

Nivel: 1 Clase: Natural 10

> Categoría: Guerrero

Puntos de Vida: 35 Fue: 0 Des: 0 Agi: 0 Con: 0 **Pod**: 0 Int: Vol: 0 Per: 0

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

Turno: 45 Natural

Habilidad de ataque: 0 Desarmado Habilidad de defensa: 0 Desarmado

Daño: 10 Desarmado (CON)

TA:

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

Puntos de Ki: (0) Fue: -Agi: -Con: -Pod: -Vol: -Des: -Acumulaciones de Ki: Fue: 0 Des: 0 Agi: 0 Con: 0 Pod: 0 Vol: 0

Habilidades de Ki:

Técnicas:

ACT: 0 Convocar: 0 Atar: 0 Zeón: 0 Dominar: 0 0 Desconvocar:

Proyección mágica:

Nivel de magia:

CV Libres: Innatos: **Patrones Mentales:** 0

Potencial Psíquico: 0 Proyección Psíquica: Disciplinas Psíquicas:

Ventajas y desventajas:

Poderes Psíquicos:

Habilidades naturales:

Habilidades esenciales:

Poderes:

Tamaño: 1. Medio Regeneración: 0 Tipo de movimiento: 0 Cansancio: Incansable Acciones por turno:

Habilidades secundarias: 5 Historia, 25 Historia (Local)



Descripción del Personaje

Nombre:

Nephilim: Raza:

Sexo: Ojos:

Apariencia: Región: Cabello: Edad: Dafne Altura: Peso: Clase social: Media / Baja

Cita favorita	Retrato
Cita favorita	Retrato
Descripción Física	
·	
Personalidad	
Motivación y objetivos	
montation y objetives	



Nombre: Categoría:

Guerrero

Nivel:

Equipo

Experiencia				
Nivel actual Total Siguiente nive				
	0	100		

Equipo de combate	Localización	Peso

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

Artefactos			

Títulos y Posesiones			

Dinero			
	Monedas	Joyas y otros	
Oro			
Plata			
Cobre			

Contactos	

Fama y Reconocimiento		Descond	ocido	
Total	Audacia:	C	obardía:	
	Honorabilidad:	Infamia:		
	Habilidad:		Dificultad	0

Salud Mental					
Umbral de locura:	0	0 0			



Categoría: Tamaño: Guerrero

Medio 1

Clase: Natural 10

	0 pts	Base	Temp	Total	Bono
Características	AGI			0	0
tic	CON			0	0
ísí	DES			0	0
eľ	FUE			0	0
ct	INT			0	0
ıra	PER			0	0
င်ခ	POD			0	0
	VOL			0	0

Regeneración		
0	Ninguna	
	0 PV al día	
	Esp:	

Movimiento				
0	Pen:	0		
	Esp:			

Puntos de Vida		
35		

Cansancio		
0		
Esp:		

Turno		
Base	20	
AGI	0	
DES	0	
Cat.	5	
Armad.	0	
Sin arma	20	
Esp.		
Total	45	

Habilidades de Combate			
H. Ataque:	5	Modificadores	
H. Parada:	55		
Ll. Armadura:	5		
Arma desarro	llada:		
Pistola			
	Acciones p	or turno: 1	

Puntos de Cr	3	
Desventajas		

		Base	Bono	Raza	Esp.	Total
	Pres. Base	30	-	-		30
as	RF	30	0	0		30
<u>.5</u>	RE	30	0	0		30
e L	RV	30	0	0		30
st	RM	30	0	0		30
<u>iS</u>	RP	30	0	0		30
Resistencias	Esp:					

ldior	nas	0
Base		·
1º		
20		
2º 3º		
40		
5º		
6º		
70		
80		
90		

Notas adicionales	
Puntos de Destino:	3
Puntos de Destino Usados:	

	Habilidada	s Secundarias	
Tipo	Habilidad	Pen. Natural	Total
Tipo	Acrobacias	0	-30
	Atletismo	0	-30 -30
ω	Montar	U	-30 -30
Atléticas	Nadar	0	
tlét		0	-30
<	Trepar	0	-30
	Saltar	U	-30
	Pilotar		-30
	Estilo Intimidar		-30 30
s	Liderazgo		-30
Sociales	ı		-30
oci	Persuasión		-30
တ	Comercio		-30
	Callejeo		-30
	Etiqueta	0	-30
ဥ	Advertir	0	-30
Perc	Buscar	0	-30
	Rastrear		-30
	Animales		-30
	Ciencia		-
	Ley		-30
s	Herbolaria		-30
Intelectuales	Historia		5
ctn	Tactica		-30
ele	Medicina		-
ם	Memorizar		-30
	Navegación		-30
	Ocultismo		-30
	Tasación		-
	V. Mágica		-
5	Frialdad		-30
Vigor	P. Fuerza	0	-25
	Res. Dolor		-30
	Cerrajería		-30
.0	Disfraz		-30
fugio	Ocultarse	0	-30
teri	Robo		-30
Subter	Sigilo	0	-30
0,	Trampería		-30
	Venenos		-30
	Arte		-30
	Baile	0	-30
	Forja		-
	Runas		-
as	Alquimia		-
ţį	Animismo		-
Creativas	Música		-
ပ	T. Manos		-30
	Caligrafía ritual		-
	Orfebrería		-30
	Confección		-
	Conf. marionetas		-
	-		-
ia	-		-
Especial	-		-
Es	-		-
	-		-



Nombre: Categoría:

Guerrero

Nivel:

Capacidades Innatas

Clase			
Tipo de Criatura:		Natural	
Acumulación Daño:	No	Gnosis:	10
Creado con Magia:	No	Natura:	10

, and a	Ajustes de nivel		
Tipo de Ajuste	Notas	Nivel	PDs
Ajuste de Nivel		0	0
Ajuste por Gnosis		0	0
Ajuste por Legados	Si	0	0
Artefacto vinculado		0	0
PDs Adicionales		0	
	Ajuste total	0	0

Habilidades Esencia	les	PDs	s totales:	0
Nombre	Boi	no	Gnosis	PDs
	PDs gasta	dos en Caracte	erísticas:	0

Capacidades Raciales	Legado	os de Sangre
Capacidades de Nephilim		

Nombre (para agrupar varios efectos o poderes) Poder Opciones Gnosis PDs Poder Opciones Gnosis PDs	Poder	es de Criatura	P	Ds totales: 0
	Nombre (para agrupar varios efectos o poderes)	Poder	Opciones	Gnosis PDs
			·	
·				



Nombre:
Categoría: Guerrero
Tamaño: 1 Med

Nivel: 1

Puntos de Desarrollo

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

			Guerr	ero													
	Dase Base	Habilidad H. Ataque H. Parada H. Esquiva Llevar Armadura	2 2 2	PDs 100	Coste	PDs	Coste	PDs	Coste	PDs	Coste	PDs	Base 0 50 0	Bono 0 0 0 0	Categoría 5 5 0 5	Esp.	Total 5 5 0 5 5
	Puntos de KI	AGI CON DES FUE POD	2 2 2 2										0 0 0 0 0	0 0 0 0	- - - - -		0 0 0 0
	Acumulación de P _P	VOL AGI CON DES FUE POD	2 20 20 20										0 0 0 0 0	0 0 0 0 0	- - - - -		0 0 0 0 0
	ĕ CM	VOL Conocimiento Marcial	20 5										0	0	- 25		0 25
	Tablas de Armas	SS. ISSITION MAISTA												3			
dades de Combate	Tablas de Estilos																
Habilida	Artes Marciales		0 0 0														
	Ars Magnus		0 0 0 0 0													CM: CM: CM: CM:	0 0 0
		Límite en Habilidades de Combate		100													

			Guer	rero													
	Tipo	Habilidad	Coste	PDs	Coste	PDs	Coste	PDs	Coste	PDs	Coste	PDs	Base	Bono	Categoría	Esp.	Total
		Zeón	3										0	0	0		0
	Φ	ACT	70										0	0	-		0
	Base	Múltiplo de regeneración	35										0	0	-		0
		Proyección Mágica											0	0	-		0
as		Nivel de Magia	5										0	0	0	l	0
Místicas		Convocar	3										0	0	0		0
<u>st</u>	Conv.	Controlar	3										0	0	0		0
Σ	ပိ	Atar	3										0	0	0		0
		Desconvocar	3										0	0	0		0
	Tablas		0														
	Tablas		0														
		Límite en Habilidades Místicas	300	0													

		Gue	rrero													
Tip	ipo Habilidad	Coste	PDs	Coste	PDs	Coste	PDs	Coste	PDs	Coste	PDs	Base	Bono	Categoría	Esp.	Tota
Ra	ase	CV 20										0	-	1		1
Ба	Proyección psíq	uica 3										0	0	-		0
Tabla	las	0														
		0														
S S	ν _ω	0														
Patrones	Mentales	0														
atr	Jen	0														
"	2	0														
		0														
	Límite en Habilidades Psíquicas	300	0													

