	No		REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO															0		N/A	N/A	
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE						POD		BON/PEN	TOTAL	MANT		
-					No	No	No		REPARTO DE KI										0					0		N/A	N/A	
-					No	No	No		MANTENIMIENTO										0					VOL		BON/PEN	TOTAL	MANT
5					No	No	No													0	N/A	N/A						
-					No	No	No		REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO																			
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE												
-					No	No	No		REPARTO DE KI										0									
-					No	No	No		MANTENIMIENTO										0									
DESVENTAJAS																				Max. Desventajas								
1-																				1								
2-																												
3-																												

Nv.		1º		2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv	Tipo	Clase	CAR	CAR Opcionales					Elementos Afines			MAX	/	Min		
1		Nombre de la técnica																			50		20		
-					No	No	No	No												CM Gastado					
-					No	No	No	No		REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO									0						
-					No	No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE								
-					No	No	No	No		REPARTO DE KI							0			Combinable					
-					No	No	No	No		MANTENIMIENTO							0			No					
2																					CM por Ki				
-					No	No	No	No											Bajar coste de CM						
-					No	No	No	No		REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO											Ki por CM				
-					No	No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE			Bajar coste de Ki					
-					No	No	No	No		REPARTO DE KI							0			Restante / Ki Libre					
-					No	No	No	No		MANTENIMIENTO							0			0		0			
3																					AGI	BON/PEN	TOTAL	MANT	
-					No	No	No	No		REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO									0		CON	BON/PEN	TOTAL	MANT	
-					No	No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE			0		N/A			
-					No	No	No	No		REPARTO DE KI							0			DES	BON/PEN	TOTAL	MANT		
-					No	No	No	No		MANTENIMIENTO							0			0		N/A			
4																					FUE	BON/PEN	TOTAL	MANT	
-					No	No	No	No		REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO									0		POD	BON/PEN	TOTAL	MANT	
-					No	No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE			0		N/A			
-					No	No	No	No		REPARTO DE KI							0			0		N/A			
-					No	No	No	No		MANTENIMIENTO							0			VOL	BON/PEN	TOTAL	MANT		
5																					0			N/A	N/A
-					No	No	No	No		REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO															
-					No	No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE								
-					No	No	No	No		REPARTO DE KI							0								
-					No	No	No	No		MANTENIMIENTO							0								
DESVENTAJAS																					Max. Desventajas				
1-																			1						
2-																									
3-																									

[illegible]

