

Poder:			Pot:		Poder:		P	ot:	Poder:		Pot:
Nivel:	Acción:	Mante	enimien	to:	Nivel:	Acción:	Mantenim	iento:	Nivel:	Acción:	Mantenimiento:
					l						
20	D die in				20	D die in			20 1	2 41- 1-	
20 40	Rutinario Fácil				20 40	Rutinario Fácil			20 I 40	Rutinario Fácil	
80	Medio				80	Medio			80	Medio	
120 140	Difícil Muy difícil				1 <u>20</u> 140	Difícil Muy difícil			120 140 M	Difícil Nuy difícil	
180	Absurdo				180	Absurdo			180	Absurdo	
	asi imposible Imposible					asi imposible Imposible				si imposible mposible	
320	Inhumano				320	Inhumano			320 [nhumano	
440	Zen				440	Zen			440	Zen	
Poder:			Pot:		Poder:		P	ot:	Poder:		Pot:
Nivel:	Acción:	Mante	enimien	to:	Nivel:	Acción:	Mantenim	iento:	Nivel:	Acción:	Mantenimiento:
20	Rutinario				20	Rutinario				Rutinario	
40 80	Fácil Medio				40 80	Fácil Medio			40 80	Fácil Medio	
120	Difícil				120	Difícil			120	Difícil	
140 180	Muy difícil Absurdo				140 180	Muy difícil Absurdo				Nuy difícil Absurdo	
-	asi imposible					asi imposible				si imposible	
	Imposible				280	Imposible				mposible	
320 440	Inhumano Zen				440	Inhumano Zen			320 I 440	nhumano Zen	
Poder:			Pot:		Poder:		p	ot:	Poder:		Pot:
Nivel:	Acción:	Mante	enimien	to:	Nivel:	Acción:	Mantenim		Nivel:	Acción:	Mantenimiento:
20	Rutinario				20	Rutinario			20 1	Rutinario	
40	Fácil				40	Fácil			40	Fácil	
80 120	Medio Difícil				80 120	Medio Difícil			80 120	Medio Difícil	
140	Muy difícil				140	Muy difícil			140 N	luy difícil	
1 <u>80</u> 240 Ca	Absurdo asi imposible				180 240 Ca	Absurdo asi imposible				Absurdo si imposible	
280	Imposible				280	Imposible			280 1	mposible	
320 440	Inhumano Zen				320 440	Inhumano Zen			320 I 440	nhumano Zen	
	da CV adicional c	ue inviertas	permai	nenteme			a su prueba de	"			
Potenci	ial Psíquico. No p	ıedes inverti	ir mas d	le 10 CV	(para un t	otal de +100 al Po	otencial).	Discip	linas	Conocida	a§
	nengraí	}									
The same		FUEGO			calor: tira 1d100						
	Intensidad I	quivalencia ma de una vela	Daño 5		tre 5 si tiene ac	umulación).					
	3 Fuego	de una antorcha queña hoquera		No hay dai		si no intenta apagarlo (1d					
	20 C	iran hoguera asa en llamas	35 100	10 el nivel d	de calor.	or, pero no realizas mas ac	ciones) incrementa en	PodgR	89 M	ant <u>anido</u> s)
	40 Ca	randes hornos stillo ardiendo	150 200		ARDIENDO. Idido, pero reci	ibe 10 puntos de daño por	asalto, –2 por TA (25	Poder			Grado mantenido