					Guei	rrero												Mejora Natural	1		
	Tipo	Habilidad		Especialidad	Coste	PDs	Coste	PDs	Coste	PDs	Coste	PDs	Coste	PDs	Base	Bonos	Cat.	Bon. Hab.	Novel	Esp.	Tota
		Acrobacias	AGI		2										0	0	0				-30
		Atletismo			2										0	0	0				-30
	Atléticas	Montar	AGI		2										0	0	0				-30
	tléti	Nadar	AGI		2										0	0	0				-30
	₹ ا	Trepar	AGI		2										0	0	0				-30
		Saltar Pilotar	FUE DES		2										0	0	0				-30 -30
	_	Estilo	POD		2										0	0	0				-30
		Intimidar	VOL		2										0	0	0				-30
	န္	Liderazgo	POD		2										0	0	0				-30
	iale	Persuasión	INT		2										0	0	0				-30
	Sociales	Comercio			2										0	0	0				-30
	I " [Callejeo			2										0	0	0				-30
		Etiqueta			2										0	0	0				-30
		Advertir	PER		2										0	0	0				-30
	Perc	Buscar			2										0	0	0				-30
		Rastrear	PER		2										0	0	0				-30
		Animales			3										0	0	0				-30
		Ciencia			3										0	0	0				-
		Ley			3										0	0	0				-30
	S	Herbolaria			3	15									0	0	0				-30
	Intelectuales	Historia Tactica			3	15									5 0	0	0				-30
	ecti	Medicina			3										0	0	0				-30
S	ţe	Memorizar			3										0	0	0				-30
<u>:</u>	<u>-</u>	Navegación			3										0	0	0				-30
<u>a</u>		Ocultismo			3										0	0	0				-30
Secundarias		Tasación			3										0	0	0				-
S		V. Mágica			3										0	0	0				-
Se	٠.	Frialdad			2										0	0	0				-30
S	Vigor	P. Fuerza	FUE		1										0	0	5				-25
ades	_ >	Res. Dolor			2										0	0	0				-30
da		Cerrajería			2										0	0	0				-30
ij	.º	Disfraz			2										0	0	0				-30
Habilid	fug	Ocultarse	PER		2										0	0	0				-30
I	ter	Robo			2										0	0	0				-30
	Subterfugio	Sigilo			2										0	0	0				-30
		Trampería			2										0	0	0				-30
	\vdash	Venenos Arte	INT POD		2										0	0	0				-30
		Baile			2										0	0	0				-30
		Forja			2										0	0	0				-30
		Runas			2										0	0	0				_
	w	Alquimia			2										0	0	0				_
	i. ×a	Animismo			2										0	0	0				-
	Creativas	Música			2										0	0	0				-
	ပ်	T. Manos	DES		2										0	0	0				-30
	1 1	Caligrafía ritual			2										0	0	0				-
		Orfebrería			2										0	0	0				-30
		Confección			2										0	0	0				-
		Conf. marionetas	POD		2										0	0	0				_
															0		0				-
	·														0		0				-
	•														0		0				-
	·														0		0				-
															0	NIO E	O opos No	turales asignados	. ^ ^	. ا	-
																Nº Habilio	lades Na	turales asignados turales asignadas e Novel asignados	: 0	de de de	1 + ° 5 0
	PVs	Múltiplos	de Vi	da	15										0	20	15	0		3	85
	PDe ue	ados por Categ	oría:		600	115	I								1						



Categoría: Guerrero

Nivel: 1

Equipo de Combate

				A	rmadura								
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 0	Requisito:	0		0	0	0	0	0	0	Pe	n. General	:	
Movimiento:	Req. Natural:	0	U	U	U	U	U	U	0	P	en. Natural	: 0	

	Tak	ola de I)aãaa	_
	ıaı	ola de L	Janos	
%				
10	0	0	0	0
20	0	0	0	0
30	0	0	0	0
40	0	0	0	0
50	0	0	0	0
60	0	0	0	0
70	0	0	0	0
80	0	0	0	0
90	0	0	0	0
100	0	0	0	0
110	0	0	0	0
120	0	0	0	0
130	0	0	0	0
140	0	0	0	0
150	0	0	0	0
160	0	0	0	0
170	0	0	0	0
180	0	0	0	0
190	0	0	0	0
200	0	0	0	0
210	0	0	0	0
220	0	0	0	0
230	0	0	0	0
240	0	0	0	0
250	0	0	0	0
260	0	0	0	0
270	0	0	0	0
280	0	0	0	0
290	0	0	0	0
300	0	0	0	0
310	0	0	0	0
320	0	0	0	0
330	0	0	0	0
340	0	0	0	0
350	0	0	0	0
360	0	0	0	0
370	0	0	0	0
380	0	0	0	0
390	0	0	0	0
400	0	0	0	0

0	0	0	0	0	0	0	0	P	en. Natural:	0		
Sin A	rmas		Desarmad	'o	Turna	Α4	Dof	ensa	Daño		Turno	
	tinta	L	esamau	U	Turno	At.	Dei	ensa	Dano	o ia	HA	
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.	45	0	0	Esq	10	Bono Especial	HD	
CON	CIII. Z	⊑11t. 0	O O	30						ES ES	Daño	
Bono		Bono		Bono		Bono		Bono		Encar	L .	No
Turno	0	Ataque	0	Parada	0	Esq.	0	Daño	0			740
										d		
Ar	ma				Turno	At.	Def	ensa	Daño	=	Turno	
		Tam:			0	5	55		0	Bono	HA	
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.		J	33		U	Bono Especial	HD	
				0	Calidad:						Daño	
										Encar	_	No
A. Adı	icional	T			Turno	At.	Det	ensa	Daño	ia	Turno	Χ
Crit. 1	Crit. 2	Tam: Ent.	Rotura	Pres.	X	5	55		0	Bono Especial	HA HD	
Citt. 1	CIII. Z	LIII.	Notura	0	Calidad:					E S	Daño	
					Candad.					Encar		No
						0						110
Ar	ma				Turno	At.	Def	ensa	Daño	=	Turno	
		Tam:			0	5	55		0	Bono Especial	HA	
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.		9	33		O	Bo	HD	
				0	Calidad:						Daño	
										Encar	_	No
A. Adi	icional	_			Turno	At.	Def	ensa	Daño	ia	Turno	X
Crit 1	O-:t 0	Tam:		Desa	X	5	55		0	Bono Especial	HA	
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres. 0	Calidad:					ES ES	HD Daño	
				U	Calidad.					Encar		No
											nada	740
A 2 m	nanos				Turno	At.	Def	ensa	Daño	_	Turno	
		Tam:			0	5	EE		0	Bono Especial	HA	
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.		9	55		U	Bo	HD	
				0	Calidad:						Daño	
										Encar	ıtada	No
A Di	2020				T	Δ.	D. C		D-~-		Turno	
A. DI	sparo	Tam:			Turno	At.		ensa	Daño	olisi	HA	
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.	0	5	55		0	Bono Especial	HD	
Ont. 1	Ont. 2	Liit.	rtotura	0	Calidad:					E E	Daño	
N	/lunición	Balas			Calidad:					Encar		Si
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.	Total			Rango	Rec.			<u> </u>
ENE	-	11	5	15								
					I	Munición	para arm	as de fue	go			
A.D. Ac	dicional				Turno	At.	Def	ensa	Daño	ᄝ	Turno	Χ
		Tam:			X	5	55		0	Bono Especial	HA	
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres.			ļ -			By Esp	HD	
_	Auminić:			0	Calidad:						Daño	Α,
	Munición Crit 2		Doture	Droo	Calidad:	I		Panas	Poo	Encar	пааа	No
Crit. 1	Crit. 2	Ent.	Rotura	Pres. 0	Total			Rango	Rec.			
				U				<u> </u>				
										1		



Categoría: Guerrero

Nivel: Capacidades de Combate

S	Pen. por Dolor	_
ě	Pen. Cansancio	
adore	Penalizador Físico	
39	Bono Especial 1	
ijij	Bono Especial 2	
Modific	Total	

Tablas de Armas	Descripción

Tablas de Estilos	Descripción

Artes Marciales	Descripción	CM
		0
		0
		0
		0
		0
		0
		0
		0
		0
		0
		0
		0
		0
		0
		0
		0
		0
		0
-		0
ı		

Ars Magnus	Descripción



Categoría: Guerrero

Nivel: 1

Poderes Místicos

	Nivel de Magia		
Nivel Máximo	Nivel Usado	Metamagia	
0	0	0	
Vía	Sub-Vía	Usado	Nivel
Luz			0
Oscuridad			0
Fuego			0
Agua			0
Aire			0
Tierra			0
Creación			0
Destrucción			0
Esencia			0
Ilusión			0
Nigromancia			0
Conju	os seleccionados		0
Vías opuestas:			
•			

Acumulación			
Reg. Zeónica	ACT		
0	0		

Proyección Mágica				
Turno At. Def.				
45 0 0				
Des. Ofensivo:				

Zeón		Potencial innato:	0
Total:	0		
Contenedor:			
Amplificador:			

Convocatoria				
Habilidad	Esp.	Total	Convocación en masa:	Nv. 1
Convocar		0	Especialidad:	
Dominación		0		
Atadura		0		
Desconvocar		0		

Invocaciones y Encarnaciones

uros activos / uturas atadas	Zeón Diario
Coste zeónico total al día:	0

Nombre	Dif.	Zeón

Ritual de Convocación							
Preparación	Bono	Otros modificadores					
Inmediato	-100	Nombre 20					
1 asalto	-50	verdadero:					
3 asaltos	-20	Pertenencia del 10					
5 asaltos	0	objetivo:					
1 minuto	10	Tener parte del 20					
1 hora	20	objetivo:					
6 horas	30	Desconocer el					
1 día	40	tipo:					
1 semana	50						
1 mes	60						
6 meses	70						

Dificultades		Proyección Mágica
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	-



Categoría: Guerrero

Nivel: 1

Conjuros y Metamagia

	Conjuros seleccionados		I	Соі	njuros de Libre Acceso restantes:	0
Vía	Conjuro	Nivel	Ayuda	Vía asociada	Conjuro	Nive
			1 1			
			ı .			