Nv.																								
1	Nombre de la técnica	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv	Tipo	Clase	CAR	CAR Opcionales				Elementos Afines		MAX	/	Min				
1																		50		20				
-					No	No	No											CM Gastado						
-					No	No	No			REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO								0						
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE								
-					No	No	No			REPARTO DE KI						0		Combinable						
-					No	No	No			MANTENIMIENTO						0		No						
2																		CM por Ki						
-					No	No	No											Bajar coste de CM						
-					No	No	No			REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO								Ki por CM						
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE		Bajar coste de Ki						
-					No	No	No			REPARTO DE KI						0		Restante / Ki Libre						
-					No	No	No			MANTENIMIENTO						0		0		0				
3																		AGI	BON/PEN	TOTAL				
-					No	No	No											0		N/A				
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE		CON	BON/PEN	TOTAL				
-					No	No	No			REPARTO DE KI						0		0		N/A				
-					No	No	No			MANTENIMIENTO						0		DES	BON/PEN	TOTAL				
4																		0		N/A				
-					No	No	No											FUE	BON/PEN	TOTAL				
-					No	No	No			REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO								0		N/A				
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE		POD	BON/PEN	TOTAL				
-					No	No	No			REPARTO DE KI						0		0		N/A				
-					No	No	No			MANTENIMIENTO						0		VOL	BON/PEN	TOTAL				
5																		0		N/A				
-					No	No	No																	
-					No	No	No			REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO														
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE								
-					No	No	No			REPARTO DE KI						0								
-					No	No	No			MANTENIMIENTO						0								
DESVENTAJAS																		Max. Desventajas						
1-																		1						
2-																								
3-																								
Nv.																								
1	Nombre de la técnica	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv	Tipo	Clase	CAR	CAR Opcionales				Elementos Afines		MAX	/	Min				
1																		50		20				
-					No	No	No											CM Gastado						
-					No	No	No			REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO								0						
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE								
-					No	No	No			REPARTO DE KI						0		Combinable						
-					No	No	No			MANTENIMIENTO						0		No						
2																		CM por Ki						
-					No	No	No											Bajar coste de CM						
-					No	No	No			REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO								Ki por CM						
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE		Bajar coste de Ki						
-					No	No	No			REPARTO DE KI						0		Restante / Ki Libre						
-					No	No	No			MANTENIMIENTO						0		0		0				
3																		AGI	BON/PEN	TOTAL				
-					No	No	No											0		N/A				
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE		CON	BON/PEN	TOTAL				
-					No	No	No			REPARTO DE KI						0		0		N/A				
-					No	No	No			MANTENIMIENTO						0		DES	BON/PEN	TOTAL				
4																		0		N/A				
-					No	No	No											FUE	BON/PEN	TOTAL				
-					No	No	No			REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO								0		N/A				
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE		POD	BON/PEN	TOTAL				
-					No	No	No			REPARTO DE KI						0		0		N/A				
-					No	No	No			MANTENIMIENTO						0		VOL	BON/PEN	TOTAL				
5																		0		N/A				
-					No	No	No																	
-					No	No	No			REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO														
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE								
-					No	No	No			REPARTO DE KI						0								
-					No	No	No			MANTENIMIENTO						0								
DESVENTAJAS																		Max. Desventajas						
1-																		1						
2-																								
3-																								
Nv.																								
1	Nombre de la técnica	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv	Tipo	Clase	CAR	CAR Opcionales				Elementos Afines		MAX	/	Min				
1																		50		20				
-					No	No	No											CM Gastado						
-					No	No	No			REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO								0						
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE								
-					No	No	No			REPARTO DE KI						0		Combinable						
-					No	No	No			MANTENIMIENTO						0		No						
2																		CM por Ki						
-					No	No	No											Bajar coste de CM						
-					No	No	No			REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO								Ki por CM						
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE		Bajar coste de Ki						
-					No	No	No			REPARTO DE KI						0		Restante / Ki Libre						
-					No	No	No			MANTENIMIENTO						0		0		0				
3																		AGI	BON/PEN	TOTAL				
-					No	No	No											0		N/A				
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE		CON	BON/PEN	TOTAL				
-					No	No	No			REPARTO DE KI						0		0		N/A				
-					No	No	No			MANTENIMIENTO						0		DES	BON/PEN	TOTAL				
4																		0		N/A				
-					No	No	No											FUE	BON/PEN	TOTAL				
-					No	No	No			REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO								0		N/A				
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE		POD	BON/PEN	TOTAL				
-					No	No	No			REPARTO DE KI						0		0		N/A				
-					No	No	No			MANTENIMIENTO						0		VOL	BON/PEN	TOTAL				
5																		0		N/A				
-					No	No	No																	
-					No	No	No			REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO														
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE								
-					No	No	No			REPARTO DE KI						0								
-					No	No	No			MANTENIMIENTO						0								
DESVENTAJAS																		Max. Desventajas						
1-																		1						
2-																								
3-																								
Nv.																								
1	Nombre de la técnica	1º	2º	CM	Mant.	SMe	SMa	Nv	Tipo	Clase	CAR	CAR Opcionales				Elementos Afines		MAX	/	Min				
1																		50		20				
-					No	No	No											CM Gastado						
-					No	No	No			REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO								0						
-					No	No	No				N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE								
-					No	No	No			REPARTO DE KI						0		Combinable						
-					No	No	No			MANTENIMIENTO						0		No						
2																		CM por Ki						
-					No	No	No											Bajar coste de CM						
-					No	No	No			REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO								Ki por CM						

[illegible]



Personalización: Ventajas

Nivel sobrenatural de la campaña

No aplicar

Cercanía con El dragón

Ventajas Personalizadas

Ventaja	Coste

Raíces culturales

Aplicar bonos:

No

Dafne	Media / Baja

Ventajas en Secundarias

Ventaja	Libres	Habilidad 1	Habilidad 2	
Apto en una materia (1)	0			
Apto en una materia (2)	0			
Apto en una materia (3)	0			
Aprendizaje natural (1)	0			
Aprendizaje natural (2)	0			
Aprendizaje natural (3)	0			