	50	Volcán	250		lación, –5 por EN LLAMAS.	TA).					
		FRÍO quivalencia	Dafiσ	Como ardi	endo, pero reci	be 25 puntos de daño por la armadura, reduce el niv					
	1 5	Escarcha Nieve	5 25	puntos. 300+: CAL	•	,					
	10 20	Hielo Iceberg	100		endo, pero reci	be 50 puntos de daño por	asalto (250 si tiene				
	30 To	rmenta polar Zona glacial	150 250	Daño por f							
				vario por r							
	50 ELEC	TRICIDAD			RF a una dificul	tad igual al daño sufrido. S					
	50 ELEC	cquivalencia Chispa	Daño 5		RF a una dificul r a toda acción	tad igual al daño sufrido. S igual almargen de fallo (s					
	50 Intensidad 1 3 5 Pec	cquivalencia Chispa Estática queña descarga	5 15 25	penalizado de 5 por as Daño por e	RF a una dificul or a toda acción salto). electricidad:	igual almargen de fallo (s	e recupera a un ritmo				
	ELEC Intensidad 1 3 5 Pec 7 An	cquivalencia Chispa Estática	5 15	penalizado de 5 por as Daño por e Tirada de R	RF a una dificul or a toda acción salto). electricidad: RF a una dificul or a toda acción		e recupera a un ritmo ie obtiene un				

Personaje:	Jugador/a:	フィアト・ルクダ
CV LIBRE	COSTE EN PD (PSIQUICA) +1 CV: 10 15 20	HABILIDADES PSTOUIÇAS
Recuperación: 1 CV cada ■ hora ■10 min ■5 min ■1 min	+1 punto cada niveles	Si realizas acciones adicionales en un asalto, aplica un –25 al Potencial Esíquico por cada una, pero no
Congumo de Volunta	d libgg	a la Proyección Psíquica. Salvo que se especifique lo contrario, la TA no protege contra los poderes psíquicos.
Mejorar la Proyección Psíquica: durante una tirada añade +10 Mejorar el Potencial Psíquico: durante un turno añade +20 po un máximo de +100 (5 CV)	r CV usado al potencial de un poder hasta	Es necesario acertar con al menos un 10% de éxito en la Proyección Psíquica para que el poder afecte al objetivo. Si el objetivo no puede ver matrices psíquicas aplicará el
Eliminar la fatiga: Usa CV en lugar de cansancio si fallas al act Acceso temporal a un poder: Por 1 CV adquiere durante un asa invirtiendo 1CV permanente pero que todavía no conozca. Incrementar un innato: Por cada CV incrementa el potencial p en +20 hasta un máximo de +100 (5 CV). Los CV invertidos as poder deja de ser mantenido.	alto un poder que pudiera aprender osíquico de un poder mantenido	penalizador de cegado a su defensa salvo que se especifiq lo contrario. Los ataques psiquicos solo pueden pararse si el objetivo puede bloquear energía, salvo que se especifique lo contrario.
CV Potanela Peíouleo	Ajustes al Potencial Psío	uleo
Potencial Psíquico = + + + +	Tiempo de concentración: 1 asalto Ajuste al Potencial: +10	+20 +30 +40 +50
*Base: Pág 211 CE. +10 a VOL 5, mejora en +10 por punto hasta 14. Cada punto sobre 15 mejora en +20. Coste CV: 1 2 (3) 3 (6) 4 (10) 5 (15) 6 (21) 7 (28) 8 (36) 9 (48) 10 (55) Puntos: +10 +20 +30 +40 +50 +60 +70 +80 +90 +100 *El valor entre paréntesis representa el coste total de CV acumulado.	Dividir el Potencial: un mentalista pu dividiendo su Potencial Psíquico entr	zar otras acciones activas / ser dañado rompe la concentración. ede utilizar mas de un poder por asalto e ellos. Puede repartir su potencial como 40 en un poder y +20 en otro) aunque).
PROVECCIÓN PRÍOUICA TOTAL Atributo Puntos Especial Proyección Psíquica Proyección Psíquica	Dificultad Provección Dificultad Provección ALCANCE 20 El propio mentalista o contacto. 40 Hasta 5 m.	100 Proyección Psíquica como combate. Puedes usar tu habilidad de ataque con armas
Ataque como Proyección Defensa como Proyección *Escudar a otros es una acción activa. La prueba de defensa es a -40.	80 Hasta 20 m. 120 Hasta 100 m. 140 Hasta 250 m. 180 Hasta 500 m. 240 Hasta 1 Km.* 280 Hasta 10 Km.* * Puede no tener línea de visión, pero requiere una forma de ver al objetivo. Con Díf 240 necesitas saber su localización.	como Proyección Psíquica ofensiva y tu habilidad de defensa para levantar escudos y barreras. No le sumes los bonos por CAT/ nivel ni arma.
Patronas mantalas Pág. 100 AE.		
Patrón: Fonos:	Patrón opuesto:	Coste (PSÍQUICA): Cancelación:
Penalizadores:		
Patrón: Fonos:	Patrón opuesto:	Coste (PSÍQUICA): Cancelación:
Penalizadores:		
Patrón: F	Patrón opuesto:	Coste (PSÍQUICA): Cancelación:
Penalizadores:		