Habilidades Metamágicas	Descripción



Teoremas de Magia

Teorema empleado General

Magia natural

Difi	cutad base	Efectos máximos				
Nivel	Control POD	Daño	Área	Escudo	RM	Atributo
1	18	20	No	40	80	4
2	22	50	5m	150	100	6
3	28	100	15m	500	120	9
4	34	150	50m	1000	160	12
5	40	250	250m	2500	180	16

Modificadores a la dificultad							
Distancia	Mod	Duración	Mod	Zeon	Mod		
Toque	+0	Instantáneo	+0	0+	+8		
Objeto	+1	5 asaltos	+1	20+	+4		
Proyectado +0	+1	1 minuto	+2	50+	+0		
Proyectado +40	+2	10 minutos	+3	100+	-2		
Proyectado +80	+3	1 hora	+4	150+	-4		
Proyectado+120 +4		1 día	+5	200+	-6		
				300+	-8		
Proy	ección	Especialidad		400+	-10		
	••			500+	-12		
	<i>60</i>			750+	-14		
				1.000+	-16		

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 equivaente al nivel del efecto.					
-5 a -8	Pierde la mitad de su Zeon80 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: Zeon diario:

1 5



(0		Base	Temp	Total	Bono
ä	AGI	8		8	10
뜭	CON	2		2	-20
<u>s</u> ,	DES	8		8	10
er	FUE	2		2	-20
さ	INT	8		8	10
<u> </u>	PER	6		6	5
Características	POD	8		8	10
	VOL	6		6	5

Mejoras de Sheele		0
Comunes	Mejoras de Aire	
Malana da atulbusta		
Mejora de atributos		0

Estadísticas de combate							
Míst	icas	Fís	icas				
Proy. mágica ofensiva	n n	Habilidad de Ataque:	10				
Proy. mágica defensiva		Habilidad de Esquiva	60				
Nivel de vía	Aire 20	Habilidad de Parada	10				
ACT Máximo transferible	(1)	Turno	45				
Bon	o al ACT 0	Acciones p	or turno: 3				

1-0.00	Mayor	
S	Pres.	30
ia) cia	RF	30
sencia stenci	RE	30
se ist	RV	30
es es	RM	30
- Z	RP	30

N	Novimiento
8	Normal
0	28 m / asalto
10	Vuelo
10	35 m / asalto
	Otros
_	-

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

Puntos de Vida

6	0
	Regeneración
n	Ninguna
J	Ninguna

	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	

Forma de Alma (FA)					
Nivel	Coste de Zeon				
Nivei	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				
Mejoras por nivel 0				
Tipo	Habilidad	Base	Mejora	Total
1.100	Acrobacias	60	Mojora	60
	Atletismo			-30
S S	Montar			-30
Atléticas	Nadar			-30
Ati	Trepar			-30
	Saltar			-30
	Pilotar			-30
	Estilo			-30
"0	Intimidar			-30
Sociales	Liderazgo			-30
OCİ	Persuasión Comercio			-30
S	Comercio			-30 -30
	Etiqueta			-30 -30
	Advertir	30		30
Perc	Buscar	10		10
ď	Rastrear			-30
	Animales			-30
	Ciencia			-
	Ley			-30
, 0	Herbolaria			-30
ales	Historia			-30
Intelectuales	Tactica			-30
ele(Medicina			-
<u>r</u>	Memorizar			-30
	Navegación			-30
	Ocultismo			-30
	Tasación V. Mágica	00		-
	Frialdad	80		-30
Vigor	P. Fuerza			-30
Ϊ́	Res. Dolor			-30
	Cerrajería			-30
0	Disfraz			-30
ugio	Ocultarse			-30
terf	Robo	40		40
Subterfu	Sigilo			-30
σ	Trampería			-30
	Venenos			-30
	Arte			-30
	Baile	40		-30
	Forja			-
	Runas Alquimia			_
Creativas	Animismo			
eati	Música			_
້ວັ	T. Manos	20		20
	Caligrafía ritual			-
	Orfebrería			-30
	Confección			-
	Conf. marionetas			
_	-		_	-
cial	-			-
Especial	-			-
ш	-			-



Nombre: Categoría:

ategoría: Guerrero

Disciplinas Psíquicas

Tabla general de C	Vs
CVs Totales CVs U	Jsados
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 l	nnatos:	

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			

Proyección Psíquica			
Turno	At.	Def.	
45	0	0	

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

Disciplinas afines	Modificador

Patrones Mentales	Modificador
ļ	

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	-



Categoría: Guerrero

Poderes Psíquicos

Nivel: Nivel:	Poderes	CVs	Bono
Nivel:	Nivel:		
Nivel:	Nivel:		
Nivel:			
Nivel:			
Nivel:			
Nivel:			
Nivel:			
Nivel:	Nivel:		
Nivel:	Nivel:		
Nivel:	Nivel:		
Nivel:	Nivel:		
Nivel:	Nivel:		
Nivel:	Nivel:		
Nivel: Nivel: Nivel: Nivel: Nivel: Nivel: Nivel: Nivel:	Nivel:		
Nivel: Nivel: Nivel: Nivel: Nivel: Nivel: Nivel:	Nivel:		
Nivel: Nivel: Nivel: Nivel: Nivel: Nivel:	Nivel:		
Nivel: Nivel: Nivel: Nivel:	Nivel:		
Nivel: Nivel: Nivel:	Nivel:		
Nivel: Nivel:	Nivel:		
Nivel:	Nivel:		
Nivel:	Nivel:		
	Nivel:		
Nivel:	Nivel:		
Nivel:			

Poder psíquico natural	Potencial
Nivel:	-

Innatos activos	CVs	Otros	Potencial
Nivel:			



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		-		

Sell	os	Dra	age	on

Límite	Límites libres:	1

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

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



Categoría: Guerrero

Técnicas de Dominio

Sellos de l	nvocación
Madera	
Metal	
Aire	
Agua	
Fuego	

	Pactos de Sangre: Criaturas invocables
Criatura	Sellos necesarios

Técnicas de Dominio	CM
Nivel:	
Nivel:	
Nivel:	

Técnicas de Dominio	CM
Nivel:	

Marie A D. Alice 10 20 10 10 10 10 10 10						Creac	ión d	le Té	cnic	as de	e Ki			
Section Sect	Nombre de la técni	1º 2º	CM Mant.	SMe	SMa	Nv Tipo Clase	CAR		CAR Op	cionales		Elen	nentos Afines	
1							REPARTO D	E PUNTO:	S DE KI Y MA	ANTENIMI	ENTO			CM Gastado
1						REPARTO DE KI	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A			Combinable
## STANDAY OF A STANDAY STANDA						MANTENIMIENTO						0		CM por Ki
			No	No	No							RESTANTE		Ki por CM
1			No	No	No			·	·		·	0		Restante / Ki Libre
							DEDARTO D	S DUNTO	DE KLV M	ANTENIA	ENTO		_	
1			No	No	No									CON BON/PE
1)							
1			No	No	No									0
1			No	No	No			N/A	N/A	N/A	N/A	0		0
1														
DC-07/CHIA/GS			No	No	No									
## Moreland Allo Michigan 19 24 CM Michigan 10 10 CM CM CM CM CM CM CM C						-						-		May Documeics
	BL3VENTAJAS													_
1														
No.	Nombre de la técni	1º 2º	CM Mant.	SMe	SMa	Nv Tipo Clase	CAR		CAR Op	cionales		Elen	nentos Afines	
No.							REPARTOR	E PUNTO	S DE KLY M	ANTENIM	ENTO			CM Gastado
1			No	No	No									
## APPLICATION BY MACHINERS BY AND			No			MANTENIMIENTO						0		CM por Ki
No.			No	No	No							DECTANTE		Ki por CM
No. No. No. No. No. REPARTO DE CI No. No. No. REPARTO DE CI No. No			No	No	No			N/A	N/A	N/A	N/A	0		Restante / Ki Libre
No.														
No			No	No	No									CON BON/PE
No No No No No No No No														DES BON/PE
No							REPARTO D	E PUNTO:	S DE KI Y MA	ANTENIMI	ENTO		_	FUE BON/PE
No				No	No			N/A	N/A	N/A	N/A	0		0
No						MANTENIMIENTO						0		
No			No	No	No							RESTANTE		
Nombre de la técnica			No	No	No			·		·		0		
No	DESVENTAJAS		_											
No														
No	Nombre de la técni	1º 2º	CM Mant.	SMe	SMa	Nv Tipo Clase	CAR		CAR Op	cionales		Elen	nentos Afines	MAX / Min
No								C 81-1-1		ANTE				CM Gastado
No			No	No	No									
No)	_						No
No			No	No	No									Bajar coste de CM Ki por CM
No			No	No	No			N/A	N/A	N/A	N/A	0		Restante / Ki Libre
No No No No No No No No						IVIAN LEMINITEM [
No No No No No MANTENIMIENTO O DES BON/PEN			No No	No No	No No									0 CON BON/PE
No No No No No No No No REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO O O O O O O O O O														DES BON/PE
No No No No No REPARTO DE KI No No No No No No No N							REPARTO D	E PUNTO	S DE KLY M	ANTENIMU	ENTO			FUE BON/PE
No No No No MANTENIMIENTO O O O BON/PEN			No	No	No									POD BON/PE
No No No No REPARTO DE PUNTOS DE KI Y MANTENIMIENTO No						MANTENIMIENTO						0		
NO NO NO REPARTO DE KI 0			No	No	No							DECTANTE		
DESVENTAJAS Max. Desventajas			No	No	No			N/A	N/A	N/A	N/A	0		
	DESVENTAJAS		110											