Personalización: Elan

Selección de bonos de Erebus

Poderes adquiridos: Ninguno

Bonos finales

INT	POD	VOL
0	0	0

Elan Personalizado

Nombre:			
Nombre del poder	Elan	Coste	Descripción

Elan inferior a 50		Penalizadores	
Elan superior a 50			

Personalización: Armas y armaduras

Armas Naturales

Crit. 1:	-
Crit. 2:	-
Ventajas Legado	
Daño incrementado	

Sagittarius Magister

Proyectil Exclusivo:	No

Cáncer magister

Armas personalizadas

Nombre:									
Conocida:		Sí	Turno	Daño	FUE Req. 1M:			2M:	Turno
Tipo 1:					Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.
Tipo 2:									
Nombre:									
Conocida:		Sí	Turno	Daño	FUE Req. 1M:			2M:	Turno
Tipo 1:					Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.
Tipo 2:									
Nombre:									
Conocida:		Sí	Turno	Daño	FUE Req. 1M:			2M:	Turno
Tipo 1:					Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.
Tipo 2:									

Armadura personalizada

Nombre:						Nombre:																	
Requerimiento			Pen. Natural			Restricción Movimiento			Requerimiento			Pen. Natural			Restricción Movimiento								
FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE	FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE	FIL	CON	PEN	CAL	ELE	FRI	ENE			
Tipo:						Entereza:						Tipo:						Entereza:					
Localización:						Presencia:						Localización:						Presencia:					

Tablas de Armas personalizadas

Tabla	Tabla1			
Arma #1				
Arma #2				
Arma #3				
Arma #4				
Arma #5				

Personalización: Mística y psíquica

Invocaciones Personalizadas

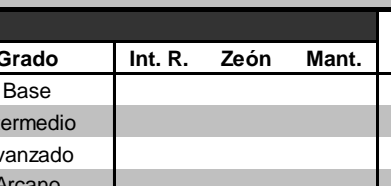
Nombre	Dif.	Zeón

Selección de Conjuero especializado

Límite	Conjuero	Nivel

Patrones Mentales Personalizados

Patrón mental	Coste	Coste 2	Descripción
Bonificadores:			
Penalizadores:			
Patrón mental	Coste	Coste 2	Descripción
Bonificadores:			
Penalizadores:			

					Nombre: Categoría:		Guerrero		Nivel: 1	
Grimorio de Magia										


				Nivel:	Via / Subvia:		
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:		Diario:
Base							
Intermedio							
Avanzado							
Arcano							


				Nivel:	Via / Subvia:		
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:		Diario:
Base							
Intermedio							
Avanzado							
Arcano							

				Nivel:	Via / Subvia:		
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:		Diario:
Base							
Intermedio							
Avanzado							
Arcano							

				Nivel:	Via / Subvia:		
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:		Diario:
Base							
Intermedio							
Avanzado							
Arcano							

				Nivel:	Via / Subvia:		
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:		Diario:
Base							
Intermedio							
Avanzado							
Arcano							

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div> Grimorio </div> </div>						
				Nivel:	Via / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Acceso						
				Nivel:	Via / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Acceso						
				Nivel:	Via / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Acceso						
				Nivel:	Via / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Acceso						
				Nivel:	Via / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Acceso						

				Grimorio	
				Nivel:	Via / Subvia:
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:
Base					Diario:
Intermedio					
Avanzado					
Alcance					
				Nivel:	Via / Subvia:
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:
Base					Diario:
Intermedio					
Avanzado					
Alcance					
				Nivel:	Via / Subvia:
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:
Base					Diario:
Intermedio					
Avanzado					
Alcance					
				Nivel:	Via / Subvia:
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:
Base					Diario:
Intermedio					
Avanzado					
Alcance					

Vía: Fuego

Subvía:

Conjuros nivel 42-60

42-50

Aumentar el Crítico				Nivel: 42	Vía / Subvía: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Pasiva	Diario: No
Base	6	60	No	+20 al nivel de Crítico		
Intermedio	9	90	No	+40 al nivel de Crítico		
Avanzado	12	120	No	+60 al nivel de Crítico		
Arcano	15	150	No	+80 al nivel de Crítico		

Proporciona un bonificador a la tirada para calcular el Nivel de Crítico que haya provocado un ataque determinado. A pesar de ser un conjuro pasivo deberá usarse antes de que se lancen los dados.

Libre Acceso 1-50

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel:	Vía / Subvía:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Secar

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel: 46	Vía / Subvía: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: No
Base	8	80	No	5 metros de radio/ RM o RF 100		
Intermedio	10	120	No	15 metros de radio / RM o RF 120		
Avanzado	12	180	No	25 metros de radio / RM o RF 140		
Arcano	14	240	No	35 metros de radio / RM o RF 160		

Este conjuro seca inmediatamente cualquier cuerpo mojado que se encuentre dentro de un radio. Puede utilizarse para dañar cualquier tipo de elemental de agua, causándole un daño igual al doble de lo que no supere una RM o RF. Si se usa contra seres vivos que poseen organismos basados en agua (lo que incluye también seres humanos), sus efectos pueden ser también muy perjudiciales, aunque el daño se reduce a solo la mitad del nivel de fracaso.

Libre Acceso 1-50

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel:	Vía / Subvía:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Fundir

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel: 50	Vía / Subvía: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: No
Base	8	80	10	10 metros de radio/ RF 80		
Intermedio	10	120	10	50 metros de radio / RF 100		
Avanzado	12	180	15	100 metros de radio / RF 120		
Arcano	14	240	15	150 metros de radio / RF 140		

Este conjuro calienta un objeto inorgánico en un radio haciendo que alcance mucha temperatura. El calor producido será tanto que, cualquier objeto susceptible de fundirse que no supere un control de resistencia se fundirá en un número de asaltos equivalente a su entereza. Cualquier persona que esté en contacto con el cuerpo abrasado, deberá desprenderse de él o sufrirá daños. Si no lo arroja, cada turno realizará una tirada acumulativa en la Tabla 76

52-60

Cuerpo a Fuego				Nivel: 52	Vía / Subvía: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: No
Base	8	100	10	Las habilidades descritas		
Intermedio	11	120	15	Se gana +30 a sus Resistencias contra efectos basados en calor		
Avanzado	12	140	15	Idem arriba, el sujeto puede pasar por donde pueda pasar el fuego		
Arcano	16	160	20	Idem arriba, los ataques de frío o agua no sobrenatural no causan daño		

El objetivo se transforma en llamas, volviéndose inmune a ataques no basado en energía, frío o agua. Todo aquello capaz de mitigar el fuego (arena, espuma) producirá también daño. Quien se ponga en contacto con las llamas, superar una RF contra el doble de su presencia o perder puntos de vida equivalente a la mitad del nivel de fracaso (si el afectado tiene TA contra calor obtiene un bono de +5 a esta tirada)

Libre Acceso 1-60

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel:	Vía / Subvía:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Sacrificio Vital

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel: 56	Vía / Subvía: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: Si
Base	6	120	10	Sacrificio máximo de 50 PV por asalto		
Intermedio	9	180	10	Sacrificio máximo de 100 PV por asalto		
Avanzado	13	240	15	Sacrificio máximo de 150 PV por asalto		
Arcano	15	300	15	Sacrificio máximo de 200 PV por asalto		

Permite al mago consumir su vida aumentando su capacidad física. Esta habilidad es pasiva. Por 5 puntos de vida se gana +5 a una acción (seres con acumulación, multiplican por múltiplo). El bono se usa para acciones físicas, ataque, defensa o Proyección Mágica. Es necesario declarar el sacrificio antes de lanzar los dados. Se puede conferir esta capacidad a otro. La vida se recuperan como sacrificio (10 por día). Sus efectos no se superponen.