Nv. 1 Nombre de la técnica	1º 2º CM	Mant.	SMe	SMa	Nv Tipo Clase	CAR	_	CAR Op	cionales		Elementos Afines	s MAX / Min
1		No	No	No				31 III 9 P				50 20 CM Gastado
		No No	No No	No No	RE	PARTO I	DE PUNTO N/A	OS DE KI Y M N/A	ANTENIMII N/A	ENTO N/A	RESTANTE	0
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO		· ·	,			0	Combinable No
2		No	No	No								CM por Ki Bajar coste de CM
		No No	No No	No No	RE	PARTO I	DE PUNTO N/A	S DE KI Y M N/A	ANTENIMII N/A	ENTO N/A	RESTANTE	Ki por CM Bajar coste de Ki
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	.,,	.,,	,	24,11	.,,	0	Restante / Ki Libre
3		No	No	No	W/WYEIWIIEWI						, ,	AGI BON/PEN TOTAL MANT
		No No	No No	No No	RE	PARTO I	DE PUNTO N/A	DS DE KI Y M	ANTENIMII N/A	ENTO N/A	RESTANTE	0 N/A N/A CON BON/PEN TOTAL MANT
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	IN/A	IN/A	IN/A	IN/A	IN/A	0 0	0 N/A N/A DES BON/PEN TOTAL MANT
4		No	No	No	WANTENIMENTO				_			0 N/A N/A FUE BON/PEN TOTAL MANT
		No	No	No	RE			OS DE KI Y M			DECTANTE	0 N/A N/A
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE 0	POD BON/PEN TOTAL MANT O N/A N/A N/O PON/PEN TOTAL MANT
5		No	No	No	MANTENIMIENTO						0	VOL BON/PEN TOTAL MANT 0 N/A N/A
-		No No	No No	No No	RE			S DE KI Y M				_
1		No No	No No	No No	REPARTO DE KI	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE 0	
DESVENTAJAS		No	No	No	MANTENIMIENTO						0	Max. Desventajas
1- 2-												1
3-												
Nv. 1 Nombre de la técnica	1º 2º CM	Mant.	SMe	SMa	Nv Tipo Clase	CAR		CAR Op	cionales		Elementos Afines	s MAX / Min
1 -		No	No	No								50 20 CM Gastado
		No No	No No	No No	RE	PARTO I	DE PUNTO N/A	DS DE KI Y M	ANTENIMII N/A	ENTO N/A	RESTANTE	0
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	,					0 0	Combinable No
2		No	No	No	W/WYEIWIIEWI							CM por Ki Bajar coste de CM
		No	No No	No No	RE	PARTO I	DE PUNTO N/A	DS DE KI Y M N/A	ANTENIMII N/A	ENTO N/A	RESTANTE	Ki por CM Bajar coste de Ki
		No No	No	No	REPARTO DE KI	IN/A	N/A	IN/A	N/A	IN/A	0	Restante / Ki Libre
3		No	No	No	MANTENIMIENTO						0	0 0
		No No	No No	No No	RE			DS DE KI Y M				AGI BON/PEN TOTAL MANT 0 N/A N/A
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE 0	CON BON/PEN TOTAL MANT 0 N/A N/A
4		No	No	No	MANTENIMIENTO						0	DES BON/PEN TOTAL MANT 0 N/A N/A
		No No	No No	No No	RE		DE PUNTO	S DE KI Y M	ANTENIMII	ENTO		FUE BON/PEN TOTAL MANT 0 N/A N/A
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE 0	POD BON/PEN TOTAL MANT 0 N/A N/A
5		No	No	No	MANTENIMIENTO						0	VOL BON/PEN TOTAL MANT 0 N/A N/A
		No No	No No	No No	RE	PARTO [DE PUNTO	OS DE KI Y M	ANTENIMII	ENTO	_	_
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE 0	_
DESVENTAJAS		No	No	No	MANTENIMIENTO						0	Max. Desventajas
1- 2-									l	l		1
3-												_
Nv. 1 Nombre de la técnica	1º 2º CM	Mant.	SMe	SMa	Nv Tipo Clase	CAR		CAR On	cionales		Elementos Afines	s MAX / Min
1		No	No	No								50 20 CM Gastado
		No	No	No	RE			DS DE KI Y M			DECTANTE	O O
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE 0	Combinable
2				No	MANTENIMIENTO						0	No CM por Ki
-		No No	No No	No No	RE			DS DE KI Y M				Bajar coste de CM Ki por CM
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE 0	Bajar coste de Ki Restante / Ki Libre
3		No	No	No	MANTENIMIENTO						0	0 0
		No No	No No	No No	RE			OS DE KI Y M				AGI BON/PEN TOTAL MANT 0 N/A N/A
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE 0	CON BON/PEN TOTAL MANT 0 N/A N/A
4		No	No	No	MANTENIMIENTO						0	DES BON/PEN TOTAL MANT 0 N/A N/A
		No No	No No	No No	RE	PARTO [DE PUNTO	OS DE KI Y M	ANTENIMII	ENTO		FUE BON/PEN TOTAL MANT 0 N/A N/A
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE 0	POD BON/PEN TOTAL MANT 0 N/A N/A
5		No	No	No	MANTENIMIENTO						0	VOL BON/PEN TOTAL MANT 0 N/A N/A
		No No	No No	No No		PARTO	DE BILINES	OS DE KI Y M	ANTENIA	ENTO		19/1
		No	No No	No No	REPARTO DE KI	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE 0	
DEQUENTA IA C		No No	No	No No	MANTENIMIENTO						0	May Departure
DESVENTAJAS 1-												Max. Desventajas 1
2- 3-												
												_