Libre Acceso 1-60

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel:	Vía / Subvía:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Incinerar

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel: 60	Vía / Subvía: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Automático	Acción: Activa	Diario: No
Base	10	100	10	RM 140/ +100 a la Tabla 76/ 50 metros de radio		
Intermedio	12	150	15	RM 160/ +120 a la Tabla 76/ 100 metros de radio		
Avanzado	12	200	15	RM 180/ +140 a la Tabla 76/ 150 metros de radio		
Arcano	16	260	20	RM 200/ +160 a la Tabla 76/ 200 metros de radio		

Prende en llamas cualquier cuerpo que designe el hechicero, orgánico o inorgánico, por la mera condición de hallarse en su presencia. A efectos del juego, el brujo realizará una tirada con un bonificador en la Tabla 76: En Llamas, por cada blanco que desee incinerar

Vía: Fuego

Subvía:

Conjuros nivel 62-80

62-70

Consumir Esencia				Nivel: 62	Vía / Subvía: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Anímico	Acción: Activa	Diario: No
Base	6	120	No	10 metros de radio/ RM 120		
Intermedio	9	180	No	25 metros de radio/ RM 160		
Avanzado	14	240	No	50 metros de radio/ RM 200		
Arcano	15	300	No	150 metros de radio / RM 220		

Se crea aura sobrenatural alrededor del mago que destruye la esencia vital de los seres, curarse por medios naturales. Todo ser en el radio, superar RM o perder puntos de vida y Zeon igual al nivel de fracaso. La vida perdida no se recuperan de manera natural, y sólo podrán sanarse mediante conjuros de curación o medios sobrenaturales equivalentes. Los puntos de Zeon, deberán ser absorbidos de otros hechiceros o contenedores mágicos.

Libre Acceso 1-70

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel:	Vía / Subvía:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Sacrificio de Poder

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel: 66	Vía / Subvía: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: Si
Base	7	120	10	20 puntos de Zeon por asalto		
Intermedio	10	180	10	50 puntos de Zeon por asalto		
Avanzado	12	240	15	80 puntos de Zeon por asalto		
Arcano	15	300	15	120 puntos de Zeon por asalto		

Permite al hechicero consumir su propia energía mágica para incrementar su acumulación mágica. Este conjuro otorga la habilidad pasiva de gastar puntos de Zeon para obtener un bono temporal a su ACT. Cada 10 puntos que invierta con este fin, le proporcionarán un +5 a su ACT hasta el fin del turno. Sus efectos no se superponen, y sólo se puede tener un conjuro de esta clase activo sobre un individuo determinado

Libre Acceso 1-70

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel:	Vía / Subvía:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Crítico Directo

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel: 70	Vía / Subvía: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Anímico	Acción: Activa	Diario: No
Base	9	100	No	Crítico 120/ RM 140		
Intermedio	11	140	No	Crítico 140/ RM 160		
Avanzado	13	200	No	Crítico 180/ RM 180		
Arcano	16	280	No	Crítico 220/ RM 200		

Causa un estallido interno en un individuo, provocándole un crítico de manera automática. A efectos del juego, el blanco recibirá el equivalente a un Nivel de Crítico aunque tendrá la capacidad de contrarrestarlo con su RF empleando las reglas generales. Para evitar sus efectos es necesario superar un control de RM contra el calor determinado por el grado de conjuro.

72-80

Magia por Capacidades				Nivel: 72	Vía / Subvía: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: Si
Base	6	120	10	50 puntos de Zeon por asalto		
Intermedio	9	180	10	100 puntos de Zeon por asalto		
Avanzado	13	240	15	150 puntos de Zeon por asalto		
Arcano	15	300	15	200 puntos de Zeon por asalto		

Permite al mago usar su energía mágica, para incrementar temporalmente atributos y habilidades que dependen de ellos. Se gana habilidad pasiva de gastar puntos de Zeon para obtener un bonificador a las características. Cada 25 puntos de Zeon que gaste de esta forma le proporcionan un +1 a uno de sus atributos hasta el fin del turno. Sus efectos no se superponen.

Libre Acceso 1-80

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel:	Vía / Subvía:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Tormenta de Fuego

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel: 76	Vía / Subvía: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Automático	Acción: Activa	Diario: No
Base	8	150	15	25 metros de radio/ HA Absurdo (180)		
Intermedio	10	200	20	150 metros de radio/ HA CIM (240)		
Avanzado	12	240	25	200 metros de radio/ HA IMP (280)		
Arcano	15	280	30	250 metros de radio/ HA INH (320)		

Se crea una tormenta de llamas. Los seres en ella sufren, cada asalto, un ataque automático en la TA de calor contra una habilidad determinada por el grado del conjuro y un daño base de 100 puntos. No se podrán designar blancos dentro del area, pudiendo afectar al propio lanzador. La condición para recibir el ataque será estar dentro de la tormenta en el asalto posterior. El hechizo siempre permanece estático en el lugar donde fue conjurado.