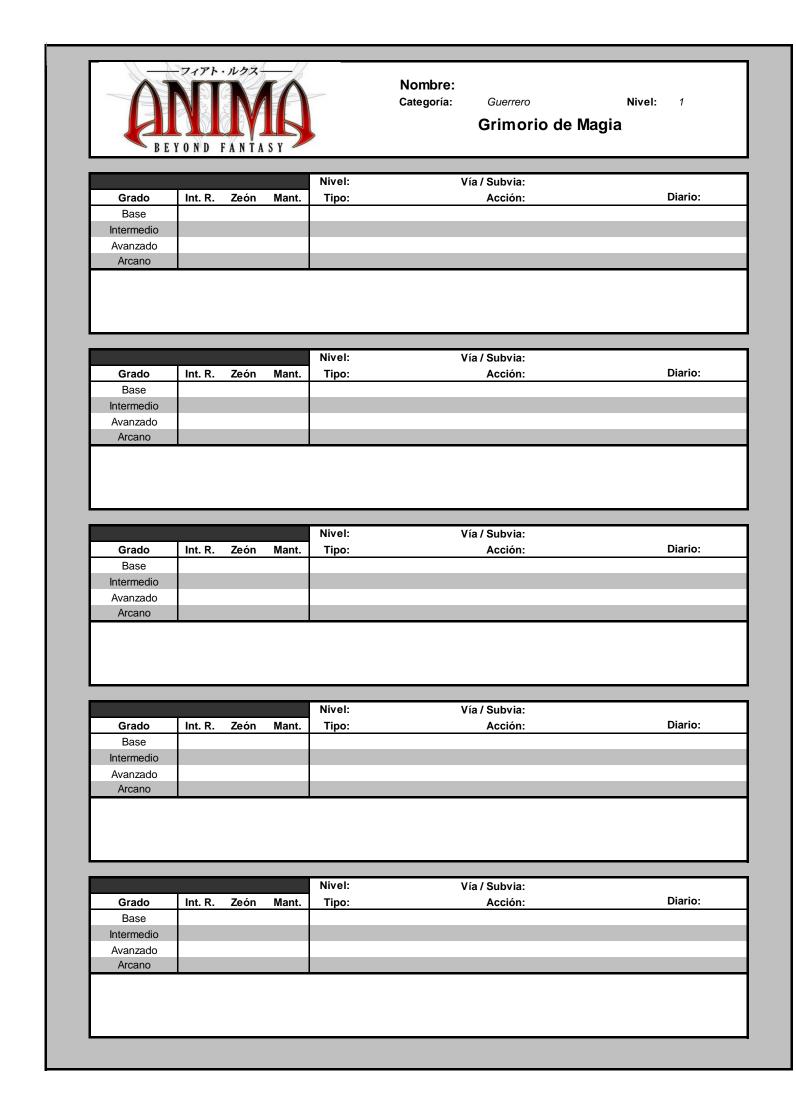
1	1º 2º CM	Mant.	SMe	SMa	Nv Tipo Clase	CAR	CAR Opc	ionales	E	ementos Afines MAX	/ Min
-		No	No	No						50 CM	20 Gastado
	_	No No No	No No No	No No No	REPARTO DE KI	PARTO DE PUNTO N/A N/A	OS DE KI Y MA N/A		/A RESTANTE 0	Com	binable
	_	No	No	No	MANTENIMIENTO				0		No por Ki
		No No	No No	No No	RE	PARTO DE PUNTO	DS DE KI Y MA	ANTENIMIENTO			oste de CM oor CM
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI	N/A N/A	N/A	N/A N	/A RESTANTE	Restant	oste de Ki e / Ki Libre
		No	No	No	MANTENIMIENTO				0	O AGI	0 BON/PEN
		No No	No No	No No	RE	PARTO DE PUNTO	DS DE KI Y MA N/A		/A RESTANTE	0 CON	BON/PEN
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	1977	11,77	.,,,,	0 0	0 DES	BON/PEN
		No	No	No						0 FUE	BON/PEN
		No No	No No	No No		PARTO DE PUNTO N/A N/A	OS DE KI Y MA N/A		/A RESTANTE	0 POD	BON/PEN
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO				0	VOL	BON/PEN
		No No	No No	No No	DE DE	PARTO DE PUNTO	DS DE KLY MA	NITENIMIENTO	_	0	
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI	N/A N/A	N/A		/A RESTANTE		
DESVENTAJAS		No	No	No	MANTENIMIENTO				0	Max. D	esventajas
											1
			<u> </u>	 							
Nombre de la técnica	1º 2º CM	Mant.	SMe	SMa	Nv Tipo Clase	CAR	CAR Opc	ionales	E	ementos Afines MAX	-
		No No	No No	No No		PARTO DE PUNTO		NTENIAMENEO		50 CM	20 Gastado
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI	N/A N/A	N/A	N/A N		Com	binable
		No	No	No	MANTENIMIENTO				0		No por Ki
		No No	No No	No No	RE	PARTO DE PUNTO				Bajar co Ki j	oste de CM oor CM
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI	N/A N/A	N/A	N/A N	0	Restant	oste de Ki e / Ki Libre
		No No	No	No	MANTENIMIENTO				0	O AGI	0 BON/PEN
		No No	No No	No No	RE	PARTO DE PUNTO	DS DE KI Y MA N/A	N/A N		0 CON	BON/PEN BON/PEN
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO				0	0 DES	BON/PEN
		No	No	No						0 FUE	BON/PEN
		No No	No No	No No		PARTO DE PUNTO N/A N/A	OS DE KI Y MA N/A	N/A N	/A RESTANTE	0 POD	BON/PEN
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO				0	0 VOL 0	BON/PEN
		No No	No No	No No	RE	PARTO DE PUNTO	DS DE KI Y MA	ANTENIMIENTO		Ť	
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI	N/A N/A	N/A	N/A N	/A RESTANTE 0		
DESVENTAJAS		No	No	No	MANTENIMIENTO				0		esventajas
		=									1
Nombre de la técnica	1º 2º CM	Mant.	SMe	SMa	Nv Tipo Clase	CAR	CAR Opc	ionales	E	ementos Afines MAX 50	/ Min
		No No	No No	No No	RE	PARTO DE PUNTO	DS DE KI Y MA	ANTENIMIENTO		СМ	Gastado O
		No No	No No	No No	REPARTO DE KI	N/A N/A	N/A	N/A N	0	Com	binable
		No	No	No	MANTENIMIENTO				0		
		No	No	NI-							No por Ki
		No No	No	No No	RE	PARTO DE PUNTO				Bajar co Ki J	No por Ki oste de CM por CM
		No No No			REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	PARTO DE PUNTO N/A N/A	DS DE KI Y MA N/A	NTENIMIENTO N/A N		Bajar co Ki j Bajar c	por Ki oste de CM oor CM ooste de Ki
	-	No No No	No No No No	No No No No	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	N/A N/A	N/A	N/A N	/A RESTANTE 0 0	Bajar co Ki Bajar co Restant O	por Ki oste de CM oor CM oste de Ki e / Ki Libre 0
		No No No No No	No No No No No No	No No No No No No	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO		N/A	N/A N	/A RESTANTE 0 0 /A RESTANTE	Bajar co Ki Bajar co Restant 0 AGI 0	por Ki por Ki poste de CM por CM poste de Ki por Ki poste de Ki por CM BON/PEN
		No No No No	No No No No No	No No No No No	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	N/A N/A PARTO DE PUNTO	N/A N/A DS DE KI Y MA	N/A N	/A RESTANTE 0 0	Bajar co Ki Bajar co Restant O AGI O CON O	No por Ki poste de CM por CM poste de Ki
		No No No No No No No	No No No No No No No	No N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	N/A N/A PARTO DE PUNTO	N/A DS DE KI Y MA N/A	N/A N NTENIMIENTO N/A N	/A RESTANTE 0 0 /A RESTANTE 0 0	Bajar co Ki Bajar co Restant 0 AGI 0 CON	No por Ki por Ki poste de CM por CM poste de Ki por Ki por CM poste de Ki por Ki Libre por CM poste de Ki por CM poste de Ki por CM poste de Ki por CM poste de CM
		No	No N	No N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	N/A N/A PARTO DE PUNTO N/A N/A	N/A DS DE KI Y MA N/A	N/A N ANTENIMIENTO N/A N ANTENIMIENTO	/A RESTANTE 0 0 /A RESTANTE 0 0	Bajar co Ki Bajar co Restant O AGI O CON O DES O	No por Ki por Ki poste de CM por CM poste de Ki por Ki poste de Ki por CM BON/PEN BON/PEN BON/PEN BON/PEN
		No N	No N	No N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	N/A N/A PARTO DE PUNTO N/A N/A PARTO DE PUNTO	N/A DS DE KI Y MA N/A DS DE KI Y MA	N/A N ANTENIMIENTO N/A N ANTENIMIENTO	/A RESTANTE 0 0 /A RESTANTE 0 0 /A RESTANTE	Bajar co Ki Bajar co Restant 0 AGI 0 CON 0 DES 0 FUE 0 POD	NO por Ki poste de CM oor CM oste de Ki e / Ki Libre O BON/PEN BON/PEN BON/PEN BON/PEN BON/PEN
		No N	No N	No N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	PARTO DE PUNTO N/A N/A PARTO DE PUNTO N/A N/A PARTO DE PUNTO N/A N/A PARTO DE PUNTO	N/A DS DE KI Y MA N/A DS DE KI Y MA N/A OS DE KI Y MA N/A	N/A N ANTENIMIENTO N/A N ANTENIMIENTO N/A N	/A RESTANTE 0 0 0 /A RESTANTE 0 0 /A RESTANTE 0 0	Bajar co Ki Bajar co Restant 0 AGI 0 CON 0 DES 0 FUE 0 POD 0 VOL	NO por Ki poste de CM cor CM coste de Ki e / Ki Libre 0 BON/PEN BON/PEN BON/PEN BON/PEN BON/PEN
		No N	No N	No N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	PARTO DE PUNTO N/A N/A PARTO DE PUNTO N/A N/A PARTO DE PUNTO N/A N/A	DS DE KI Y MA N/A DS DE KI Y MA N/A N/A	N/A N ANTENIMIENTO N/A N ANTENIMIENTO N/A N	/A RESTANTE 0 0 0 /A RESTANTE 0 0 /A RESTANTE 0 0 /A RESTANTE 0 0	Bajar co Ki Bajar co Restant 0 AGI 0 CON 0 DES 0 FUE 0 POD 0 VOL	NO por Ki poste de CM cor CM coste de Ki e / Ki Libre 0 BON/PEN BON/PEN BON/PEN BON/PEN BON/PEN
DESVENTAJAS		No N	No N	No N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	PARTO DE PUNTO N/A N/A PARTO DE PUNTO N/A N/A PARTO DE PUNTO N/A N/A PARTO DE PUNTO	N/A DS DE KI Y MA N/A DS DE KI Y MA N/A OS DE KI Y MA N/A	N/A N ANTENIMIENTO N/A N ANTENIMIENTO N/A N	/A RESTANTE 0 0 /A RESTANTE 0 0 /A RESTANTE 0 0 /A RESTANTE	Bajar co Ki Bajar co Restant O AGI O CON DES O FUE O POD VOL O	No por Ki por Ki poste de CM por CM poste de Ki por Ki poste de Ki por CM poste de Ki p
DESVENTAJAS		No N	No N	No N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	PARTO DE PUNTO N/A N/A PARTO DE PUNTO N/A N/A PARTO DE PUNTO N/A N/A PARTO DE PUNTO	N/A DS DE KI Y MA N/A DS DE KI Y MA N/A OS DE KI Y MA N/A	N/A N ANTENIMIENTO N/A N ANTENIMIENTO N/A N	/A RESTANTE 0 0 0 /A RESTANTE 0 0 /A RESTANTE 0 0 /A RESTANTE 0 0	Bajar co Ki Bajar co Restant O AGI O CON DES O FUE O POD VOL O	NO por Ki por Ki poste de CM por CM poste de Ki pos
		No N	No N	No N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	PARTO DE PUNTO N/A	DS DE KI Y MA N/A DS DE KI Y MA N/A DS DE KI Y MA N/A N/A	N/A N ANTENIMIENTO N/A N ANTENIMIENTO N/A N ANTENIMIENTO N/A N	/A RESTANTE 0 0	Bajar con Ki Bajar con Restant Con	No por Ki por Ki por Ki por CM
DESVENTAJAS Nombre de la técnica	1º 2º CM	No N	No N	No N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	PARTO DE PUNTO N/A N/A PARTO DE PUNTO N/A N/A PARTO DE PUNTO N/A N/A PARTO DE PUNTO	N/A DS DE KI Y MA N/A DS DE KI Y MA N/A OS DE KI Y MA N/A	N/A N ANTENIMIENTO N/A N ANTENIMIENTO N/A N ANTENIMIENTO N/A N	/A RESTANTE 0 0	Bajar co Ki Bajar co Restant O AGI O CON DES O FUE O POD VOL O	No por Ki por Ki por Ki por CM
	1º 2º CM	No N	No N	No N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	PARTO DE PUNTO N/A	N/A DS DE KI Y MA N/A DS DE KI Y MA N/A OS DE KI Y MA N/A CAR Opc	N/A N ANTENIMIENTO N/A N	/A RESTANTE O O /A RESTANTE O O /A RESTANTE O O /A RESTANTE O O /A RESTANTE O E E	Bajar of Ki Bajar of Restant 0 Restant 0 AGI 0 CON 0 DES 0 FUE 0 POD 0 VOL 0 Max. D	No por Ki por Ki por Ki por Ki por CM
	1º 2º CM	No N	No N	No N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	PARTO DE PUNTO N/A	DS DE KI Y MA N/A DS DE KI Y MA N/A DS DE KI Y MA N/A CS DE KI Y M	N/A N ANTENIMIENTO N/A N ANTENIMIENTO N/A N ANTENIMIENTO N/A N ANTENIMIENTO N/A N	/A RESTANTE O O	Bajar of Ki Bajar of Restant O Restant O CON O DES O FUE O POD O VOL O MAX. D MAX. D MAX. D COM CON	No por Ki por Ki por Ki por CM
	1º 2º CM	No N	NO N	No N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO NV Tipo Clase RE	PARTO DE PUNTO N/A	N/A DS DE KI Y MA N/A DS DE KI Y MA N/A OS DE KI Y MA N/A CAR Opc	N/A N ANTENIMIENTO N/A N	/A RESTANTE O O /A RESTANTE	Bajar of Ki Bajar of Restant O Restant O CON O CON O DES O FUE O POD O VOL O MAX. D CON O	BON/PEN BON/PE
	1º 2º CM	No N	No N	No N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO NV Tipo Clase RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	PARTO DE PUNTO N/A	DS DE KI Y MA N/A DS DE KI Y MA N/A DS DE KI Y MA N/A CAR Opc CAR Opc	N/A N ANTENIMIENTO N/A N	/A RESTANTE O O O	Bajar con Ki Bajar con Ki Bajar con Restant Con	BON/PEN BON/PE
	1º 2º CM	No N	NO N	NO N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO NV Tipo Clase RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	PARTO DE PUNTO N/A N/A	DS DE KI Y MA N/A CAR Opc CAR Opc DS DE KI Y MA N/A OS DE KI Y MA N/A OS DE KI Y MA N/A OS DE KI Y MA N/A	N/A N ANTENIMIENTO N/A N	/A RESTANTE O O O	Bajar control Ki Bajar control Restant O AGI O CON DES O FUE O POD O VOL O Max. D Max. D Com Com Com Com Com Com Com Co	BON/PEN BON/PE
	1º 2º CM	No N	NO N	NO N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO NV Tipo Clase RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	PARTO DE PUNTO N/A	CAR Opci	INTENIMIENTO N/A NATENIMIENTO N/A NATENI	/A RESTANTE O O	Bajar of Ki Bajar of Restant O CON CON	BON/PEN BON/PE
	1º 2º CM	No N	NO N	NO N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO NV Tipo Clase RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	PARTO DE PUNTO N/A N/A	CAR Opci	INTENIMIENTO N/A NATENIMIENTO N/A NATENI	/A RESTANTE O O /A RESTANTE	Bajar of Ki Bajar of Restant O CON CON	BON/PEN
	1º 2º CM	No N	NO N	NO N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO NV Tipo Clase RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO	PARTO DE PUNTO N/A N/A	CAR Opci	N/A N ANTENIMIENTO N/A N	/A RESTANTE O O	Bajar of Ki Bajar of Restant O CON O DES O CM Bajar of CM Bajar of CM Bajar of CON	BON/PEN
	1º 2º CM	No N	NO N	NO N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO NV Tipo Clase RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO N/A N/A PARTO DE PUNTO N/A N/A	CAR Opc	IN/A N ANTENIMIENTO N/A N	/A RESTANTE O O	Bajar of Ki Bajar of Restant O CON O DES O CM Sajar of	NO por Ki por Ki poste de CM por CM poste de Ki e / Ki Libre 0 BON/PEN BON/PEN BON/PEN BON/PEN BON/PEN Coste de CM por Ki por CM por Ki por CM	
	1º 2º CM	No N	NO N	NO N	REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO NV Tipo Clase RE REPARTO DE KI MANTENIMIENTO PARTO DE PUNTO N/A N/A	CAR Opc	IN/A N ANTENIMIENTO N/A N	/A RESTANTE O O	ementos Afines Max. D Com Com Max. D Com Com Com Com Com Com Com Co	No por Ki poste de CM por CM poste de Ki e / Ki Libre 0 BON/PEN BON/PEN BON/PEN BON/PEN BON/PEN Coste de CM BON/PEN	

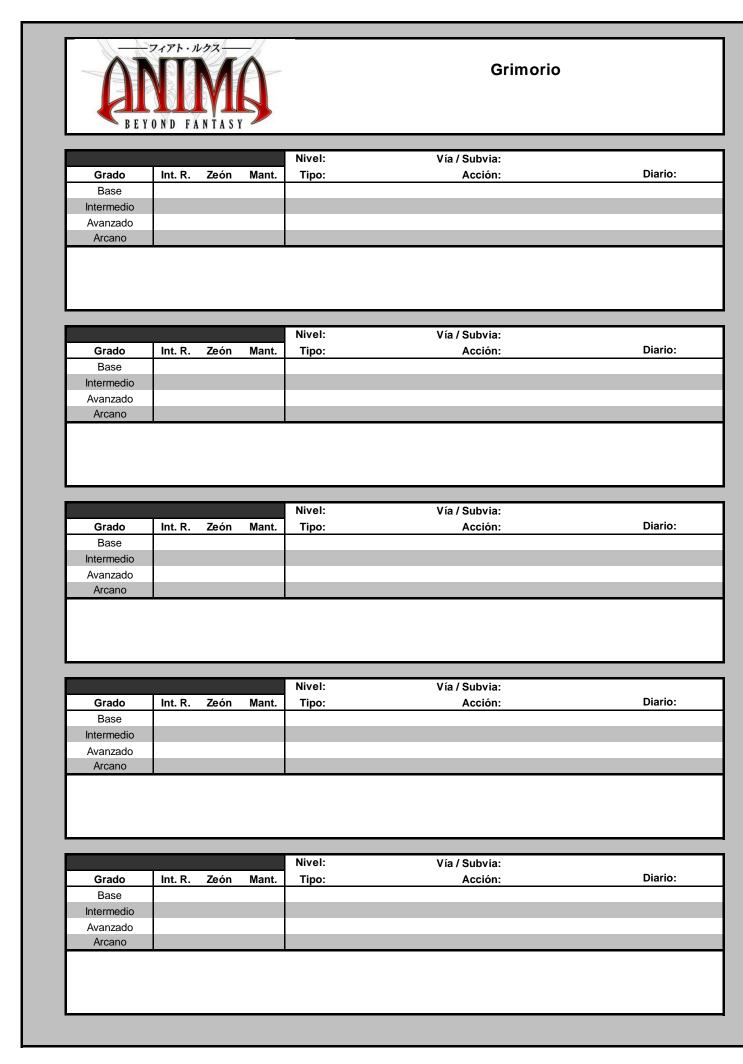
5																0		N/A	N/A
-				No	No	No													
-				No	No	No		REP	PARTO	DE PUNTOS	DE KIYM.	ANTENIMI	ENTO						
-				No	No	No			N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	RESTANTE					
-				No	No	No		REPARTO DE KI						0					
-				No	No	No		MANTENIMIENTO						0					
DE	ESVENTAJAS															Max. De	sventajas		
1-																:	1		
2-																			
3-																			
		-	-		-	-	-	•											

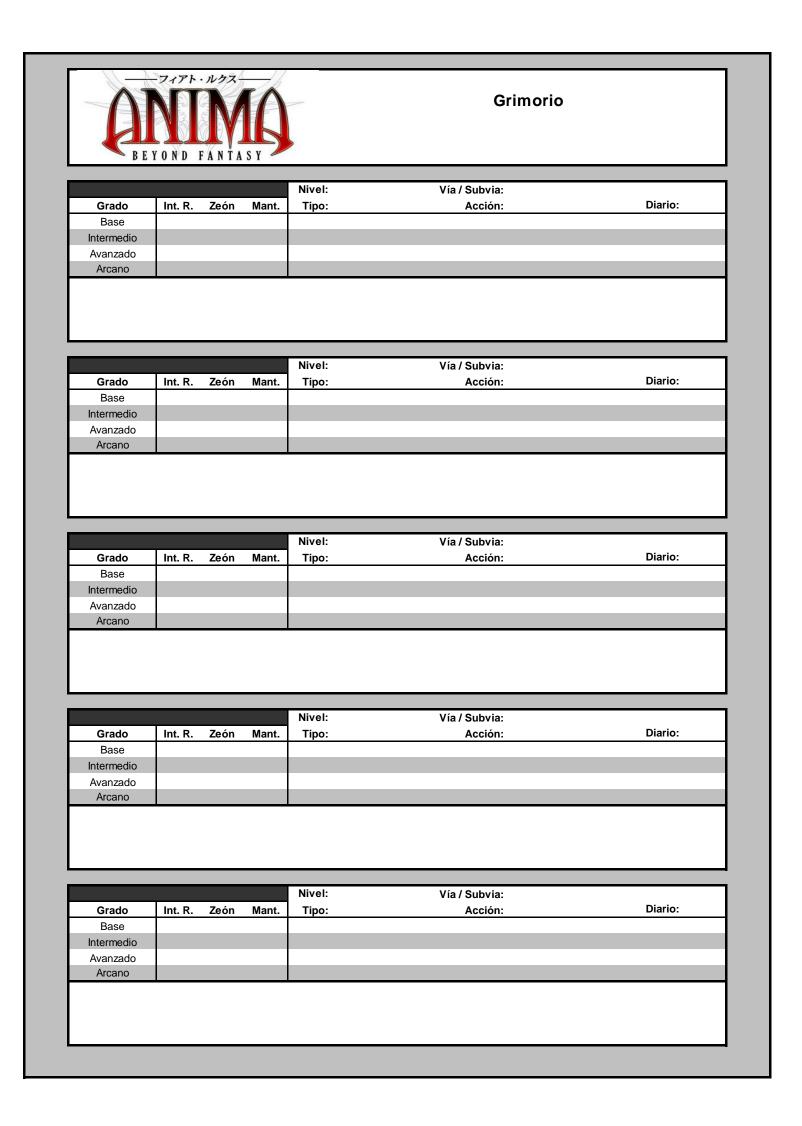
ANTA SY	Nombre: Categoría: Guerrero Elan	Nivel: ¹			
Elan	Modificadores Elan:	Panalizadana	Elan	Modificadores Elan:	Developedance
	Elan inferior a 50 Elan superior a 50	Penalizadores		Elan inferior a 50 Elan superior a 50	Penalizadores
Poderes de Elan adquiridos			Descripción		

				1 612	onaliz	acion	. ven	icajas				
Nivel sobrenat campar		No a	plicar		Habilida	des Ese		Personalizadas Habilidad		l c	Da ania	DD-
								паршааа			enosis	PDs
Cercai	nía con E	l dragón										
	as Persor entaja	nalizadas	Coste		Poderes	de Cria	tura Per	sonalizados				
			Costo					Poder		G	Snosis	PDs
Raí	íces cultu											
5.4		ar bonos:										
Dafne	٨	/ledia / Ba	ija ————————————————————————————————————									
		_	Ventaja		Libres	Habili	dad 1	Habilidad 2		$\overline{}$		
	en rias		una mate una mate		0							
	Ventajas en Secundarias	Apto en	una mate	eria (3)	0					- 1		
	Ven		zaje natur zaje natur		0					- 1		
	ᆫ		zaje natur		0							
				Pe	rsona	lizaci	ón: E	lan				
				Dade								
Calaa									ь в	maa finala		
bor	cción de nos de	De		+1 INT		ridos: Nir +1 VOL		+1 POD	INT	pnos finale	VOL	
bor		De						+1 POD	_			
bor Er	nos de ebus Nombre:		Influjo:	+1 INT +2 VOL					INT 0	POD	VOL	
bor Er No	nos de ebus			+1 INT				+1 POD Descripci	INT 0	POD	VOL	
bor Er No	nos de ebus Nombre:		Influjo:	+1 INT +2 VOL					INT 0	POD	VOL	
bor Er No	nos de ebus Nombre:		Influjo:	+1 INT +2 VOL					INT 0	POD	VOL	
bor Er No	nos de ebus Nombre:		Influjo:	+1 INT +2 VOL					INT 0	POD	VOL	
bor Er	nos de ebus Nombre:		Influjo:	+1 INT +2 VOL					INT 0	POD	VOL	
bor Er No	nos de ebus Nombre:		Influjo:	+1 INT +2 VOL					INT 0	POD	VOL	
bor Er No	nos de ebus Nombre:		Elan	+1 INT +2 VOL	+1 INT			Descripci	INT 0	POD	VOL	
bor Er No	nos de ebus Nombre:		Elan	+1 INT +2 VOL	+1 INT			Descripci	on int	POD	VOL	
bor Er No	nos de ebus Nombre:		Elan	+1 INT +2 VOL	+1 INT			Descripci	on int	POD	VOL	
bor Er No	nos de ebus Nombre:		Elan	+1 INT +2 VOL	+1 INT			Descripci	on int	POD	VOL	
bor Er No	nos de ebus Nombre:		Elan Elar	+1 INT +2 VOL Coste	+1 INT			Descripci	on int	POD	VOL	
bor Er No	nos de ebus Nombre:		Elan Elar	+1 INT +2 VOL	+1 INT			Descripci	on int	POD	VOL	
bor Er No	nos de ebus Nombre:		Elan Elar	+1 INT +2 VOL Coste	+1 INT			Descripci	on int	POD	VOL	