Libre Acceso 1-80

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel:	Vía / Subvía:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Consumir Vida por Magia

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel: 80	Vía / Subvía: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: Si
Base	6	120	10	20 PV por asalto		
Intermedio	9	180	10	80 PV por asalto		
Avanzado	12	240	15	140 PV por asalto		
Arcano	15	300	15	200 PV por asalto		

Otorga la habilidad pasiva de sacrificar temporalmente puntos de vida para recuperar Zeon. Cada 5 PV que se sacrifiquen, proporcionan 100 puntos de Zeon (en el caso de las criaturas con acumulación de daño, la cantidad a sacrificar aumentará dependiendo del múltiplo). La vida perdida se recupera a modo de Sacrificio. Sus efectos no se superponen, y sólo puede tener un conjuro de esta clase activo sobre un individuo determinado.

Vía:

Fuego

Subvía:

Conjuros nivel 82-100

82-90

Crear Ifreet

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel: 82 Tipo: Efecto	Vía / Subvía: Fuego Acción: Activa	Diario: Si
Base	10	250	50	Nivel 1.		
Intermedio	12	350	70	Nivel 3		
Avanzado	14	500	100	Nivel 6.		
Arcano	16	700	140	Nivel 10.		

Crea una criatura de fuego con apariencia de vida, bajo el control absoluto del hechicero. El ente será desarrollado como un Ser Entre Mundos, usando los poderes y las limitaciones de los elementales de Fuego del Capítulo 26. La criatura tendrá PD y, para calcular su nivel máximo se emplean las mismas reglas que en el conjuro Crear Ser de la vía de Creación

Libre Acceso 1-90

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel:	Vía / Subvía:	Diario:
				Tipo:	Acción:	
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Pira

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel: 86 Tipo: Efecto	Vía / Subvía: Fuego Acción: Activa	Diario: Si
Base	10	250	25	15 intensidades		
Intermedio	12	300	30	25 intensidades		
Avanzado	14	350	30	35 intensidades		
Arcano	18	400	35	45 intensidades		

Crea intensidades de fuego. Mientras se mantenga el conjuro, la llama seguirá ardiendo incluso sin nada que consumir. Si se prende en algo inflamable, arderá naturalmente tras finalizar el hechizo.

Libre Acceso 1-90

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel:	Vía / Subvía:	Diario:
				Tipo:	Acción:	
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Devastación

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel: 90 Tipo: Ataque	Vía / Subvía: Fuego Acción: Activa	Diario: No
Base	10	200	No	1 km de radio		
Intermedio	13	300	No	5 km de radio		
Avanzado	16	400	No	10 km de radio		
Arcano	18	500	No	15 km de radio		

Proyecta una explosión ígnea, que ataca en área con un daño base de 200 puntos. Ataca en la TA de calor, aunque es capaz de dañar energía. No es posible designar blancos en el interior del conjuro.

92-100

Sacrificar a Otros

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel: 92 Tipo: Efecto	Vía / Subvía: Fuego Acción: Activa	Diario: Si
Base	13	250	50	RM 120/ 1 km de area		
Intermedio	15	350	70	RM 140/ 2km de area		
Avanzado	17	500	100	RM 160/ 3km de area		
Arcano	19	750	150	RM 180/ 5 km de area		

Permite consumir la esencia de otros y utilizar sus puntos de vida y Zeon para sus hechizos de sacrificio: Sacrificio Vital, Magia por Capacidades, Sacrificio de Poder y Consumir Vida Por Magia. Este conjuro tiene un área estática de un km, donde se puede asignar tantos blancos como se quiera. La RM a superar será de 120. Los afectados podran tirar una vez por día, o cuando sus energías sean consumidas.