		PE	rsonan	zacion.	Armas y	arma	uuras			
s	Crit. 1				ittarius Magi				Cáncer magiste	er
Naturales	Crit. 2 Ventaia	s Legado		Proy	ectil Exclusiv	o: No				
Natu		rementado	_							
_	Daño inc	rementado					_			
				Armas pe	rsonalizadas	;				
	Nombre: Conocida: <i>Si</i>	Turno Da	ão EUE	Req. 1M:	21	4.	Turno			
po 1:		Turrio Da	Crit. 1		Ent. Rotur		Mágico			
po 2:										
	Nombre: Conocida: <i>Si</i>	I Turna I Da	~	Pog. 1M:	21	4.	Turns			
ipo 1:		Turno Da	Crit. 1	Req. 1M: Crit. 2	Ent. Rotur		Turno Mágico			
ро 1. ipo 2:			Ont. 1	Ont. 2	Lint. Rotal	a 1163.	Magico			
	Nombre:									
	Conocida: Si	Turno Da		Req. 1M:	21		Turno Mágico			
po 1: po 2:			Crit. 1	Crit. 2	Ent. Rotur	a Pres.	Magico			
	Nombre Requerimiento	Pen. Natur	al Roctri	cción Movimi	ento Peg	Nombre erimiento	: Pen. Na	tural	Restricción Mo	vimiento
ada	r.equeniniento	ren. Natur	a Resum	JOIOTT WIOVITTI	ento Requ	enniento	r-en. Na	uuiai	Kestriction MC	,vii i iiei ilo
personalizada	FIL CON	PEN CA	L ELE	FRI E	ENE FIL	CON	PEN	CAL	ELE FRI	ENE
rsor										
be	Tipo	:		Entereza:		Tipo	:		Entereza	a :
	Localización			resencia:	Lo	calización			Presencia	
			Tal	olas de Arm	as personali	zadas				
	Tabla	Tab								
	Arma #1									
	Arma #2									
	Arma #3 Arma #4									
	Arma #5									
			orconal	ización:	Mística	v peío	uica			
		Г	ersoriai	izacion.	Mística	y psiq	luica			
		aciones Perso	onalizadas				Selección c		juro especializa	_
	No	mbre		Dif. Z	Zeón	Límite		Con	juro	Nivel
		. ,		Costs	ooto al		D	eorinal ⁴	n	
	_			Coste Co	oste 2		Des	scripció	<u>''II</u>	
	Р	atrón mental								
zados	Bonificadores									
nalizados	Bonificadores Penalizadores			Costa	nste 2		Dec	scrinció	ın	
ersonalizados	Bonificadores Penalizadores			Coste Co	oste 2		Des	scripció	n	
Personalizados	Bonificadores: Penalizadores: P Bonificadores:	atrón mental		Coste Co	oste 2		De	scripció	n	
Personalizados	Bonificadores: Penalizadores: P	atrón mental		Coste Co	oste 2		Des	scripció	n	







Vía: Fuego Subvía: Conjuros nivel 2-20

					2-10		
	Crear Fuego		Nivel: 2	Vía / Subvia: Fuego			
(Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: Si
	Base	5	30	5	1 Intensidad de fuego		
Int	termedio	8	80	10	6 intensidades de fuego		
A	vanzado	10	100	10	8 Intensidades de fuego		
A	Arcano 12 120 15		10 intensidades de fuego				

Crea intensidades de fuego. Mientras se mantenga el conjuro, la temperatura se mantendrá

Libre	Libre Acceso 1-10				Vía / Subvia:			
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:		
Base								
Intermedio								
Avanzado								
Arcano								

Miti	igar Fue	ego		Nivel: 6	Vía / Subvia: Fuego	
Grado	Grado Int. R. Zeón Mant.		Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: No	
Base	5	30	No	-1 intesidad de fuego		
Intermedio	8	80	No	-5 Intensidades de fuego		
Avanzado	10	120	No	-10 Intensidades fuego		
Arcano	13	200	No	-15 Intensidades de fuego		

Disminuye intensidades de fuego o de calor. Hay que tener en uenta que alguna fuentes de fuego, como volcanes o grandes incendios, se reproducen automáticamente si no se consifuen mitigar del todo. Al lanzarlo sobre un ser basado en fuego, recibira 5 puntos de daño por cada intensidad rebajada, si no supera la RM. Los seres con acumulación reciben 25 puntos de daño por cada intensidad.

Libre	Libre Acceso 1-10				Vía / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						
						_

Inmunidad	l Contra	a el Fue	ego	Nivel: 10	Vía / Subvia: Fuego			
Grado	Int. R. Zeón Mant.		Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: Si		
Base	6	50	5	5 Intensidades de calor				
Intermedio	8	140	10	12 Intensidades de calor				
Avanzado	10	200	10	20 Intensidades de fuego				
Arcano	13 300 15		15	30 Intensidades de fuego				

Este conjuro permite al hechicero, o a las personas que designe, ser inmunes a intensidades de calor. En el caso de que se reciba un ataque basado en dicho elemento, cada intensidad a la que es inmune disminuye 5 puntos de daño base del ataque, otorgando un +5 a las Resistencias contra sus efectos

				12-20		
Sen	Sentir el Calor			Nivel: 12	Vía / Subvia: Fuego	
Grado Int. R. Zeón Mant.		Tipo: Detección	Acción: Activa	Diario: No		
Base	6	60	10	25 metros / RM 120		
Intermedio	9	100	10	50 metros / RM 150		
Avanzado 12 140 15		100 metros / RM 180				

Arcano 15 200 15 250 metros / RM 220

Detecta la localización de cualquier fuente de calor. El conjuro no dará información sobre qué lo produce, pero podrá sentir intensidades y tamaños. Es posible, incluso percibir el calor que desprende un cuerpo humano, pero no el de seres inanimados o inmateriales, como golems o no muertos. Si se desea resistir, deberá superarse una RM

Libre	Acceso	1-20		Nivel:	Vía / Subvia:		
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:	
Base							
Intermedio							
Avanzado							
Arcano							

Bol	a de Fu	ego		Nivel: 16	Vía / Subvia: Fuego			
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Ataque	Acción: Activa	Diario: No		
Base	6	50	No	Daño Base 50 / Área de	e 5 metros de radio			
Intermedio	9	100	No	Daño Base 100 / Área d	Daño Base 100 / Área de 25 metros de radio			
Avanzado	12	160	No	Daño Base 140 / Área d	de 80 metros de radio			
Arcano	15	250	No	Daño Base 160 / Área d	de 150 metros de radio			
Provecta un atac	ule íaneo i	aua astal	lla en un	área. No es nosible selec	cionar hlancos en el interior de la evolo	sión Ataca en la TA de		

Proyecta un ataque ígneo que estalla en un área. No es posible seleccionar blancos en el interior de la explosión. Ataca en la TA de calor

Libre	Libre Acceso 1-20				Vía / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Control	Sobre e	el Fueg	0	Nivel: 20	Vía / Subvia: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: Si
Base	6	50	5	RM 100/5 intensidades		
Intermedio	9	80	10	RM 120 / 8 intensidades		
Avanzado	12	120	15	RM 140/ 12 intensidades		
Arcano	15	180	20	RM 180/ 15 intensidades		

Permite controlar la forma y crecimiento de un fuego. Del mismo modo, podrán modificarse distintos aspectos de las llamas, como su color, apariencia e incluso el humo que producen. Si se trata de un ser basado naturalmente en este elemento, el mago podrá controlarlo si la criatura no supera una RM. Un ser que falle la Resistencia no puede repetirla, salvo en caso de que reciba una orden opuesta a su naturaleza.

Vía: Fuego Subvía: Conjuros nivel 22-40

	22-30											
	Barre	era de Fuego			Nivel: 22	Vía / Subvia: Fuego						
	Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Defensa	Acción: Activa	Diario: No					
	Base	6	50	5	Daño 80 / 2 metros de	extensión / 300 puntos de Resistencia						
	Intermedio	9	90	10	Daño 90 / 5 metros de extensión / 500 puntos de Resistencia							
	Avanzado 12 120 10				Daño 100 / 10 metros / 800 puntos / Puede detener ataques basados en energía							
ı	Arcano	15	150	15	Daño 100 /15 metros/1000 puntos/Ataque a IMP/ Puede con toda clase ataque							
	Este conjuro levanta un potente muro de fuego. Cualquiera que trate de traspasarlo recibirá automáticamente un ataque contra una											

Este conjuro levanta un potente muro de fuego. Cualquiera que trate de traspasarlo recibirá automáticamente un ataque contra una habilidad de Casi Imposible, en la TA de calor. Recibir daño no impide a un personaje atravesar el muro. Adicionalmente, el brujo podrá usarla a modo de escudo mágico para detener únicamente ataques basados en agua, frío o fuego

Libre Acceso 1-30				Nivel:	Vía / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						
	•		-			

A	rma İgn	ea		Nivel: 26	Vía / Subvia: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: No
Base	6	50	5	+10 daño base		
Intermedio	9	80	10	+20 daño base		
Avanzado	11	100	10	+30 daño base		
Arcano	14	120	15	+40 daño base		

Imbuye de llamas un arma, haciendo que ataque en la TA de calor como crítico primario. El fuego será tan potente que aumentará el daño base del ataque, sin afectar en absoluto a la resistencia del arma

Libre	Libre Acceso 1-30			Nivel:	Vía / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio	1					
Avanzado						
Arcano	1					

Desca	arga de	Calor		Nivel: 30	Vía / Subvia: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Ataque	Acción: Activa	Diario: No
Base	6	60	No	Daño 50		
Intermedio	9	90	No	Daño 70		
Avanzado	12	120	No	Daño 90		
Arcano	15	150	No	Daño 110		

Proyecta una descarga de ondas de alta temperatura, capaces de abrasar cualquier cosa. El ataque se realiza en a TA de calor. Dado que las ondas no son visibles para el ojo humano, el defensor deberá ser capaz de ver magia, tener visión térmica, o superar un control de Advertir contra Absurdo si no quiere sufrir el penalizador de Cegado contra este ataque.

32-40											
Ver en las Cenizas				Nivel: 32	Vía / Subvia: Fuego						
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: No					
Base	6	60	No	Retrocede una hora							
Intermedio	10	140	No	Retrocede un día							
Avanzado	13	220	No	Retrocede un mes							
Arcano	15	340	No	Retrocede un año							

Traslada los sentidos del hechicero al pasado, permitiéndole ver la causa o incidente que provocó un determinado incendio. El hechicero deberá estar presente entre los restos del incendio para ejecutar el conjuro, y mientras lo hace no será consciente de lo que ocurre a su alrededor en la realidad.

Libre Acceso 1-40				Nivel:	Vía / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Aumentar Temp. Ambiental			ntal	Nivel: 36	Vía / Subvia: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: Si
Base	7	60	15	+5 grados/ 1 km de radio		
Intermedio	10	140	40	+10 grados / 5 km de radio		
Avanzado	12	240	50	+20 grados / 10km de radio		
Arcano	15	300	60	+30 grados / 15 km de radio		

Aumenta la temperatura ambiente. Si la temperatura aumenta 10º por encima de lo que es natural en una zona en su momento más cálido, el índice de aumento se reduce a la mitad.

Libre	Libre Acceso 1-40			Nivel:	Vía / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio	1					
Avanzado						
Arcano						
				•		

Mina de Fuego		Nivel: 40 Vía / Subvia: Fuego					
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: Si	
Base	7	80	20	10 metros de radio/ Daño 80			
Intermedio	10	160	40	50 metros de radio/ Daño 120			
Avanzado	12	240	50	150 metros de radio/ Daño 180			
Arcano	15	320	60	250 metros de radio/ Dai	ño 240		

Crea una mina ígnea, en radio, ataca en la TA de calor. Para defenderse defensa contra un ataque final de 240, si se esta a más de la mitad de la zona abarcada o contra 280 si es menos. A menos de un metro, ataque 320. La mina puede dejarse fija en un lugar o en un objeto determinado y permanece estática en ese lugar hasta que estalla. El mago puede activarla cuando desee, aunque hacerlo se considera una acción activa. Afecta a todos dentro del area.

Vía: Fuego Subvía: Conjuros nivel 42-60

				42-50		
Aumei	ntar el (Crítico		Nivel: 42	Vía / Subvia: 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	Libre Acceso 1-50			Nivel:	Vía / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

	Secar			Nivel: 46	Vía / Subvia: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: No
Base	8	80	No	5 metros de radio/ RM d	RF 100	
Intermedio	10	120	No	15 metros de radio / RM	1 o RF 120	
Avanzado	12	180	No	25 metros de radio / RM	l o RF 140	
Arcono	11	240	Mo	25 motros do radio / PM	1 o DE 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	o 1-50		Nivel:	Vía / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

	Fundir			Nivel: 50	Vía / Subvia: 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	
Cuer	ρο a Fι	uego		Nivel: 52	Vía / Subvia: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: No
Base	8	100	10	Las habilidades descri	as	
Intermedio	11	120	15	Se gana +30 a sus Re	sistencias contra efectos basados en calor	
Avanzado	12	140	15	Idem arriba, el sujeto p	uede pasar por donde pueda pasar el fuego)
Arcano	16	160	20	Idem arriba, los ataque	s de frío o agua no sobrenatural no causan	daño

El objetivo se transforma en llamas, volviéndose inmune a ataques no basado en energía, frió 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		Nivel:	Vía / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Sac	rificio \	/ital		Nivel: 56	Vía / Subvia: Fuego			
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: Si		
Base	6	120	10	Sacrificio máximo de 50	acrificio máximo de 50 PV por asalto			
Intermedio	9	180	10	Sacrificio máximo de 10	00 PV por asalto			
Avanzado	13	240	15	Sacrificio máximo de 15	acrificio máximo de 150 PV por asalto			
Arcano	15	300	15	Sacrificio máximo de 20	00 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 multiplo). 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		Nivel:	Vía / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

li li	ncinera	r		Nivel: 60	Vía / Subvia: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Automático	Acción: Activa	Diario: No
Base	10	100	10	RM 140/+100 a la Tabla 7	76/50 metros de radio	
Intermedio	12	150	15	RM 160/+120 a la Tabla 7	6/ 100 metros de radio	
Avanzado	12	200	15	RM 180/+140 a la Tabla 7	6/ 150 metros de radio	
Arcano	16	260	20	RM 200/ +160 a la Tabla 7	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		
Const	umir Es	encia		Nivel: 62	Vía / Subvia: 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		Nivel: Vía / Subvia:	Vía / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Sacri	ficio de	Poder		Nivel: 66	Vía / Subvia: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: Si
Base	7	120	10	20 puntos de Zeon por as	salto	
Intermedio	10	180	10	50 puntos de Zeon por as	salto	
Avanzado	12	240	15	80 puntos de Zeon por as	salto	
Arcano	15	300	15	120 nuntos de Zeon nor a	esalto	

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

Crít	ico Dire	ecto		Nivel: 70	Vía / Subvia: 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 / Subvia: Fuego	
	Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	Acción: Activa	Diario: Si
I	Base	6	120	10	50 puntos de Zeon por	asalto	
	Intermedio	9	180	10	100 puntos de Zeon po	r asalto	
	Avanzado	13	240	15	150 puntos de Zeon po	r 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		Nivel:	Vía / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Tormenta de Fuego				Nivel: 76	Vía / Subvia:	Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Automático	Acción:	Activa	Diario: No
Base	8	150	15	25 metros de radio/ HA Ab	surdo (180)		
Intermedio	10	200	20	150 metros de radio/ HA C	IM (240)		
Avanzado	12	240	25	200 metros de radio/ HA IN	<i>IP (280)</i>		
Arcano	15	280	30	250 metros de radio/ HA IN	IH (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		Nivel:	Vía / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Consumi	Consumir Vida por Magia				Nivel: 80 Vía / Subvia: 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 habilida	d pasiva d	de sacrifi	car temp	oralmente puntos de vid	la para recuperar Zeon. Cada 5 PV que s	se sacrifiquen,	

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										
Cı	ear Ifre	et		Nivel: 82	Vía / Subvia: Fuego					
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	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	o 1-90		Nivel:	Vía / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

	Pira			Nivel: 86	Vía / Subvia: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	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		Nivel: Vía / Subvia:	Vía / Subvia:			
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:		
Base								
Intermedio								
Avanzado								
Arcano								

De	vastaci	ón		Nivel: 90	Vía / Subvia: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Ataque	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.

				92-10	00	
Sacrificar a Otros				Nivel: 92	Vía / Subvia: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Efecto	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 1	Acceso	1-100		Nivel:	Vía / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						

Seño	Señor del Fuego			Nivel: 96	Vía / Subvia: Fuego	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo: Automático	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	
0 1 1 1						

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		Nivel:	Vía / Subvia:	
Grado	Int. R.	Zeón	Mant.	Tipo:	Acción:	Diario:
Base						
Intermedio						
Avanzado						
Arcano						
		<u>"</u>				

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

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: Compendio de Técnicas							
Profesión: Guerrero Nivel: 1			Compensate as recinisate				
		۸	OMBRE DE LA TÉCNICA			•	
Nivel: 1	Tipo:		Elementos Afines:			0	
Desventajas:				-	Descripción de la técnio	a	
AII 1 1	-	٨	OMBRE DE LA TÉCNICA			0	
Nivel: 1	Tipo:		Elementos Afines:				
Desventajas:					Descripción de la técnic	a	
_	_	Δ	IOMBRE DE LA TÉCNICA				
Nivel: 1	Tipo:		Elementos Afines:			0	
Desventajas:				-	Descripción de la técnic	a	
		۸	OMBRE DE LA TÉCNICA				
Nivel: 1	Tipo:		Elementos Afines:			0	
Desventajas:					Descripción de la técnio	a	
			OMBRE DE LA TÉCNICA				
Nivel: 1	Tipo:		Elementos Afines:			0	
Desventaiss				Г	Descrinción de la técnic	2	
Desventajas:				}	Descripción de la técnic	.d	

ATTA SY	Compendio de Técnicas			
Nivel: 1 Tipo:	NOMBRE DE LA TÉCNICA Elementos Afines:	0		
Desventajas:		Descripción de la técnica		
Nivel: 1 Tipo:	NOMBRE DE LA TÉCNICA Elementos Afines:	0		
Desventajas:		Descripción de la técnica		
Nivel: 1 Tipo:	NOMBRE DE LA TÉCNICA Elementos Afines:	0		
Desventajas:		Descripción de la técnica		
Nivel: 1 Tipo:	NOMBRE DE LA TÉCNICA Elementos Afines:	0		
Desventajas:		Descripción de la técnica		
Nivel: 1 Tipo:	NOMBRE DE LA TÉCNICA Elementos Afines:	0		
		<u> </u>		
Desventajas:		Descripción de la técnica		