Libre Acceso 1-100

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel:	Vía / Subvía:	Diario:
				Tipo:	Acción:	
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Señor del Fuego

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel: 96 Tipo: Automático	Vía / Subvía: Fuego Acción: Activa	Diario: Si
Base	10	300	30	100 km/ 140 RM		
Intermedio	12	450	45	1.000 km/ 180RM		
Avanzado	15	600	60	10.000 km / 200 RM		
Arcano	18	1000	100	Afecta a cualquier fuente de calor / RM 240		

Controla núcleos de elevado calor a su alrededor lo que le permite incluso manejar las corrientes de magma del interior del planeta, pudiendo crear erupciones y volcanes. Toda criatura basa en fuego que se encuentre dentro del área del conjuro, deberá superar una RM o será controlada por el lanzador. Si la pasan, ya no necesitan volver a realizar el control. Los afectados tienen derecho a una nueva tirada únicamente si alteran su Resistencia Base.

Libre Acceso 1-100

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel:	Vía / Subvía:	Diario:
				Tipo:	Acción:	
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Armagedón

Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Nivel: 100 Tipo: Automático	Vía / Subvía: Fuego Acción: Activa	Diario: Si
Base	15	450	90	10 km de radio / RM 240		
Intermedio	16	800	100	25 km de radio / RM 150		
Avanzado	17	1200	105	50 km de radio / RM 160		
Arcano	18	1600	110	150 km de radio / RM 180		

Concede al lanzador la capacidad de consumir una parte de la propia esencia del mundo, calcinando las almas que están a su alrededor. Cualquier cosa, orgánica o no, que se encuentre en el interior de su área, deberá superar cada minuto que esté dentro una RM o será calcinado física y espiritualmente. Mientras el lanzador mantenga activo el Armagedón, ninguna forma de vida podrá nacer o ser creada dentro de su zona de influencia.

Usuario de las Técnicas:

Profesión: Guerrero

Nivel: 1

Compendio de Técnicas

1

NOMBRE DE LA TÉCNICA

Nivel: 1Tipo:Elementos Afines:

0

Desventajas:

Descripción de la técnica

2

NOMBRE DE LA TÉCNICA

Nivel: 1Tipo:Elementos Afines:

0

Desventajas:

Descripción de la técnica

3

NOMBRE DE LA TÉCNICA

Nivel: 1Tipo:Elementos Afines:

0

Desventajas:

Descripción de la técnica

4

NOMBRE DE LA TÉCNICA

Nivel: 1Tipo:Elementos Afines:

0

Desventajas:

Descripción de la técnica

5

NOMBRE DE LA TÉCNICA

Nivel: 1Tipo:Elementos Afines:

0

Desventajas:

Descripción de la técnica

-1-

フィート・ルクス

ANIMA

BEYOND FANTASY

Compendio de Técnicas

6

NOMBRE DE LA TÉCNICA

Nivel: 1Tipo:Elementos Afines:

0

Desventajas:

Descripción de la técnica

7

NOMBRE DE LA TÉCNICA

Nivel: 1Tipo:Elementos Afines:

0

Desventajas:

Descripción de la técnica

8

NOMBRE DE LA TÉCNICA

Nivel: 1Tipo:Elementos Afines:

0

Desventajas:

Descripción de la técnica

9

NOMBRE DE LA TÉCNICA

Nivel: 1Tipo:Elementos Afines:

0

Desventajas:

Descripción de la técnica

10

NOMBRE DE LA TÉCNICA

Nivel: 1Tipo:Elementos Afines:

0

Desventajas:

Descripción de la técnica

-2-



Nombre:
Categoría: Guerrero Nivel: 1

Grimorio de Psíquica

		Nivel
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi Imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
Mantenido:		Acción:

		Nivel
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi Imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
Mantenido:		Acción:

		Nivel
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi Imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
Mantenido:		Acción:

		Nivel
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi Imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
Mantenido:		Acción:

		Nivel
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi Imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
Mantenido:		Acción:

		Nivel
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi Imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
Mantenido:		Acción:

		Nivel
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi Imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
Mantenido:		Acción:

		Nivel
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi Imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
Mantenido:		Acción:



Poderes Psíquicos

		Nivel
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi Imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
Mantenido:		Acción:

		Nivel
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi Imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
Mantenido:		Acción:

		Nivel
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi Imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
Mantenido:		Acción:

		Nivel
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi Imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
Mantenido:		Acción:

		Nivel
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi Imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
Mantenido:		Acción:

		Nivel
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi Imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
Mantenido:		Acción:

		Nivel
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi Imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
Mantenido:		Acción:

		Nivel
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi Imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
Mantenido:		Acción: