Levitación I Novimiento de objetos I x Wovimiento de objetos I x Vuelo I Extrusión de presencia *Absorción de energía Armadura de energía Armadura de energía *Armad. de en. arcana I ca *Escudo físico Extensión del aura al arma *Alcance incrementado *Ataque elemental *Ataque elemental *Ataque elemental *Tansmisión del Ki Curación por Ki Transmisión del Ki Curación por Ki *Sacrificio vital Uso de la energía necesaria Ocultación del ki *Aura de ocultación Falsa muerte Eliminación de necesidades *Inmun. elemental: Eliminación de penalizadores Recuperación *Resitituir a otros Aumento de características -I recremento superior *Técnicas improvisadas *Torzar técnicas *Domino físico *Cambio físico I ca *Multiplicación de cuerpos 4+/14	Puedes adquiri Puedes aprend Detectas la ene Como Detecció I* as Permite correr I* min Permite volar « x 5 Kg as Permite rover v I* min Permite volar « Puedes cambia Puedes cambia Añade otro +2 Cada 5 as Puede mover v I* min Permite volar « Puedes cambia Añade otro +2 Cada 5 as Cobienes una E Puedes utilizar Duplicas el núr Escoge un elen Ho al Turno. I+ Destruye criati Permite curar I+ Permite	ergía de los seres a tu alrededor. (Habilidad = in, pero distingues la forma, la potencia, y pe sobre las paredes o el aqua. El primer asalto con un movimiento igual a 1/4 del movimiento sobre las paredes o el aqua. El primer asalto con un movimiento igual a 1/4 del movimiento objetos a distancia si están a la vista. El costa arios objetos, con un peso total de hasta 50 le con un movimiento igual al movimiento base. Con el cuerpo energía pura y/o elemental y m r1 punto de Ki por cada 5 de daño energético. A contra energía. de TA contra energía mientras se paque 1 Ki o mergía aumenta hasta 4, y puede incrementar barrera de Daño igual a tu Presencia base. extrusión de presencia con tu arma. Además mero de objetivos que alcanzas con la maniob nento, el arma lo adquiere como crítico secun uras y objetos tocados. Daño = fracaso RF Difambiar puntos de Ki con otro individuo que te hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos. esangramiento, entre 2 y 5 Ki según graveda cor cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue estás coms comer, beber y dormir I/10 de lo que requier fuego □frío □electricidad. Resistes 5 intens se penalizadores por críticos y cansancio. La run atributo físico en hasta +3 puntos. El contra un atributo físico en hasta +4 puntos	**E(Advertir + CM total)/2 =	Exxet y pág 110 Dominios del Ki (listas pre—construidas)).
USO DEL KI Control del Ki Detección del Ki Erudición Eliminación de peso Levitación I Movimiento de objetos Movimiento de masas Vuelo *Movimiento de masas -*Absorción de energía Armadura de energía Armadura de energía -*Armad. de energ. mayor -*Armad. de energ. mayor -*Armad. de energ. mayor -*Atanad. de energ. mayor -*Sexudo físico -*Extensión del aura al arma -*Oafio incrementado -*Velocidad incrementada -*Velocidad incrementada -*Velocidad incrementada -*Velocidad incrementada -*Sestrificio vital -*Uso de la energía necesaria -*Ocultación del ki -*Aura de ocultación -*Falsa muerte -*Eliminación de necesidades -*Inmun. elemental: -*Eliminación de penalizadores -*Recuperación -*Resitituir a otros -*Aument de características -*Incremento de características -*Tecnicas improvisadas -*Torzar técnicas -*Tencicas improvisadas -*Torzar técnicas -*Multiplicación de cuerpos -*Multiplicación de dedad -*Imitación de técnicas -*Inhumanidad -*Zen **Magnitud -*Magnitud arcana -*Control de la edad -*Imitación de técnicas -*InhumanidadZen **Magnus/Arma:	Puedes adquiri Puedes aprend Detectas la ene Como Detecció I* as Permite correr I* min Permite volar « x 5 Kg as Permite rover v I* min Permite volar « Puedes cambia Puedes cambia Añade otro +2 Cada 5 as Puede mover v I* min Permite volar « Puedes cambia Añade otro +2 Cada 5 as Cobienes una E Puedes utilizar Duplicas el núr Escoge un elen Ho al Turno. I+ Destruye criati Permite curar I+ Permite	er Técnicas de Dominio (pág 44 Dominios de ergía de los seres a tu alrededor. (Habilidad = fin, pero distingues la forma, la potencia, y pe sobre las paredes o el agua. El primer asalto con un movimiento igual a 1/4 del movimiento robjetos a distancia si están a la vista. El costarios objetos, con un peso total de hasta 50 kcon un movimiento igual al movimiento base, con el cuerpo energía pura y/o elemental y mr 1 punto de Ki por cada 5 de daño energético. A contra energía. de TA contra energía mientras se pague 1 Ki o nergía aumenta hasta 4, y puede incrementar de Taractar de Daño igual a tu Presencia base. extrusión de presencia con tu arma. Además mero de objetivos que alcanzas con la maniobiento, el arma lo adquiere como crítico secun use de todos los ataques físicos, armas y ataquaras y objetos tocados. Daño = fracaso RF Difambiar puntos de Ki con otro individuo que tehasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 5 puntos, hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 5 puntos, hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 5 puntos, hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 5 puntos, hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 5 puntos, hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 5 puntos, hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 5 puntos, hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 5 puntos, esangramiento, entre 2 y 5 Ki según graveda cor cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no puel tiempo máximo que puedes mantener una sencia energética o la modificas para engaña: cultación del ki con otros, a -40 si hay contac stado de muerte aparente (aunque estás cons comer, beber y dormir 1/10 de lo que requier fuego □frío □electricidad. Resistes 5 intens se penalizadores por críticos y cansancio, salvinto de cansancio. La run atributo físico en hasta +3 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +3 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta en un 50% (a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso inrula dificultad infummano (320) y aprovechar a cación de cuerpos, per	**E(Advertir + CM total)/2 =	Except y pág IIO Dominios del Ki (listas pre—construidas)).).).).).).). oncreto. i gual al movimiento deseado. peso. al movimiento que se quiere alcanzar. / bloquear con las manos a seres intangibles o ataques elementale // vo si hay tirada de Resistencia). asaltos (15 seg). (). asaltos (15 seg). (). asaltos (15 seg). (). Oa su Entereza y 5 a su Rotura. Med 8, Gra IO). CON (+IO al daño si ya era CON). . Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. // re igual a la acumulación mas baja de ambos del atributo escogido va RF a +5 por cada 2Ki. forma, se recuperan IO PV sacrificados al día). sancio. Además, puedes usar hasta 5 puntos por asalto (en lugar (Coultarse + CM total)/2 =). —IO x Ki acumulado. Docos metros de ti. Añade —IO por cada objetivo adicional que ocuara descubrir que sigues vivo. Necesitas I asalto entero para recupensidades por punto de Ki/ asalto. que sean inducidos por magia o psíquica. lor que quieras alcanzar. lor que quieras alcanzar. lor que quieras alcanzar. s. Ver pág. 19 Dominios del Ki. (Dif del Aura =). darse cuenta. —80 a tu Ocultar el ki mientras mantengas el cambinador que quieras alcanzar. s. Ver pág. 19 Dominios del Ki. (Dif del Aura =). darse cuenta. —80 a tu Ocultar el ki mientras mantengas el cambinador el veguipo sin poderes extra. Desaparecen al ser golpearantas como tu Poder. antas como tu Poder x5. us atributos a —3. us atributos a —3. us atributos a —1. producidos por la vejez. see entre II y I3.
Control del Ki Detección del Ri Detección Eliminación de peso Levitación Levitación Levitación Levitación Levitación de presencia Levitación de presencia Levitación de energía Levitación de energía Levitación del energía Levitación del aura al arma Levitación del Ri Levitación por Ki Levitación del ki Levitación de necesidades Levitación de necesidad	- Puedes aprend - Detectas la ene - Como Detecció 1* as Permite correr 1* min Permite volar c x 5 Kg as Permite mover v x 5 Kg as Permite mover v 1* min Permite volar c - Permite tocar c - Puedes cambia - Añade et 2 de T/ cada 5 as Añade otro +2 cada 5 as La TA contra eı - Duplicas el núr - Escoge un elen - H0 al Daño Ba - H10 al Turno. 1+ Destruye criati - Permite curar l 1+ Permite curar l 1+ Permite curar l 2+ Para impedir d - Recupera 1 Kij - Multiplica xl0 - Ocultas tu pres - Puedes usar Oc - Entras en un es - Solo necesitas -/ 1+ as Escoge uno: Di 1 cada 10 as Puedes aument - P	er Técnicas de Dominio (pág 44 Dominios de ergía de los seres a tu alrededor. (Habilidad = fin, pero distingues la forma, la potencia, y pe sobre las paredes o el agua. El primer asalto con un movimiento igual a 1/4 del movimiento robjetos a distancia si están a la vista. El costarios objetos, con un peso total de hasta 50 kcon un movimiento igual al movimiento base, con el cuerpo energía pura y/o elemental y mr 1 punto de Ki por cada 5 de daño energético. A contra energía. de TA contra energía mientras se pague 1 Ki o nergía aumenta hasta 4, y puede incrementar de Taractar de Daño igual a tu Presencia base. extrusión de presencia con tu arma. Además mero de objetivos que alcanzas con la maniobiento, el arma lo adquiere como crítico secun use de todos los ataques físicos, armas y ataquaras y objetos tocados. Daño = fracaso RF Difambiar puntos de Ki con otro individuo que tehasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 5 puntos, hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 5 puntos, hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 5 puntos, hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 5 puntos, hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 5 puntos, hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 5 puntos, hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 5 puntos, hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 5 puntos, esangramiento, entre 2 y 5 Ki según graveda cor cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no puel tiempo máximo que puedes mantener una sencia energética o la modificas para engaña: cultación del ki con otros, a -40 si hay contac stado de muerte aparente (aunque estás cons comer, beber y dormir 1/10 de lo que requier fuego □frío □electricidad. Resistes 5 intens se penalizadores por críticos y cansancio, salvinto de cansancio. La run atributo físico en hasta +3 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +3 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta en un 50% (a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso inrula dificultad infummano (320) y aprovechar a cación de cuerpos, per	**E(Advertir + CM total)/2 =	al movimiento que se quiere alcanzar. Isigual al ala tirada de Resistencia). Isigual al ala su Rotura. Med 8, Gra 10). Isigual ala daño si ya era CON). Isigual a la acumulación mas baja de ambos del atributo escogido es qual a la acumulación mas baja de ambos del atributo escogido es qual a la acumulación mas baja de ambos por asalto (en lugar (Cocultarse + CM total)/2 =). —10 × Ki acumulado. Isigual ala como de ti. Añade —10 por cada objetivo adicional que ocu ara descubrir que sigues vivo. Necesitas I asalto entero para recujunsidades por punto de Ki/ asalto. Isigual quieres alcanzar. Isigual quier
Detección del Ki Erudición Eliminación de peso Levitación Movimiento de objetos Movimiento de masas Vuelo Extrusión de persencia *Absorción de energía Armadura de energía Armadura de energía Armadura de energía *Armad. de en. arcana *Alcance incrementado *Alcance incrementado *Velocidad incrementada Destrucción por Ki Fransmisión del Ki Curación por Ki *Curación superior *Estabilizar *Sacrificio vital Uso de la energía necesaria Ocultación del ki *Aura de ocultación Falsa muerte Eliminación de necesidades *Immun. elemental: Eliminación de penalizadores Recuperación *Resitituir a otros Aumento de características Incremento superior *Técnicas improvisadas *Tecnicas improvisadas *Tecnicas improvisadas *Torzar técnicas Act *Aura de combate *Domino físico *Cambio físico *Cambio físico *Cambio físico *Multiplicación de cuerpos 4+/1 *Magnitud *Magn	- Detectas la ene - Como Detectoi 1* as Permite correr 1* min Permite volar or x 5 Kg as Permite mover 1* min Permite volar or x 5 Kg as Puede mover v 1* min Permite volar or - Puedes cambia - Añade +2 de 17 cada 5 as Añade otro +2 cada 5 as Añade otro +2 cada 5 as Añade otro +2 - Duplicas el núr - Escoge un elen - +10 al Turno. 1+ Destruye criati - Permite curar l 1+ Permite curar l 2+ Para impedir ol - Recupera 1 Ki p - Multiplica x10 - Ocultas tu pres - Puedes usar Oc - Entras en un es - Solo necesitas -/ 1+ as Escoge uno: Di - Reduce a 1/2 lc 5 Recuperas I pu 1 vala 5 as I t cada	ergía de los seres a tu alrededor. (Habilidad = in, pero distingues la forma, la potencia, y pe sobre las paredes o el aqua. El primer asalto con un movimiento igual a 1/4 del movimiento sobre las paredes o el aqua. El primer asalto con un movimiento igual a 1/4 del movimiento objetos a distancia si están a la vista. El costa arios objetos, con un peso total de hasta 50 le con un movimiento igual al movimiento base. Con el cuerpo energía pura y/o elemental y m r1 punto de Ki por cada 5 de daño energético. A contra energía. de TA contra energía mientras se paque 1 Ki o mergía aumenta hasta 4, y puede incrementar barrera de Daño igual a tu Presencia base. extrusión de presencia con tu arma. Además mero de objetivos que alcanzas con la maniob nento, el arma lo adquiere como crítico secun uras y objetos tocados. Daño = fracaso RF Difambiar puntos de Ki con otro individuo que te hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos. esangramiento, entre 2 y 5 Ki según graveda cor cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue estás coms comer, beber y dormir I/10 de lo que requier fuego □frío □electricidad. Resistes 5 intens se penalizadores por críticos y cansancio. La run atributo físico en hasta +3 puntos. El contra un atributo físico en hasta +4 puntos	**E(Advertir + CM total)/2 =	al movimiento que se quiere alcanzar. Isigual al ala tirada de Resistencia). Isigual al ala su Rotura. Med 8, Gra 10). Isigual ala daño si ya era CON). Isigual a la acumulación mas baja de ambos del atributo escogido es qual a la acumulación mas baja de ambos del atributo escogido es qual a la acumulación mas baja de ambos por asalto (en lugar (Cocultarse + CM total)/2 =). —10 × Ki acumulado. Isigual ala como de ti. Añade —10 por cada objetivo adicional que ocu ara descubrir que sigues vivo. Necesitas I asalto entero para recujunsidades por punto de Ki/ asalto. Isigual quieres alcanzar. Isigual quier
Eliminación de peso Levitación Movimiento de objetos 1x Movimiento de masas 1x Vuelo 1	1* as Permite correr 1* min Permite volar c x 5 Kg as Permite mover v x 5 Kg as Permite rover v 1* min Permite volar c - Permite tocar c - Puedes cambia - Añade +2 de T cada 5 as Puede mover v 1* min Permite volar c - Puedes cambia - Añade +2 de T cada 5 as Puede mover v 1* min Permite cora r - Puedes utilizar - Duplicas el núr - Escoge un elen - +10 al Daño Ba - +10 al Daño Ba - +10 al Turno. 1+ Destruye criati - Permite curar l 1+ Permite curar l 1+ Permite curar l 2+ Para impedir d - Recupera 1 Kig - Multiplica x10 - Ocultas tu pres - Puedes usar Oc - Entras en un es - Solo necesitas -/ 1+ as Escoge uno: □ 1 Cada 10 as Puedes aument - Puedes alterar - Como canablo of - Puedes alcanza	sobre las paredes o el agua. El primer asalto con un movimiento igual a 1/4 del movimiento robjetos a distancia si están a la vista. El costo arios objetos, con un peso total de hasta 50 kon un movimiento igual al movimiento base, con el cuerpo energía pura y/o elemental y mor il punto de Ki por cada 5 de daño energético. A contra energía. de TA contra energía. de TA contra energía mientras se pague 1 Ki de regia aumenta hasta 4, y puede incrementar. Barrera de Daño igual a tu Presencia base. extrusión de presencia con tu arma. Además mero de objetivos que alcanzas con la maniob nento, el arma lo adquiere como crítico secun use de todos los ataques físicos, armas y ataquaras y objetos tocados. Daño = fracaso RF Difambiar puntos de Ki con otro individuo que tehasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos, hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos, esangramiento, entre 2 y 5 Ki según graveda sor cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no puel tiempo máximo que puedes mantener una el tiempo máximo que puedes mantener una estado de muerte aparente (aunque estás conscomer, beber y dormir 1/10 de lo que requier fuego Efrío Electricidad. Resistes 5 intens so penalizadores por críticos y cansancio, salvinto de cansancio. La run atributo físico en hasta +3 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +3 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta en un 50% to tutama officiente el coste de Ki por sombra, reduces su penaliza de persencia x 5 m.) causa miedo o incluso in mello de físico, pero puedes alterar en un 50% to tutama officiente de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, pued	no tiene coste de Ki. o base. El coste inicial en Ki es i e de Ki es por cada 5 kilos de p go por punto de Ki usado. El coste inicial en Ki es i anipularla, así como golpear/ o o sobrenatural sufridos (salva cada 5 asaltos (15 seg). cse en +2 pagando 1 Ki cada 5 a s, añade +10 a su Daño Base, 10 ora de ataque en área. (Peq 6, M adario. Si es Tierra, el crit. es Co ues de ki (incluye proyectiles). f Presencia + (5 por 1 Ki, max P enga ésta habilidad, a un índice Es necesario contacto físico. d. Para estabilizar, da una nuev teden ser sanados de ninguna fi actividad antes de perder cans r a la Erudición. (Habilidad = () cto físico, o a –120 si están a p cientre). Medicina a dif 280 par e una persona normal. idiades de esa energía, +5 inten vo en caso de amputaciones o q oste inicial en Ki es igual al vale bominios del Ki) el bono que de/ nº de ataques, moviliza de horror a los demás. car 180 o Det. el Ki a 100 para ca año y realizar cambios físicos m a –80, tienen tus atributos –4, por sombra, y puedes crear tar por sombra, y pouedes crear tar por sombra, y pouedes crear tar por sombra, y pouedes cr	igual al movimiento deseado. peso. al movimiento que se quiere alcanzar. / bloquear con las manos a seres intangibles o ataques elementale // si hay tirada de Resistencia). asaltos (15 seg). D a su Entereza y 5 a su Rotura. Med 8, Gra 10). CON (+10 al daño si ya era CON). Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. // e igual a la acumulación mas baja de ambos del atributo escogido va RF a +5 por cada 2Ki. forma, se recuperan 10 PV sacrificados al día). sancio. Además, puedes usar hasta 5 puntos por asalto (en lugar (Ocultarse + CM total)/2 =). —10 x Ki acumulado. Docos metros de ti. Añade —10 por cada objetivo adicional que ocu ara descubrir que sigues vivo. Necesitas I asalto entero para recu misidades por punto de Ki/ asalto. que sean inducidos por magia o psíquica. lor que quieras alcanzar. lor que quieras alcanzar. lor que quieres alcanzar. s, +1 múltiplo de daño (si tiene) y +40 a sus controles para resistir s. Ver pág. 19 Dominios del Ki. (Dif del Aura =). darse cuenta. —80 a tu Ocultar el ki mientras mantengas el cambangores e incluso no—humanos. s, y portan tu equipo sin poderes extra. Desaparecen al ser golpearantas como tu Poder. antas como tu Poder x5. us atributos a —3. us atributos a —1. producidos por la vejez. ste reducido (—10 CM por nivel de la técnica).
Levitación Movimiento de objetos Movimiento de masas Vuelo Movimiento de masas Vuelo Movimiento de masas Vuelo Movimiento de masas *Absorción de penergía Armadura de energía Movimiento de energía Armadura de energía Movimiento de energía Movimientado Movimient	1* min	con un movimiento igual a 1/4 del movimiento objetos a distancia si están a la vista. El costrarios objetos, con un peso total de hasta 50 le con un movimiento igual al movimiento base. con el cuerpo energia pura y/o elemental y m r l punto de Ki por cada 5 de daño energético. A contra energía. de TA contra energía mientras se pague 1 Ki o nergía aumenta hasta 4, y puede incrementar barrera de Daño igual a tu Presencia base. extrusión de presencia con tu arma. Además nero de objetivos que alcanzas con la maniob nento, el arma lo adquiere como crítico secun usa de de todos los ataques físicos, armas y ataqueras y objetos tocados. Daño = fracaso RF Difambiar puntos de Ki con otro individuo que te hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos, hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos, esangramiento, entre 2 y 5 Ki según graveda cor cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no puel tiempo máximo que puedes mantener una sencia energética o la modificas para engaña cultación del ki con otros, a −40 si hay contactado de muerte aparente (aunque estás cons comer, beber y dormir 1/10 de lo que requier fuego □frío □electricidad. Resistes 5 intens se penalizadores por críticos y cansancio, salvinto de cansancio. et oques recupera 1 punto de cansancio. tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta a puntos. El cotar un atributo físico en hasta a puntos. El cotar un atributo físico en hasta a puntos. El cotar un atributo físico en hasta conscion de cuerpos, pero reduce el coste de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante cur la dificultad inhumano (320) y aprovechar al con la dificultad inhumano (320) y aprovechar al con la dificultad inhumano (320) y aprovechar al con la di	o base. El coste inicial en Ki es i e de Ki es por cada 5 kilos de pi eg por punto de Ki usado. El coste inicial de Ki es igual al ananipularla, así como golpear? o o sobrenatural sufridos (salvo cada 5 asaltos (15 seg). sea en +2 pagando 1 Ki cada 5 a sa, añade +10 a su Daño Base, 10 ora de ataque en área. (Peq 6, N dadrio. Si es Tierra, el crit. es Coues de ki (incluye proyectiles). If Presencia + (5 por 1 Ki, max P enga ésta habilidad, a un índice. Es necesario contacto físico. Es necesario contacto físico. Es necesario contacto físico. d. Para estabilizar, da una nuevieden ser sanados de ninguna factividad antes de perder cans ra la Erudición. (Habilidad = (icto físico, o a –120 si están a por soiente). Medicina a dif 280 par en una persona normal. Sidades de esa energía, +5 inten o en caso de amputaciones o que con caso de amputaciones o que con caso de amputaciones o que na persona hormal. Sidades de esa energía, +5 inten o en caso de amputaciones o que con caso de amputaciones o que na persona normal. Sidades de esa energía, +5 inten o en caso de amputaciones o que na persona normal. Sidades de esa energía, +5 inten o en caso de amputaciones o que na persona normal. Sidades de esa energía, +5 inten o en caso de amputaciones o que na persona normal. Sidades de esa energía, +5 inten o en caso de amputaciones o que na persona normal. Sidades de esa energía, +5 inten o en caso de amputaciones o que na caso de acción a –60 y el de su ador de acción a –60 y el de su ador de acción a –60 y el de su ador de acción a –20 y el de su ador de acción a –20 y el de su ador de acción a –20 y el de su ador de acción a –20 y el de su ador de acción a –20 y el de su acquier técnica que veas a cos al completo los atributos físicos a al completo los atributos físicos a al completo los atributos físicos el al completo l	al movimiento que se quiere alcanzar. / bloquear con las manos a seres intangibles o ataques elementale / so si hay tirada de Resistencia). asaltos (15 seg). D a su Entereza y 5 a su Rotura. Med 8, Gra 10). ZON (+10 al daño si ya era CON). Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. / e igual a la acumulación mas baja de ambos del atributo escogido va RF a +5 por cada 2Ki. forma, se recuperan 10 PV sacrificados al día). sancio. Además, puedes usar hasta 5 puntos por asalto (en lugar electros). (Ocultarse + CM total)/2 =
Movimiento de objetos 1x Vuelo Vuelo 1 Vuelo Vuelo 1 Vuelo 1 Vuelo 1 Vuelo 1 Vuelo 1 Vuelo Vuelo	x 5 Kg as x 5 Kg as 1* min Permite wolar of Permite volar of Obtienes una E Puedes utilizar Duplicas el núr Escoge un eler Permite curar le Permite volar of Pe	robjetos a distancia si están a la vista. El costarios objetos, con un peso total de hasta SO la con un movimiento igual al movimiento base, con el cuerpo energía pura y/o elemental y mor la punto de Ki por cada 5 de daño energético. A contra energía: de TA contra energía mientras se pague 1 Ki o nergía aumenta hasta 4, y puede incrementar Sarrera de Daño igual a tu Presencia base. extrusión de presencia con tu arma. Además mero de objetivos que alcanzas con la maniob nento, el arma lo adquiere como crítico secun use de todos los ataques físicos, armas y ataquaras y objetos tocados. Daño = fracaso RF Difambiar puntos de Ki con otro individuo que te hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos. hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos. hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 5 puntos. esangramiento, entre 2 y 5 Ki según graveda. Son cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no puel tiempo máximo que puedes mantener una sencia energética o la modificas para engaña cultación del ki con otros, a –40 si hay contactado de muerte aparente (aunque estás conscomer, beber y dormir 1/10 de lo que requientuego [frío] electricidad. Resistes 5 intens para puntos de cansancio. tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +3 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +3 puntos. El cotar un atributo físico en hasta en un 50% a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso in levemente tu aspecto. Advertir díf. 280, Buscísico, pero puedes alterar en un 50% to tama cación de cuerpos, pero reduce el coste de Kí puntos de Kí por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la moda de fina de fina	e de Ki es por cada 5 kilos de peg por punto de Ki usado. El coste inicial de Ki es igual al nanipularla, así como golpear/o o o sobrenatural sufridos (salve cada 5 asaltos (15 seg). ses en +2 pagando 1 Ki cada 5 a s., añade +10 a su Daño Base, 10 ora de ataque en área. (Peq 6, Nodario. Si es Tierra, el crit. es CC ques de ki (incluye proyectiles). If Presencia + (5 por 1 Ki, max Penga ésta habilidad, a un índice. Es necesario contacto físico. Les necesario contacto físico. A Para estabilizar, da una nueve uneden ser sanados de ninguna fractividad antes de perder cans ra la Erudición. (Habilidad = (toto físico, o a -120 si están a prociente). Medicina a dif 280 pare una persona normal. Idades de esa energía, +5 intendo en caso de amputaciones o que una persona normal. Idades de esa energía, es inicial en Ki es igual al vale coste inicial en Ki es igual al vale cominos de Ki) el bono que de horror a los demás. Cara 180 o Det. el Ki a 100 para el año y realizar cambios físicos ma -80, tienen tus atributos -4, por sombra, y puedes crear ta ador de acción a -60 y el de su ador de acción a -20 y el de su ador de acción a -20 y el de su al ador de acción a -20 y el de su al ador de acción a -20 y el de su al completo los atributos físicos ca al completo los atributos físicos ca al completo los atributos físicos a cos al completo los atributos físicos a cos al completo los atributos físicos ca al completo los atributos físicos a cos al completo los atributos físicos ca cos al c	al movimiento que se quiere alcanzar. / bloquear con las manos a seres intangibles o ataques elementale / so si hay tirada de Resistencia). asaltos (15 seg). D a su Entereza y 5 a su Rotura. Med 8, Gra 10). ZON (+10 al daño si ya era CON). Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. / e igual a la acumulación mas baja de ambos del atributo escogido va RF a +5 por cada 2Ki. forma, se recuperan 10 PV sacrificados al día). sancio. Además, puedes usar hasta 5 puntos por asalto (en lugar electros). (Ocultarse + CM total)/2 =
Extrusión de presencia *Absorción de energía *Armadura de energía *Tecudo físico Extensión del aura al arma *Araque elemental *Dasfucción por Ki *Curación por Ki *Curación por Ki *Curación por Ki *Sacrificio vital Uso de la energía necesaria Ocultación del ki *Aura de ocultación Falsa muerte Eliminación de penalizadores *Recuperación *Resitituir a otros Aumento de características I. *Incremento superior *Tecnicas improvisadas *Forzar técnicas Act *Domino físico *Cambio físico *Cambio físico *Multiplicación de cuerpos *Magnitud	1* min Permite volar of Permite tocar of Puedes cambia — Puedes cambia — Añade et 2 de T/Cada 5 as Añade otro + 2 cada 5 as La TA contra el Obtienes una E — Puedes utilizar — Duplicas el nui el Permite curar 1 — Multiplica xl0 — Ocultas tu pres — Puedes usar Oc — Entras en un es — Solo necesitas — I ada 10 as — Reduce a 1/2 lc 5 — Reduce a 1/2 lc 6 — Reduce	con un movimiento igual al movimiento base. con el cuerpo energía pura y/o elemental y m r I punto de Ki por cada 5 de daño energético A contra energía. de TA contra energía mientras se pague 1 Ki o nergía aumenta hasta 4, y puede incrementar barrera de Daño igual a tu Presencia base. extrusión de presencia con tu arma. Además mero de objetivos que alcanzas con la maniob nento, el arma lo adquiere como crítico secun uses de todos los ataques físicos, armas y ataquaras y objetos tocados. Daño = fracaso RF Difambiar puntos de Ki con otro individuo que te hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos. esangramiento, entre 2 y 5 Ki según graveda- cor cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue el tiempo máximo que puedes mantener una sencia energética o la modificas para engaña cultación del ki con otros, a −40 si hay contactado de muerte aparente (aunque estás cons comer, beber y dormir 1/10 de lo que requier fuego □frío □electricidad. Resistes 5 intens so penalizadores por críticos y cansancio, atar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ci- tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ci- tar un atributo físico en hasta +1 doble para una técnica: aumenta en un 50% a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso inr levemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Buse físico, pero puedes alterar en un 50% tu tama cución de cuerpos, pero reduce el coste de Ki puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficultad inhumano (320) y aprovechar ar la dificultad inhumano (320) y aprovechar	El coste inicial de Ki es igual al annipularla, así como golpear? o o sobrenatural sufridos (salvo cada 5 asaltos (15 seg). se en +2 pagando 1 Ki cada 5 a s., añade +10 a su Daño Base, 10 a de ataque en área. (Peq 6, Nordario, Si es Tierra, el crit. es Coues de ki (incluye proyectiles). If Presencia + (5 por 1 Ki, max Penga ésta habilidad, a un índice. Es necesario contacto físico. Es necesario contacto físico. Es necesario contacto físico. De a su de compara de activa de antiqua a fictividad antes de perder cans ra la Erudición. (Habilidad = (icto físico, o a –120 si están a por ceiente). Medicina a dif 280 par en una persona normal. Sidades de esa energía, +5 inten vo en caso de amputaciones o que una persona hormal. Sidades de esa energía, +5 inten vo en caso de amputaciones o que considera de la compara que que es combara, y puedes crear ta por sombra, y pue	/ bloquear con las manos a seres intangibles o ataques elementale or si hay tirada de Resistencia). asaltos (15 seg). D a su Entereza y 5 a su Rotura. Med 8, Gra 10). CON (+10 al daño si ya era CON). Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2). Si un objeto falla por 40+, e
Extrusión de presencia *Absorción de energía Armadura de energía *Armad. de en. arcana *Escudo físico Extensión del aura al arma *Alcance incrementado *Velocidad incrementado Destrucción por Ki Transmisión del Ki Curación por Ki *Curación superior *Estabilizar Sacrificio vital Uso de la energía necesaria Ocultación del ki *Aura de ocultación Falsa muerte Eliminación de necesidades Teliminación de penalizadores Recuperación *Resitituir a otros Aumento de características Tercincas improvisadas *Forzar técnicas Act Aura de combate Domino físico Cambio físico Magnitud Magnitud Magnitud Magnitud Magnitud Magnitud Magnitus Magni	- Permite tocar of Puedes cambia - Añade +2 de T/ cada 5 as La TA contra e e - Obtienes una E - Puedes utilizar - Duplicas el núr - Escoge un elem - +10 al Daño Ba - +10 al Turno. I+ Permite interca I+ Permite curar I - Permite interca I+ Permite curar I - Permite curar I - Permite curar I - Permite curar I - Permite interca I+ Permite curar I - Permit	con el cuerpo energía pura y/o elemental y mr i punto de Ki por cada 5 de daño energético. A contra energía. de TA contra energía mientras se pague I Ki o nergía aumenta hasta 4, y puede incrementar Sarrera de Daño igual a tu Presencia base. extrusión de presencia con tu arma. Además mero de objetivos que alcanzas con la maniob nento, el arma lo adquiere como crítico secun uses de todos los ataques físicos, armas y ataquaras y objetos tocados. Daño = fracaso RF Difambiar puntos de Ki con otro individuo que te hasta 1/2 del daño sufrido. I Ki cura 2 puntos. hasta 1/2 del daño sufrido. I Ki cura 2 puntos. hasta 1/2 del daño sufrido. I Ki cura 2 puntos. con cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no puel tiempo máximo que puedes mantener una sencia energetica o la modificas para engaña cultación del ki con otros, a –40 si hay contactado de muerte aparente (aunque estás conscomer, beber y dormir 1/10 de lo que requientuajo de cansancio. ter un atributo físico en hasta +3 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta en un 50% a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso in levemente tu aspecto. Advertir díf. 280, Buscísico, pero puedes alterar en un 50% to tama cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la ma CM suficiente, puedes aprender al instante cur la dificultad inhumano (320) y aprovechar al com a dificultad inhumano (320) y aprovechar al com a dificultad inhumano (320) y aprovechar al com a dificultad inhumano	nanipularla, así como golpear/ o o sobrenatural sufridos (salve cada 5 asaltos (15 seg). se en +2 pagando 1 Ki cada 5 a s, añade +10 a su Daño Base, 10 ora de ataque en área. (Peq 6, M dario. Si es Tierra, el crit. es Ci ues de ki (incluye proyectiles). f Presencia + (5 por 1 Ki, max P enga ésta habilidad, a un indice . Es necesario contacto físico Es necesario contacto físico Es necesario contacto físico Es necesario contacto físico. d. Para estabilizar, da una nuev ueden ser sanados de ninguna fractividad antes de perder cans r a la Erudición. (Habilidad = (i cto físico, o a –120 si están a por sciente). Medicina a dif 280 par e una persona normal. didades de esa energía, +5 inten vo en caso de amputaciones o q oste inicial en Ki es igual al valo conste inicial en Ki es igual al valo cominios del Ki) el bono que de/ nº de ataques, moviliza de horror a los demás. car 180 o Det. el Ki a 100 para c año y realizar cambios físicos y n –80, tienen tus atributos –4, por sombra, y puedes crear ta por sombra, y puedes crear ta ador de acción a –60 y el de su aldor de acción a –20 y el de su aldor de acción a –20 y el de su aldor de acción a –20 y el de su alquier técnica que veas a cos al completo los atributos físicos p al completo los atributos físicos	/ bloquear con las manos a seres intangibles o ataques elementale or si hay tirada de Resistencia). asaltos (15 seg). D a su Entereza y 5 a su Rotura. Med 8, Gra 10). CON (+10 al daño si ya era CON). Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2). Si un objeto falla por 40+, e
Armadura de energía Armad. de energ. mayor Armad. de energ. mayor Armad. de energ. mayor Armad. de energ. mayor Armad. de en. arcana Armad. arma Armad. arma Armad. armad. Armad. armad. armad. armad. Armad. armad. armad. armad. armad. armad. Armad. a	Cada 5 as Cada 5 as Añade otro +2 Cada 5 as La TA contra ei Duplicas el núr Escoge un elen Ho al Daño Ba Ho al Turno. Ho estruye criati Permite curar He Permite curar He Permite curar CH Permite curar He Permite curar CH Permi	A contra energía. de TA contra energía mientras se pague 1 Ki o nergía aumenta hasta 4, y puede incrementar. Barrera de Daño igual a tu Presencia base. extrusión de presencia con tu arma. Además mero de objetivos que alcanzas con la maniob tento, el arma lo adquiere como crítico secun use de todos los ataques físicos, armas y ataquaras y objetos tocados. Daño = fracaso RF Difambiar puntos de Ki con otro individuo que tenasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos. hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos. hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos. hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 5 puntos. esangramiento, entre 2 y 5 Ki según graveda por cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no puel tiempo máximo que puedes mantener una sencia energética o la modificas para engaña: cultación del ki con otros, a -40 si hay contas stado de muerte aparente (aunque estás cons comer, beber y dormir 1/10 de lo que requier fuego □frío □electricidad. Resistes 5 intens se penalizadores por críticos y cansancio, salvinto de cansancio. Lar un atributo físico en hasta +3 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta en un so os combata de combate improvisadas (pág. 47 Loble para una técnica: aumenta en un 50% a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso inrulevemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Buse físico, pero puedes alterar en un 50% to tutama oración de cuerpos, pero reduce el coste de Ki puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM sufficiente, puedes aprender al instante cur la dificultad inhumano (320) y aprovechar al com a dificultad inhumano (320) y aprovechar al com a fina dificultad inhumano (320) y aprovechar al com a fina dificultad inhumano (320) y aprovechar al com a fina dificultad inhumano (320) y aprovechar al com a fina dificultad inhumano (320) y aprovechar al com a	cada S asaltos (15 seg). rse en +2 pagando I Ki cada S a s, añade +10 a su Daño Base, 10 ra de ataque en área. (Peq 6, N rdario, Si es Tierra, el crit. es Ci ues de ki (incluye proyectiles). f Presencia + (5 por 1 Ki, max P enga ésta habilidad, a un índice . Es necesario contacto físico. d. Para estabilizar, da una nuev reden ser sanados de ninguna f actividad antes de perder cans r a la Erudición. (Habilidad = (I cto físico, o a –120 si están a p ceiente). Medicina a dif 280 par e una persona normal. idades de esa energía, +5 inten ro en caso de amputaciones o q oste inicial en Ki es igual al valo bominios del Ki) el bono que de/ nº de ataques, moviliza de horror a los demás. car 180 o Det. el Ki a 100 para c año y realizar cambios físicos m a –80, tienen tus atributos –4, por sombra, y puedes crear ta por sombra, y puedes crear ta por sombra, y puedes crear ta ador de acción a –60 y el de su ador de acción a –20 y el de su ador de acción a –20 y el de su alquier técnica que veas a cos al completo los atributos físicos o al completo los atributos físicos el al completo los atributos físicos el al completo los atributos físicos fisicos p al concentra el concentr	asaltos (15 seg). D a su Entereza y 5 a su Rotura. Med 8, Gra 10). ON (+10 al daño si ya era CON). Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Re igual a la acumulación mas baja de ambos del atributo escogido va RF a +5 por cada 2Ki. forma, se recuperan 10 PV sacrificados al día). sancio. Además, puedes usar hasta 5 puntos por asalto (en lugar (Ocultarse + CM total)/2 =). —10 x Ki acumulado. DOCOS metros de ti. Añade —10 por cada objetivo adicional que ocu ara descubrir que sigues vivo. Necesitas I asalto entero para recupensidades por punto de Ki/ asalto. que sean inducidos por magia o psíquica. Ilor que quieras alcanzar. Ilor que quieras alcanzar. Ilor que quieres alcanzar. s, +1 múltiplo de daño (si tiene) y +40 a sus controles para resistir s. Ver pág. 19 Dominios del Ki. (Dif del Aura =). darse cuenta. —80 a tu Ocultar el ki mientras mantengas el camb mayores e incluso no—humanos. s, y portan tu equipo sin poderes extra. Desaparecen al ser golpearantas como tu Poder. antas como tu Poder. antas como tu Poder x5. us atributos a —3. us atributos a —1. producidos por la vejez. ste reducido (—10 CM por nivel de la técnica).
*Armad. de energ. mayor 1 ca *Armad. de en. arcana 1 ca *Sexudo físico Extensión del aura al arma *Alcance incrementado *Alcance incrementado *Velocidad incrementada *Destrucción por Ki *Curación por Ki *Curación superior *Sacrificio vital Uso de la energía necesaria Ocultación del Ki *Aura de ocultación Falsa muerte Eliminación de penalizadores *Recuperación *Resitituir a otros Aumento de características *Incremento superior *Técnicas improvisadas *Torza de combate 1 ca *Domino físico 10 *Cambio físico 10 *Cambio físico 10 *Cambio físico 4+/1 *Magnitud *Magnitud *Magnitud *Magnitud *Magnitud *Magnitud *Magnitud *Torza *Torz	cada 5 as Cada 6	de TA contra energía mientras se pague I Ki o ergia aumenta hasta 4, y pudeó incrementar sarrera de Daño igual a tu Presencia base. extrusión de presencia con tu arma. Además mero de objetivos que alcanzas con la maniob ento, el arma lo adquiere como crítico secun use de todos los ataques físicos, armas y ataquaras y objetos tocados. Daño = fracaso RF Dió ambiar puntos de Ki con otro individuo que te hasta I/2 del daño sufrido. I Ki cura 2 puntos. esangramiento, entre 2 y 5 Ki según graveda cor cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no puel tiempo máximo que puedes mantener una sencia energetica o la modificas para engaña cultación del ki con otros, a −40 si hay contactado de muerte aparente (aunque estás cons comer, beber y dormir I/10 de lo que requier fuego □frío □electricidad. Resistes 5 intens se penalizadores por críticos y cansancio. La run atributo físico en hasta +3 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +7 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +7 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +8 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +9 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +9 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +0 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +0 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +0 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +0 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +0 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +0 puntos. El cotar un atributo físico en hasta en un 50% to (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso in 1 (exemente tu aspecto. Advertir díf. 280, Buscífisico, pero puedes alterar en un 50% to (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso in 1 (exemente tu aspecto. Advertir díf. 280, Buscífisico, pero puedes alterar en un 50% to tuntos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes a pren	see en +2 pagando 1 Ki cada 5 a s, añade +10 a su Daño Base, 10 ora de ataque en área. (Peq 6, Madario. Si es Tierra, el crit. es Cues de ki (incluye proyectiles). If Presencia + (5 por 1 Ki, max Penga ésta habilidad, a un indice. Es necesario contacto físico. Les necesario contacto físico. Les necesario contacto físico. Dara estabilizar, da una nuevenden ser sanados de ninguna fi actividad antes de perder cans ra la Erudición. (Habilidad = (toto físico, o a -120 si estína posiciente). Medicina a dif 280 par e una persona normal. idades de esa energía, +5 intenvo en caso de amputaciones o que oste inicial en Ki es igual al valcominos del Ki) el bono que de/ nº de ataques, moviliza de horror a los demás. Cando y el des una por sombra, y puedes crear ta por sombra, y puedes crear ta por sombra, y puedes crear ta pador de acción a -20 y el de su ador de acción a -20 y el de su alquier técnica que vesa cos al completo los atributos físicos a al completo los atributos físicos ca al completo los atributos físicos a cos al completo los atributos físicos ca cos al completo los atributos físicos ca al completo los atributos físicos ca cos al completo los atributos físicos ca cos cas al completo los atributos físicos ca cos cos cas al completo los atributos físicos ca cos cas al completo los atributos físicos ca cos cos cas al completo los atributos físicos ca cos cos cas cos cos cos cos cos cos cos cos cos co	O a su Entereza y S a su Rotura. Med 8, Gra 10). CON (+10 al daño si ya era CON). Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Re igual a la acumulación mas baja de ambos del atributo escogido va RF a +5 por cada 2Ki. forma, se recuperan 10 PV sacrificados al día). sancio. Además, puedes usar hasta 5 puntos por asalto (en lugar (Ocultarse + CM total)/2 =). —10 x Ki acumulado. DOCOS metros de ti. Añade —10 por cada objetivo adicional que ocu ara descubrir que sigues vivo. Necesitas I asalto entero para recupensidades por punto de Ki/ asalto. que sean inducidos por magia o psíquica. Ilor que quieras alcanzar. Ilor que quieras alcanzar. Is, +1 múltiplo de daño (si tiene) y +40 a sus controles para resistir s. Ver pág. 19 Dominios del Ki. (Dif del Aura =). darse cuenta. —80 a tu Ocultar el ki mientras mantengas el camb mayores e incluso no—humanos. s, y portan tu equipo sin poderes extra. Desaparecen al ser golpearantas como tu Poder. antas como tu Poder x5. us atributos a —3. us atributos a —3. us atributos a —1. producidos por la vejez. ste reducido (—10 CM por nivel de la técnica).
*Escudo físico Extensión del aura al arma *Alcance incrementado *Ataque elemental *Daño incrementada Destrucción por Ki Transmisión del Ki Curación por Ki *Curación por Ki *Curación superior *Estabilizar *Sacrificio vital Uso de la energía necesaria Ocultación del ki *Aura de ocultación Falsa muerte Eliminación de necesidades *Inmun. elemental: Eliminación de realizadores Recuperación *Resitituir a otros Aumento de características L *Incremento superior *Técnicas improvisadas *Torzar técnicas Aura de combate 1 ce *Omino físico *Cambio físico *Cambio físico *Cambio superior *Multiplicación de cuerpos mayor 2+/14 *Magnitud - *Magnitud arcana *Control de la edad *Imitación de técnicas Inhumanidad Zen **Magnus/ Arma:	- Obtienes una E - Puedes utilizar - Duplicas el núr - Escoge un elen - +10 al Daño Ba - +10 al Turno. I+ Destruye criati - Permite curar I+ Pe	Barrera de Daño igual a tu Presencia base. extrusión de presencia con tu arma. Además mero de objetivos que alcanzas con la maniob nento, el arma lo adquiere como crítico secun use de todos los ataques físicos, armas y ataqu uras y objetos tocados. Daño = fracaso RF Dif ambiar puntos de Ki con otro individuo que te hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos. hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos. hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos. hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos. hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos. hesta puntos de Vida sacrificados (no pu el tiempo máximo que puedes mantener una sencia energética o la modificas para engaña: cultación del ki con otros, a −40 si hay conta stado de muerte aparente (aunque estás cons comer, beber y dormir 1/10 de lo que requier fuego ☐frío ☐electricidad. Resistes 5 intens so penalizadores por críticos y cansancio, salv into de cansancio. tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce ten un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce tar un atributo físico en hasta +	s, añade +10 a su Daño Base, 10 por a de ataque en área. (Peq 6, Madario. Si es Tierra, el crit. es Coues de ki (incluye proyectiles). If Presencia + (5 por 1 Ki, max Penga ésta habilidad, a un índice Es necesario contacto físico. Es necesario contacto físico. Je necesario contacto físico. A Para estabilizar, da una nuevieden ser sanados de ninguna fi actividad antes de perder cans ra la Erudición. (Habilidad = (Icto físico, o a –120 si están a por ciente). Medicina a dif 280 par e una persona normal. Sidades de esa energía, +5 intenvo en caso de amputaciones o que de considera en composito de la vale doste inicial en Ki es igual al vale doste inicial en Ki es igual el vale doste inicial en Ki es igua	O a su Entereza y S a su Rotura. Med 8, Gra 10). CON (+10 al daño si ya era CON). Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Re igual a la acumulación mas baja de ambos del atributo escogido va RF a +5 por cada 2Ki. forma, se recuperan 10 PV sacrificados al día). sancio. Además, puedes usar hasta 5 puntos por asalto (en lugar (Ocultarse + CM total)/2 =). —10 x Ki acumulado. DOCOS metros de ti. Añade —10 por cada objetivo adicional que ocu ara descubrir que sigues vivo. Necesitas I asalto entero para recupensidades por punto de Ki/ asalto. que sean inducidos por magia o psíquica. Ilor que quieras alcanzar. Ilor que quieras alcanzar. Is, +1 múltiplo de daño (si tiene) y +40 a sus controles para resistir s. Ver pág. 19 Dominios del Ki. (Dif del Aura =). darse cuenta. —80 a tu Ocultar el ki mientras mantengas el camb mayores e incluso no—humanos. s, y portan tu equipo sin poderes extra. Desaparecen al ser golpearantas como tu Poder. antas como tu Poder x5. us atributos a —3. us atributos a —3. us atributos a —1. producidos por la vejez. ste reducido (—10 CM por nivel de la técnica).
Extensión del aura al arma Alcance incrementado Ataque elemental Destrucción por Ki Transmisión del Ki Curación por Ki Curación superior Estabilizar Sacrificio vital Uso de la energía necesaria Ocultación del ki Aura de ocultación Falsa muerte Eliminación de penalizadores Recuperación Resitituir a otros Aumento de características Incremento superior Matura de combate Domino fisico Matura de combate Domino fisico Multiplicación de cuerpos Aura de combate Multiplicación de cuerpos Magnitud Magn	- Puedes utilizar - Duplicas el núr - Escoge un elen - +10 al Turno. 1+ Destruye criati - Permite interce 1+ Permite curar 1 2+ Para impedir d - Recupera 1 Ki 1 - Multiplica xi0 - Ocultas tu pres - Puedes usar Oc - Entras en un es - Solo necesitas -/1+ as Escoge uno: Di - Reduce a 1/2 le 5 Recuperas I pu 5 Un objetivo qu 1+/1 as Puedes aument - Puedes utilizar - Un objetivo qu 1+/1 as Puedes aument - Ho a tu RF Como asalto co - Como asalto co - Multiplica x4 t - Si dispones de - Puedes alcanza - Puedes alcanza	extrusión de presencia con tu arma. Además mero de objetivos que alcanzas con la maniob nento, el arma lo adquiere como crítico secun use de todos los ataques físicos, armas y ataqueras y objetos tocados. Daño = fracaso RF Difambiar puntos de Ki con otro individuo que te hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos. hasta 1/2 del daño sufrido. 1 Ki cura 2 puntos. esangramiento, entre 2 y 5 Ki según graveda or cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue le tiempo máximo que puedes mantener una sencia energética o la modificas para engaña cultación del ki con otros, a –40 si hay contactado de muerte aparente (aunque estás cons comer, beber y dormir 1/10 de lo que requier fuego □frío □electricidad. Resistes 5 intens so penalizadores por críticos y cansancio, salvinto de cansancio. Lar un atributo físico en hasta +3 puntos. El catar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cotar un atributo físico en hasta +7 puntos. El conciar de combate improvisadas (pág. 47 to doble para una técnica: aumenta en un 50% a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso in levemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Buscífisico, pero puedes alterar en un 50% tu tama ompleto, creas hasta Pod/3 réplicas. Actúan a cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CMS uficiente, puedes aprender al instante cur la dificultad inhumano (320) y aprovechar a cur la dificultad inhumano (320) y aprovechar and cur la dificultad inhumano (320) y aprovech	ora de ataque en área. (Peq 6, Nadario, Si es Tierra, el crit. es CC uses de ki (incluye proyectiles). If Presencia + (5 por 1 Ki, max P enga ésta habilidad, a un índice. Es necesario contacto físico Es necesario contacto físico. d. Para estabilizar, da una nue ueden ser sanados de ninguna fi actividad antes de perder cans ra la Erudición. (Habilidad = (i cto físico, o a -120 si están a posiciente). Medicina a dif 280 para e una persona normal. idades de esa energía, +5 inten vo en caso de amputaciones o quo están incial en Ki es igual al vale oste inicial en Ki es igual el vale vale vale inicial en Ki es igual el vale vale vale vale vale vale vale	Med 8, Gra 10). ON (+10 al daño si ya era CON). Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2 (Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2 (Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2 (Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2 (Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2 (Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2 (Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2 (Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2 (Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2 (Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Pres x2). Si un objeto es destruido. Pres x2). S
*Ataque elemental	- Escoge un elem - +10 al Daño Ba - +10 al Turno. 1+ Destruye criati - Permite curar l 1+ Permite curar l 1+ Permite curar l 2+ Para impedir d - Recupera l Ki - Multiplica xIO - Ocultas tu pres - Puedes usar Oc - Entras en un es - Solo necesitas -/ I+ as Escoge uno: IT - Reduce a I/2 lc 5 Recuperas l pu 5 Un objetivo qu 1+/ 1 as Puedes aument 1 cada 10 as Puedes aument 1 cada 10 as Puedes aument 20/ 2 min Puedes alterar 10 / 1 min Puedes alterar 20/ 2 min Como cambio 1 1+ cada 5 as Como multiplic 1+ cada 5 as Como cambio 1 1+ cada 5 as Como cambio 1	nento, el arma lo adquiere como crítico secun se de todos los ataques físicos, armas y ataque uras y objetos tocados. Daño = fracaso RF Difambiar puntos de Ki con otro individuo que te hasta I/2 del daño sufrido. I Ki cura 2 puntos. hasta I/2 del daño sufrido. I Ki cura 2 puntos. hasta I/2 del daño sufrido. I Ki cura 2 puntos. hasta I/2 del daño sufrido. I Ki cura 2 puntos. esangramiento, entre 2 y 5 Ki según graveda- bor cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pue el tiempo máximo que puedes mantener una sencia energética o la modificas para engaña cultación del ki con otros, a −40 si hay contactado de muerte aparente (aunque estás cons- comer, beber y dormir I/10 de lo que requiere fuego □frío □electricidad. Resistes 5 intens so penalizadores por críticos y cansancio, salvanto de cansancio. tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ce técnicas de combate improvisadas (pág. 47 Le doble para una técnica: aumenta en un 50% a (presencia x 5 m.) ecus a miedro o incluso in levemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Buse físico, pero puedes alterar en un 50% tu tama acación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki pantos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u escanda de Cuerpos, pero reduce el coste de Ki puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u estariar la dificultad inhumano (320) y aprovechar ura dificultad inhumano (320) y aprovech	ndario. Si es Tierra, el crit. es Clues de ki (incluye proyectiles). If Presencia + (5 por 1 Ki, max Penga ésta habilidad, a un índice Es necesario contacto físico. Es necesario contacto físico. d. Para estabilizar, da una nueve ueden ser sanados de ninguna fi actividad antes de perder cans ra la Erudición. (Habilidad = (i cto físico, o a -120 si están a pe ciente). Medicina a dif 280 par ue una persona normal. idiades de esa energía, +5 inten vo en caso de amputaciones o q oste inicial en Ki es igual al vale contro de la competado están en contro de la	CON (+10 al daño si ya era CON). Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. Re igual a la acumulación mas baja de ambos del atributo escogido va RF a +5 por cada 2Ki. forma, se recuperan 10 PV sacrificados al día). sancio. Además, puedes usar hasta 5 puntos por asalto (en lugar (Ocultarse + CM total)/2 =
**Paño incrementado **Velocidad incrementada Destrucción por Ki Transmisión del Ki Curación por Ki **Curación por Ki **Curación por Ki **Curación superior **Estabilizar *Sacrificio vital Uso de la energía necesaria Ocultación del ki **Aura de ocultación Falsa muerte Eliminación de necesidades **Inmun. elemental: -Eliminación de penalizadores Recuperación **Resitituir a otros Aumento de características I-*Incremento superior *Técnicas improvisadas *Forzar técnicas Act **Domino físico **Cambio físico **Cambio físico **Cambio físico **Aura de combate 1 ce **Domino físico **Cambio superior 20 **Multiplicación de cuerpos 4+/14 **Multiplicación de cuerpos mayor 2+/14 **Multiplicación de cuerpos mayor 2+/14 **Magnitud **Magnitud arcana **Control de la edad **Imitación de técnicas Inhumanidad Zen **Control de la edad **Imitación de técnicas Inhumanidad Zen **Control de la edad **Imitación de técnicas Inhumanidad **Zen **Control de la edad **Magnitud Arcana **Control de la edad **Imitación de técnicas Inhumanidad **Zen **Control de la edad **Magnitud Arcana **Control de la edad **Imitación de técnicas Inhumanidad **Zen **Control de la edad **Imitación de técnicas Inhumanidad **Zen **Control de la edad **Magnitud Arcana **Control	- +10 al Daño Ba - +10 al Turno. 1+ Destruye criati - Permite curar I 1+ Permite curar I 1+ Permite curar I 2+ Para impedir d - Recupera I Kij - Multiplica xl0 - Ocultas tu pres - Puedes usar Oc - Entras en un es - Solo necesitas -/ I+ as Escoge uno: Di - Reduce a I/2 Ic 5 Recuperas I pu 5 Un objetivo qu 1+/ I as I cada 10 as - Puedes aument - Ho a tu RF. 10/ I min - Puedes alterar - Como cambio d 1+ cada 5 as - Ho a tu RF Como asalto co 1+ cada 5 as - Ho a tu RF Multiplica xl V - Si dispones de - Puedes alcanza - Puedes alcanza - Puedes alcanza	uras y objetos tocados. Daño = fracaso RF Difambiar puntos de Ki con otro individuo que te hasta 1/2 del daño sufrido. I Ki cura 2 puntos. hasta 1/2 del daño sufrido. I Ki cura 2 puntos. hasta 1/2 del daño sufrido. I Ki cura 5 puntos. esangramiento, entre 2 y 5 Ki según graveda cor cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pu el tiempo máximo que puedes mantener una sencia energética o la modificas para engaña: cultación del ki con otros, a −40 si hay contactado de muerte aparente (aunque estás cons comer, beber y dormir 1/10 de lo que requier fuego □frío □electricidad. Resistes 5 intens se penalizadores por críticos y cansancio, salvinto de cansancio. La run atributo físico en hasta +3 puntos. El citar un atributo físico en hasta +4 puntos. El citar un atributo físico en hasta +4 puntos. El citar un atributo físico en hasta +4 puntos. El citácnicas de combate improvisadas (pág. 47 I doble para una técnica: aumenta en un 50% a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso inrulevemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Buscífsico, pero puedes alterar en un 50% ta tama cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante cur la dificultad inhumano (320) y aprovechar al cur	ues de ki (incluye proyectiles). If Presencia + (5 por 1 Ki, max Penga ésta habilidad, a un índice. Es necesario contacto físico. Es necesario contacto físico. Je necesario contacto físico a contacto de la contacto de	Pres x2). Si un objeto falla por 40+, es destruido. de igual a la acumulación mas baja de ambos del atributo escogido va RF a +5 por cada 2Ki. forma, se recuperan 10 PV sacrificados al día). sancio. Además, puedes usar hasta 5 puntos por asalto (en lugar (Ocultarse + CM total)/2 =
Destrucción por Ki Transmisión del Ki Curación por Ki "Curación por Ki "Curación superior "Estabilizar "Sacrificio vital Uso de la energía necesaria Ocultación del Ki "Aura de ocultación Falsa muerte Eliminación de necesidades "Immun. elemental: Eliminación de penalizadores Recuperación Restituir a otros Aumento de características "Incremento superior "Técnicas improvisadas "Forzar técnicas Act "Aura de combate "Domino físico "Cambio físico "Cambio físico "Cambio físico "Multiplicación de cuerpos 4+/1 "Mult. de cuerpos mayor 2+/1 "Magnitud "Magnitud "Magnitud arcana "Control de la edad "Imitación de técnicas Inhumanidad Zen Magnus/Arma:	1+ Destruye criation — Permite interected 1+ Permite curar 1+ Permite curar 2+ Para impedir d — Recupera 1 Ki — Multiplica Multiplic	ambiar puntos de Ki con otro individuo que te hasta 1/2 del daño sufrido. I Ki cura 2 puntos. hasta 1/2 del daño sufrido. I Ki cura 2 puntos. hasta 1/2 del daño sufrido. I Ki cura 2 puntos. esangramiento, entre 2 y 5 Ki según graveda por cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no puel tiempo máximo que puedes mantener una sencia energética o la modificas para engaña cultación del ki con otros, a −40 si hay contas stado de muerte aparente (aunque estás cons comer, beber y dormir 1/10 de lo que requier fuego □frío □electricidad. Resistes 5 intens so penalizadores por críticos y cansancio, salvinto de cansancio. Lar un atributo físico en hasta +3 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetecnicas de combate improvisadas (pág. 47 Lodole para una técnica: aumenta en un 50% a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso in levemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Buse físico, pero puedes alterar en un 50% tu tama propieto, creas hasta Pod/3 réplicas. Actúan a cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante cur la dificultad inhumano (320) y aprovechar a ra la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificult	enga ésta habilidad, a un índice. Es necesario contacto físico. Es necesario contacto físico. Es necesario contacto físico. d. Para estabilizar, da una nuevieden ser sanados de ninguna fiactividad antes de perder cans r a la Erudición. (Habilidad = (icto físico, o a –120 si están a porciente). Medicina a dif 280 par e una persona normal. sidades de esa energía, +5 intenzo en caso de amputaciones o que una persona tormal. Sidades de esa energía, +5 intenzo en caso de amputaciones o que de ficial en Ki es igual al valo doste inicial en Ki es igual al valo dos en caso de la complete de residado en aco do esta por sombra, y puedes crear tar ador de acción a –60 y el de su ador de acción a –20 y el de su ador de acción a –20 y el de su ador de acción a –20 y el de su adquier técnica que veas a cos al completo los atributos físicos para la completo los atributos físicos qualquier técnica que veas a cos al completo los atributos físicos qualquier técnica que veas a cos al completo los atributos físicos en consensor de consensor acción a consensor	va RF a +5 por cada 2Ki. forma, se recuperan 10 PV sacrificados al día). sancio. Además, puedes usar hasta 5 puntos por asalto (en lugar (Ocultarse + CM total)/2 =
Transmisión del Ki Curación por Ki *Curación superior *Estabilizar *Sacrificio vital Uso de la energía necesaria Ocultación del ki *Aura de ocultación Falsa muerte Eliminación de necesidades *Inmun. elemental: Eliminación de penalizadores Recuperación L*Resitituir a otros Aumento de características L*Incremento superior *Técnicas improvisadas *Forzar técnicas Act *Aura de combate 1 ce *Domino físico 10 *Cambio físico 10 *Cambio físico 10 *Mult. de cuerpos mayor 2+/1 *Magnitud *Magnitud arcana *Control de la edad *Imitación de técnicas Inhumanidad Zen Magnus/Arma:	— Permite interca 1+ Permite curar 1+ Permite curar 2+ Para impedir d — Recupera 1 Kij — Multiplica xl0 — Ocultas tu pres — Puedes usar Oc — Entras en un es — Solo necesitas —/ 1+ as Escoge uno: □ — Reduce a 1/2 lc 5 Recuperas 1 pu 5 Un objetivo qu 1+/1 as Puedes aument — Puedes aument — Puedes utilizar cumul. x2 Acumulando el 20/2 min Puedes alterar 20/2 min Puedes alterar 20/2 min Puedes alterar Como cambio d 1+ cada 5 as Como multiplic 1- Augusta 1 Invirtiendo +3 1- Multiplica x 4 to — Multiplica x 4 to — Puedes alcanza — Puedes alcanza — Puedes alcanza	ambiar puntos de Ki con otro individuo que te hasta 1/2 del daño sufrido. I Ki cura 2 puntos. hasta 1/2 del daño sufrido. I Ki cura 2 puntos. hasta 1/2 del daño sufrido. I Ki cura 2 puntos. esangramiento, entre 2 y 5 Ki según graveda por cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no puel tiempo máximo que puedes mantener una sencia energética o la modificas para engaña cultación del ki con otros, a −40 si hay contas stado de muerte aparente (aunque estás cons comer, beber y dormir 1/10 de lo que requier fuego □frío □electricidad. Resistes 5 intens so penalizadores por críticos y cansancio, salvinto de cansancio. Lar un atributo físico en hasta +3 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetecnicas de combate improvisadas (pág. 47 Lodole para una técnica: aumenta en un 50% a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso in levemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Buse físico, pero puedes alterar en un 50% tu tama propieto, creas hasta Pod/3 réplicas. Actúan a cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante cur la dificultad inhumano (320) y aprovechar a ra la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la minuma can la dificult	enga ésta habilidad, a un índice. Es necesario contacto físico. Es necesario contacto físico. Es necesario contacto físico. d. Para estabilizar, da una nuevieden ser sanados de ninguna fiactividad antes de perder cans r a la Erudición. (Habilidad = (icto físico, o a –120 si están a porciente). Medicina a dif 280 par e una persona normal. sidades de esa energía, +5 intenzo en caso de amputaciones o que una persona tormal. Sidades de esa energía, +5 intenzo en caso de amputaciones o que de ficial en Ki es igual al valo doste inicial en Ki es igual al valo dos en caso de la complete de residado en aco do esta por sombra, y puedes crear tar ador de acción a –60 y el de su ador de acción a –20 y el de su ador de acción a –20 y el de su ador de acción a –20 y el de su adquier técnica que veas a cos al completo los atributos físicos para la completo los atributos físicos qualquier técnica que veas a cos al completo los atributos físicos qualquier técnica que veas a cos al completo los atributos físicos en consensor de consensor acción a consensor	va RF a +5 por cada 2Ki. forma, se recuperan 10 PV sacrificados al día). sancio. Además, puedes usar hasta 5 puntos por asalto (en lugar (Ocultarse + CM total)/2 =
*Curación superior *Estabilizar *Sacrificio vital Uso de la energía necesaria Ocultación del ki -*Aura de ocultación - Falsa muerte Eliminación de necesidades - *Inmun. elemental: - Eliminación de penalizadores - Recuperación - *Resitituir a otros - Aumento de características - *Incremento superior *Técnicas improvisadas *Torzar técnicas - *Aura de combate - *Domino físico - *Cambio físico - *Cambio físico - *Cambio físico - *Multiplicación de cuerpos - *Multiplicación de cuerpos arcana -/ -/ -/ - *Magnitud - *Magnitud arcana - *Control de la edad *Imitación de técnicas Inhumanidad - Zen *Magnus/ Arma:	1+ Permite curar 1 2+ Para impedir d	hasta 1/2 del daño sufrido. I Ki cura 5 puntos, esangramiento, entre 2 y 5 Ki según graveda or cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no pu el tiempo máximo que puedes mantener una sencia energética o la modificas para engaña cultación del ki con otros, a –40 si hay contactado de muerte aparente (aunque estás cons comer, beber y dormir 1/10 de lo que requientuego Efrío Delectricidad. Resistes 5 intens so penalizadores por críticos y cansancio, salvanto de cansancio. e toques recupera I punto de cansancio. Lar un atributo físico en hasta +3 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetécnicas de combate improvisadas (pág. 47 l'adole para una técnica: aumenta en un 50% a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso in levemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Busefísico, pero puedes alterar en un 50% tu tama acación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki pación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki pación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante cur la dificultad inhumano (320) y aprovechar al com	. Es necesario contacto físico. d. Para estabilizar, da una nueve teden ser sanados de ninguna fi actividad antes de perder cans r a la Erudición. (Habilidad = (t tot físico, o a –120 si están a po- sciente). Medicina a dif 280 par e una persona normal. idades de esa energía, +5 inten vo en caso de amputaciones o q oste inicial en Ki es igual al vale bominios del Ki) el bono que de/ nº de ataques, moviliza de horror a los demás. car 180 o Det. el Ki a 100 para ca no y realizar cambios físicos m a –80, tienen tus atributos –4, por sombra, y puedes crear ta ador de acción a –60 y el de su ador de acción a –20 y el de su aldor de acción a –20 y el de su alquier técnica que vesa a cos al completo los atributos físicos el al completo los atributo	forma, se recuperan 10 PV sacrificados al día). sancio. Además, puedes usar hasta 5 puntos por asalto (en lugar (Coultarse + CM total)/2 =). —10 × Ki acumulado. bocos metros de ti. Añade –10 por cada objetivo adicional que ocu ara descubrir que sigues vivo. Necesitas I asalto entero para recup ensidades por punto de Ki/ asalto. que sean inducidos por magia o psíquica. lor que quieras alcanzar. lor que quieras alcanzar. lor que quieres alcanzar. s. ,+ I múltiplo de daño (si tiene) y +40 a sus controles para resistir s. Ver pág. 19 Dominios del Ki. (Dif del Aura =). darse cuenta. —80 a tu Ocultar el ki mientras mantengas el camb magiores e incluso no—humanos. , y portan tu equipo sin poderes extra. Desaparecen al ser golpear antas como tu Poder. antas como tu Poder xS. us atributos a —3. us atributos a —3. us atributos a —1. producidos por la vejez. see entre 11 y 13.
*Stabilizar *Sacrificio vital Uso de la energía necesaria Ocultación del ki *Aura de ocultación Falsa muerte Eliminación de necesidades *Inmun. elemental: Eliminación de penalizadores Recuperación *Resitituir a otros Aumento de características I-floremento superior *Técnicas improvisadas *Forzar técnicas Act *Jomino físico *Cambio físico *Cambio físico *Multiplicación de cuerpos 4+/14 *Multiplicación de cuerpos mayor 2+/14 *Magnitud *Magnitud arcana *Control de la edad *Imitación de técnicas Inhumanidad Zen *Composition de la edad *Magnitud Arma:	2+ Para impedir d Recupera 1 Ki j Multiplica x10 Ocultas tu pres Puedes usar OC Entras en un es Solo necesitas -/ I+ as Escoge uno: Di Reduce a 1/2 lc Reduce a winen Puedes aument Puedes aument Puedes utilizar cumul. x2 Acumulando el cada 5 as Ho a tu RF. Io/ 1 min Puedes alterar Como cambio d L+ cada 5 as Como multiplic H- cada 5 as Como multiplic Ada 1 invirtiendo +3 Ho virtiendo +6 Multiplica x4 t Si dispones de Puedes alcanza Puedes alcanza	esangramiento, entre 2 y 5 Ki según gravedador cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no puel tiempo máximo que puedes mantener una sencia energética o la modificas para engaña: cultación del ki con otros, a -40 si hay contas stado de muerte aparente (aunque estás cons comer, beber y dormir 1/10 de lo que requier fuego Efrío Electricidad. Resistes 5 intens so penalizadores por críticos y cansancio, salvinto de cansancio. Lar un atributo físico en hasta +3 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta en un 50% de (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso interpreta de combate improvisadas (pág. 47 Leonicas de combate improvisadas (pág. 48 Leonicas de combate improvisadas (pág. 19 Leonicas para leonicas para leonicas de Combate improvisadas (pág. 19 Leonicas para	d. Para estabilizar, da una nuev leden ser sanados de ninguna fi actividad antes de perder cans r a la Erudición. (Habilidad = (leto físico, o a – 120 si están a pe ciente). Medicina a dif 280 par e una persona normal. Sidades de esa energía, +5 inten zo en caso de amputaciones o que ten caso de amputaciones o que ten caso de amputaciones o que de compara de la completa de la combeta de la combeta de la completa de la compara cambia de la compara cambia de crear tan por sombra, y puedes crear tan por sombra, y puedes crear tan por sombra, y puedes crear tan ador de acción a –60 y el de su ador de acción a –20 y el de su ador de acción a –20 y el de su audquier técnica que veas a cos al completo los atributos físicos palquier técnica que veas a cos al completo los atributos físicos qualquier técnica que veas a cos al completo los atributos físicos palquier técnica que veas a cos al completo los atributos físicos palquier técnica que veas a cos al completo los atributos físicos palquier técnica que veas a cos al completo los atributos físicos palquier técnica que veas a cos al completo los atributos físicos pala completo los atributos físicos palquier técnica que veas a cos al completo los atributos físicos pala completo los atributos f	forma, se recuperan 10 PV sacrificados al día). sancio. Además, puedes usar hasta 5 puntos por asalto (en lugar (Coultarse + CM total)/2 =). —10 × Ki acumulado. bocos metros de ti. Añade –10 por cada objetivo adicional que ocu ara descubrir que sigues vivo. Necesitas I asalto entero para recup ensidades por punto de Ki/ asalto. que sean inducidos por magia o psíquica. lor que quieras alcanzar. lor que quieras alcanzar. lor que quieres alcanzar. s. ,+ I múltiplo de daño (si tiene) y +40 a sus controles para resistir s. Ver pág. 19 Dominios del Ki. (Dif del Aura =). darse cuenta. —80 a tu Ocultar el ki mientras mantengas el camb magiores e incluso no—humanos. , y portan tu equipo sin poderes extra. Desaparecen al ser golpear antas como tu Poder. antas como tu Poder xS. us atributos a —3. us atributos a —3. us atributos a —1. producidos por la vejez. see entre 11 y 13.
*Sacrificio vital Uso de la energia necesaria Ocultación del ki	- Recupera 1 Ki p - Multiplica xl0 - Ocultas tu pres - Puedes usar Oc - Entras en un es - Solo necesitas -/1+ as Escoge uno: Eli - Reduce a 1/2 lc 5 Recuperas I pu 5 Un objetivo qu 1+/1 as Puedes aument 1 cada 10 as Puedes aument - Puedes utilizar - Ho/1 min Puedes alterar 20/2 min Puedes alterar 20/2 min Puedes alterar 20/2 min Puedes alterar 10/1 min Puedes alterar 20/2 min Puedes alterar 10/1 min Puedes alterar 20/2 min I+ cada 5 as Como asalto co 1+ cada 5 as Como multiplic 1+ cada 5 as Puedes alcanza	eor cada 2 Puntos de Vida sacrificados (no puel tiempo máximo que puedes mantener una sencia energética o la modificas para engaña cultación del ki con otros, a −40 si hay contactado de muerte aparente (aunque estás cons comer, beber y dormir I/10 de lo que requier fuego □frío □electricidad. Resistes 5 intens sos penalizadores por críticos y cansancio, salvinto de cansancio. La run atributo físico en hasta +3 puntos. El catar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cateño de combate improvisadas (pág. 47 t' doble para una técnica: aumenta en un 50% a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso inrelevemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Buscífisico, pero puedes alterar en un 50% ta tama propieto, creas hasta Pod/3 réplicas. Actúan a cación de cuerpos, pero reduce el coste de Kicación de cuerpos, pero reduce el coste de Kicación de cuerpos, pero reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la mCM suficiente, puedes aprender al instante cur la dificultad inhumano (320) y aprovechar ar la dificultad inhumano (320) y aprovecha	neden ser sanados de ninguna fi actividad antes de perder cans ra la Erudición. (Habilidad = (toto físico, o a –120 si están a pociciente). Medicina a dif 280 par e una persona normal. didades de esa energía, +5 intenvo en caso de amputaciones o que consecuencia en Ki es igual al valo coste inicial en Ki es igual al valo dominios del Ki) el bono que de/ nº de ataques, moviliza de horror a los demás. Car 180 o Det. el Ki a 100 para o caño y realizar cambios físicos na -80, tienen tus atributos -4, por sombra, y puedes crear tan por sombra, y puedes crear tan ador de acción a -60 y el de su ador de acción a -20 y el de su aidor de acción a -20 y el de su aidor de acción a -20 y el de su aidor de acción a -20 y el de su aidor de penalizadores físicos cos al completo los atributos físicos ca cos al completo los atributos físicos cos cas al completo los atributos físicos ca cos al completo los atributos físicos ca cos cas al completo los atributos físicos ca cos cas al completo los atributos físicos ca cos cas al completo los atributos físicos	forma, se recuperan 10 PV sacrificados al día). sancio. Además, puedes usar hasta 5 puntos por asalto (en lugar (Coultarse + CM total)/2 =). —10 × Ki acumulado. bocos metros de ti. Añade –10 por cada objetivo adicional que ocu ara descubrir que sigues vivo. Necesitas I asalto entero para recup ensidades por punto de Ki/ asalto. que sean inducidos por magia o psíquica. lor que quieras alcanzar. lor que quieras alcanzar. lor que quieres alcanzar. s. ,+ I múltiplo de daño (si tiene) y +40 a sus controles para resistir s. Ver pág. 19 Dominios del Ki. (Dif del Aura =). darse cuenta. —80 a tu Ocultar el ki mientras mantengas el camb magiores e incluso no—humanos. , y portan tu equipo sin poderes extra. Desaparecen al ser golpear antas como tu Poder. antas como tu Poder xS. us atributos a —3. us atributos a —3. us atributos a —1. producidos por la vejez. see entre 11 y 13.
Ocultación del ki *Aura de ocultación Falsa muerte Eliminación de necesidades *Inmun. elemental: -Eliminación de penalizadores Recuperación *Resitituir a otros -Aumento de características -Incremento superior -Técnicas improvisadas *Forzar técnicas -Cambio físico -Cambio físico -Cambio físico -Cambio superior -Mult. de cuerpos mayor 2+/1Mult. de cuerpos mayor 2+/1Magnitud -Magnitud arcana -Control de la edad *Imitación de técnicas Inhumanidad -Zen *Company Arma:	- Ocultas tu pres - Puedes usar Oc - Entras en un es - Solo necesitas -/ + as	sencia energética o la modificas para engaña cultación del ki con otros, a -40 si hay contac stado de muerte aparente (aunque estás cons comer, beber y dormir 1/10 de lo que requier fuego □frío □electricidad. Resistes 5 intens so penalizadores por críticos y cansancio, salvinto de cansancio. e toques recupera 1 punto de cansancio. tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +3 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetecnicas de combate improvisadas (pág. 47 le doble para una técnica: aumenta en un 50% a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso in levemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Buse físico, pero puedes alterar en un 50% tu tama acación de cuerpos, pero reduce el coste de Kipación de cuerpos, pero reduce el coste de Kipación de cuerpos, pero reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante cur la dificultad inhumano (320) y aprovechar a cur la dificultad inhumano (320) y aprovechar al com	r a la Erudición. (Habilidad = (toto físico, o a –120 si están a posciente). Medicina a dif 280 par le una persona normal. Idades de esa energía, +5 intenvo en caso de amputaciones o que to en caso de la competa en caso de acción a caso y realizar cambios físicos mandor de acción a –60 y el de su ador de acción a –20 y el de su ador de acción a –20 y el de su alquier técnica que vesa fisicos co a la completo los atributos físicos a cos al completo los atributos físicos a cos al completo los atributos físicos a cos cos cos esta completo los atributos físicos ca cos cos esta completo los atributos físicos ca cos cos esta completo los atributos físicos a cos cos esta completo los atributos físicos a cos cos cos cos cos cos cos cos esta completo los atributos físicos es cos cos cos cos cos cos cos cos cos co	(Ocultarse + CM total)/2 =
*Aura de ocultación Falsa muerte Eliminación de necesidades *Inmun. elemental: Eliminación de penalizadores Recuperación *Resitituir a otros Aumento de características *Incremento superior *Técnicas improvisadas *Forzar técnicas Acra de combate *Domino físico *Cambio físico *Cambio superior *Multiplicación de cuerpos *Multiplicación de cuerpos arcana +/ + *Magnitud *Magnitud *Magnitud *Magnitud arcana *Control de la edad *Imitación de técnicas Inhumanidad Zen *Magnus/Arma:	— Puedes usar Oc — Entras en un en — Solo necesitas —/ I+ as Escoge uno: □i — Reduce a I/2 Ic 5 Recuperas I pu 5 Un objetivo qu 1+/ I as Puedes aument — Puedes utilizar — Ho a tu RF. 10/ I min Puedes alterar COMD cambio di 1+ cada 5 as Como asalto co 1+ cada 5 as Como multiplic 1+	cultación del ki con otros, a –40 si hay contactado de muerte aparente (aunque estás cons comer, beber y dormir 1/10 de lo que requier fuego □frío □electricidad. Resistes 5 intens so penalizadores por críticos y cansancio, salvinto de cansancio. e toques recupera 1 punto de cansancio. tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El citar un atributo físico en hasta +4 puntos. El citar un atributo físico en hasta +4 puntos. El citar un atributo físico en hasta en un 50% a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso in levemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Buscifisico, pero puedes alterar en un 50% tu tama ompleto, creas hasta Pod/3 réplicas. Actúan a cación de cuerpos, pero reduce el coste de Kicación de cuerpos, pero reduce el coste de Kicación de cuerpos, pero reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante cur la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la fina dificultad inhumano (320) y aprovechar a la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la dificultad inhumano (320) y aprovechar a la dificultad zen (440) y aprovechar a la manda dificultad inhumano (320) y aprovechar a la	cto físico, o a –120 si están a pociciente). Medicina a dif 280 par e una persona normal. idades de esa energía, +5 inten o en caso de amputaciones o qua en caso de la vale do maio de de la caso	pocos metros de ti. Añade —10 por cada objetivo adicional que ocu ara descubrir que sigues vivo. Necesitas I asalto entero para recujunsidades por punto de Ki/ asalto. que sean inducidos por magia o psíquica. lor que quieras alcanzar. lor que quieres alcanzar. lor que quieres alcanzar. s., +1 múltiplo de daño (si tiene) y +40 a sus controles para resistir s. Ver pág. 19 Dominios del Ki. (Dif del Aura =). darse cuenta. —80 a tu Ocultar el ki mientras mantengas el camb mayores e incluso no—humanos y portan tu equipo sin poderes extra. Desaparecen al ser golpearantas como tu Poder. Antas como tu Poder x5. us atributos a —3. sus atributos a —3. sus atributos a —1. producidos por la vejez. see reducido (—10 CM por nivel de la técnica).
Eliminación de necesidades *Inmun. elemental: Eliminación de penalizadores Recuperación *Resitituir a otros Aumento de características *Incremento superior *Técnicas improvisadas *Forzar técnicas Aura de combate *Domino físico *Cambio físico *Multiplicación de cuerpos *Multiplicación de cuerpos mayor *Multiplicación de cuerpos mayor *Multiplicación de cuerpos mayor *Multiplicación de cuerpos mayor *Magnitud *Magnitud arcana *Control de la edad *Imitación de técnicas Inhumanidad Zen *ARP (DASNUC) Magnus/Arma:	- Solo necesitas -/ I+ as Escoge uno: Eli - Reduce a I/2 lc 5 Recuperas I pu 5 Un objetivo qu I+/ I as Puedes aument - Rudumul. x2 Acumulando el Cada 5 as H0 a tu RF. 10/ 1 min Como cambio of 1+ cada 5 as Como multiplic 1+ cada 5 as Como cambio of	comer, beber y dormir 1/10 de lo que requientuego Efrio Delectricidad. Resistes 5 intens so penalizadores por críticos y cansancio, salvinto de cansancio. e toques recupera I punto de cansancio. tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetar un atributo físico en hasta +4 puntos. El cetécnicas de combate improvisadas (pág. 47 l'idoble para una técnica: aumenta en un 50% a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso in levemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Busefísico, pero puedes alterar en un 50% tu tama ampleto, creas hasta Pod/3 réplicas. Actúan a cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki pación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki partos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante cur la dificultad inhumano (320) y aprovechar al com la dificultad zen (440) y aprovechar al com	e una persona normal. sidades de esa energía, +5 inten co en caso de amputaciones o que en caso de l'Ai el bono que de/ nº de ataques, moviliza de horror a los demás. Cara 180 o Det. el Ki a 100 para caño y realizar cambios físicos ma -80, tienen tus atributos -4, por sombra, y puedes crear ta por sombra, y puedes crear ta ador de acción a -60 y el de su ador de acción a -20 y el de su ualquier técnica que vesa a cos al completo los atributos físicos a cos al completo los atributos físicos a cos caso cos al completo los atributos físicos a cos a cos caso cos caso cos caso cos caso cos cos caso cos cos caso cos caso cos caso cos caso cos caso cos caso cos cos caso cos caso cos cos caso cos caso cos caso cos caso cos casos cos caso cos caso cos casos casos cos casos cos casos cos casos cos casos cos casos cos casos casos cos casos casos cos casos cos casos cos casos casos casos casos casos casos cos casos cas	ensidades por punto de Ki/ asalto. que sean inducidos por magia o psíquica. lor que quieras alcanzar. lor que quieres alcanzar. s, +1 múltiplo de daño (si tiene) y +40 a sus controles para resistir s. Ver pág. 19 Dominios del Ki. (Dif del Aura =
*Inmun. elemental: Eliminación de penalizadores Recuperación *Resitituir a otros Aumento de características *Incremento superior *Técnicas improvisadas *Forzar técnicas Acr. Aura de combate *Cambio físico *Cambio físico *Cambio superior *Multiplicación de cuerpos *Multiplicación de cuerpos arcana +/ +/ *Magnitud *Magnitud arcana *Control de la edad *Imitación de técnicas Inhumanidad Zen *Magnus/Arma:	-/ I+ as	fuego Efrío Éelectricidad. Resistes 5 intens so penalizadores por críticos y cansancio, salvinto de cansancio. e toques recupera I punto de cansancio. tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El citar un atributo físico en hasta +4 puntos. El citar un atributo físico en hasta +4 puntos. El citar un atributo físico en hasta en un 50% of combate improvisadas (pág. 47 I doble para una técnica: aumenta en un 50% of presencia x 5 m.) causa miedo o incluso inrelevemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Buscifisico, pero puedes alterar en un 50% tu tama pumpleto, creas hasta Pod/3 réplicas. Actúan a cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki cación de cuerpos, pero reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante cu la dificultad inhumano (320) y aprovechar ar la dificultad zen (440) y aprovechar al com	cidades de esa energía, +5 inten co en caso de amputaciones o que oste inicial en Ki es igual al valo coste inicial en Ki es igual al valo cominios del Ki) el bono que de/ nº de ataques, moviliza de horror a los demás. car 180 o Det. el Ki a 100 para en año y realizar cambios físicos m an –80, tienen tus atributos –4, por sombra, y puedes crear tai por sombra, y puedes freat tai por sombra, y puedes crear tai to a sombra de crear tai to a sombra de crear tai por sombra, y puedes crear tai to a sombra de	que sean inducidos por magia o psíquica. lor que quieras alcanzar. lor que quieras alcanzar. s, +1 múltiplo de daño (si tiene) y +40 a sus controles para resistir s. Ver pág. 19 Dominios del Ki. (Dif del Aura =). darse cuenta80 a tu Ocultar el ki mientras mantengas el camb mayores e incluso no—humanos. , y portan tu equipo sin poderes extra. Desaparecen al ser golpear antas como tu Poder. antas como tu Poder x5. us atributos a _3. us atributos a _1. producidos por la vejez. ste reducido (_10 CM por nivel de la técnica). cos entre 11 y 13.
Recuperación *Resitituir a otros Aumento de características *Incremento superior *Técnicas improvisadas *Forzar técnicas Aura de combate *Domino físico *Cambio físico *Multiplicación de cuerpos *Multiplicación de cuerpos arcana *Magnitud *Magnitud arcana *Control de la edad *Imitación de técnicas Inhumanidad Zen *ARC DASNUC Magnus/Arma:	5 Recuperas I pu 5 Un objetivo qu 1+/1 as Puedes aument 1 cada 10 as Puedes aument 1 cada 10 as Puedes aument 2 cada 5 as Tu aura asesine 20/2 min Puedes alterar 1+ cada 5 as Como cambio of 1+ cada 5 as Como multiplic 1+ cada 5 as Como multiplic 1+ cada 5 as Como multiplic 1+ cada 5 as Invirtiendo +3 1 Invirtiendo +3 1 Invirtiendo +6 1 Multiplica x4 t 2 Si dispones de 2 Puedes alcanza 2 Puedes alcanza	into de cansancio. e toques recupera I punto de cansancio. tar un atributo físico en hasta +3 puntos. El ci tar un atributo físico en hasta +4 puntos. El ci técnicas de combate improvisadas (pág. 47 I doble para una técnica: aumenta en un 50% a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso inr levemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Busc físico, pero puedes alterar en un 50% tu tama ampieto, creas hasta Pod/3 réplicas. Actúan a cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante cu ur la dificultad inhumano (320) y aprovechar ur la dificultad zen (440) y aprovechar al com	oste inicial en Ki es igual al vale oste inicial en Ki es igual al vale Dominios del Ki) el bono que de/ nº de ataques, moviliza de horror a los demás. car 180 o Det. el Ki a 100 para caño y realizar cambios físicos ma –80, tienen tus atributos –4, por sombra, y puedes crear tan ador de acción a –60 y el de su ador de acción a –20 y el de su aitad los penalizadores físicos pe ualquier técnica que vesa a cos al completo los atributos físicos que vesa a cos al completo los atributos físicos que vesa a cos al completo los atributos físicos que vesa a cos al completo los atributos físicos que vesa a cos al completo los atributos físicos que vesa a cos al completo los atributos físicos que vesa a cos al completo los atributos físicos que vesa a cos al completo los atributos físicos que vesa a cos al completo los atributos físicos que vesa a cos al completo los atributos físicos que vesa a cos al completo los atributos físicos que vesa cos con	lor que quieras alcanzar. lor que quieras alcanzar. s, +1 múltiplo de daño (si tiene) y +40 a sus controles para resistir s, Ver pág. 19 Dominios del Ki. (Dif del Aura =). darse cuenta80 a tu Ocultar el ki mientras mantengas el camb mayores e incluso no—humanos. s, y portan tu equipo sin poderes extra. Desaparecen al ser golpear antas como tu Poder. antas como tu Poder x5. sus atributos a _3. sus atributos a _1. producidos por la vejez. ste reducido (_10 CM por nivel de la técnica). sos entre 11 y 13.
*Resitituir a otros Aumento de características *Incremento superior *Técnicas improvisadas *Forzar técnicas Act *Aura de combate *Domino físico *Cambio físico 10 *Cambio superior *Multiplicación de cuerpos *Multiplicación de cuerpos *Multiplicación de cuerpos Act *Magnitud *Magnitud arcana *Control de la edad *Imitación de técnicas Inhumanidad Zen *ARP COAPUC Magnus/Arma:	1+/1 as Puedes aument Puedes aument Puedes utilizar Acumul. x2 Acumulando el Cada 5 as Ho 20/2 min Como cambio 5 1+ cada 5 as Como multiplic +3+ Invirtiendo +3 +6+ Invirtiendo +6 Acumulando el Puedes alcanza Puedes alcanza Puedes alcanza Puedes alcanza	e toques recupera I punto de cansancio. Lar un atributo físico en hasta +3 puntos. El citar un atributo físico en hasta +3 puntos. El citar un atributo físico en hasta +4 puntos. El citácnicas de combate improvisadas (pág. 47 I doble para una técnica: aumenta en un 50% a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso inrelevemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Busefísico, pero puedes alterar en un 50% tu tama propieto, creas hasta Pod/3 réplicas. Actúan a cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki cación de cuerpos, pero reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante cur la dificultad inhumano (320) y aprovechar al com	oste inicial en Ki es igual al valo Dominios del Ki) el bono que de/ nº de ataques, moviliza de horror a los demás. car 180 o Det. el Ki a 100 para canto y realizar cambios físicos mando y realizar cambios físicos mando y el more sombra, y puedes crear tanto por sombra, y puedes crear tanto dor de acción a –60 y el de su ador de acción a –20 y el de su nitad los penalizadores físicos al completo los atributos físicos al completo los atributos físicos al completo los atributos físicos el al completo los atributos físicos el porte de su de completo los atributos físicos el porte de hor el porte de completo los atributos físicos el porte de hor el porte de completo los atributos físicos el porte de completo el porte de completo los atributos físicos el porte de completo el porte de com	lor que quieres alcanzar. 5, +1 múltiplo de daño (si tiene) y +40 a sus controles para resistir 5. Ver pág. 19 Dominios del Ki. (Dif del Aura =). darse cuenta80 a tu Ocultar el ki mientras mantengas el camb mayores e incluso no—humanos. 7, y portan tu equipo sin poderes extra. Desaparecen al ser golpear antas como tu Poder. antas como tu Poder x5. 8. us atributos a _3. 8. us atributos a _1. 9. producidos por la vejez. 8. ste reducido (_10 CM por nivel de la técnica). 8. cos entre 11 y 13.
*Incremento superior *Técnicas improvisadas *Forzar técnicas *Aura de combate *Domino físico *Cambio físico *Cambio físico *Multiplicación de cuerpos *Multiplicación de cuerpos arcana *Magnitud *Magnitud arcana *Control de la edad *Imitación de técnicas Inhumanidad Zen *Arma:	1 cada 10 as Puedes aument Puedes utilizar Cumul. x2 Cada 5 as Tu aura asesina Ho 10 a tu RF. 10/1 min Puedes alterar Como cambio of 1+ cada 5 as Como multiplic 1+ cada 5 as Como multiplic 1+ cada 5 as Invirtiendo +3 Ho Horiziendo +6 Multiplica x4 t Si dispones de Puedes alcanza Puedes alcanza	tar un atributo físico en hasta +4 puntos. El ci técnicas de combate improvisadas (pág. 47 I doble para una técnica: aumenta en un 50% a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso inr levemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Busc físico, pero puedes alterar en un 50% tu tama ompleto, creas hasta Pod/3 réplicas. Actúan a cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante cu in la dificultad inhumano (320) y aprovechar ur la dificultad zen (440) y aprovechar al com	oste inicial en Ki es igual al valo Dominios del Ki) el bono que de/ nº de ataques, moviliza de horror a los demás. car 180 o Det. el Ki a 100 para canto y realizar cambios físicos mando y realizar cambios físicos mando y el more sombra, y puedes crear tanto por sombra, y puedes crear tanto dor de acción a –60 y el de su ador de acción a –20 y el de su nitad los penalizadores físicos al completo los atributos físicos al completo los atributos físicos al completo los atributos físicos el al completo los atributos físicos el porte de su de completo los atributos físicos el porte de hor el porte de completo los atributos físicos el porte de hor el porte de completo los atributos físicos el porte de completo el porte de completo los atributos físicos el porte de completo el porte de com	lor que quieres alcanzar. 5, +1 múltiplo de daño (si tiene) y +40 a sus controles para resistir 5. Ver pág. 19 Dominios del Ki. (Dif del Aura =). darse cuenta80 a tu Ocultar el ki mientras mantengas el camb mayores e incluso no—humanos. 7, y portan tu equipo sin poderes extra. Desaparecen al ser golpear antas como tu Poder. antas como tu Poder x5. 8. us atributos a _3. 8. us atributos a _1. 9. producidos por la vejez. 8. ste reducido (_10 CM por nivel de la técnica). 8. cos entre 11 y 13.
*Técnicas improvisadas *Forzar técnicas Act *Aura de combate 1 ca *Domino físico 10 *Cambio físico 20 *Cambio físico 4/1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-	cumul. x2 cumul. x2 cada 5 as - +10 a tu RF. 10/1 min 10/2 min 11 + cada 5 as 11 + cada 5 as 12 - como cambio for 14 - cada 5 as 15 - como multiplic 16 - cada 5 as 17 - como multiplic 18 - cada 5 as 18 - como multiplic 19 - como multiplic 19 - como multiplic 10 - como multiplic 10 - como multiplic 10 - como multiplic 11 - cada 5 as 11 - cada 5 as 12 - como multiplic 13 - como multiplic 14 - como multiplic 15 - como multiplic 16 - como multiplic 17 - como multiplic 18 - como multiplic 19 - como multiplic 19 - como multiplic 10 - como multiplic 10 - como multiplic 10 - como multiplic 10 - como multiplic 11 - como cambio for 11 - cada 5 as 12 - como cambio for 13 - como cambio for 14 - cada 5 as 15 - como cambio for 16 - como cambio for 17 - como cambio for 18 - como cambio for 19 - como cambio for 10 - como cambio for 10 - como cambio for 11 - cada 5 as 11 - cada 5 as 12 - como cambio for 13 - como cambio for 14 - cada 5 as 15 - como cambio for 16 - como cambio for 17 - como cambio for 18 - como cambio for 19 - como cambio for 19 - como cambio for 10 - como cambio for 11 - cada 5 as 12 - como cambio for 13 - como cambio for 14 - cada 5 as 16 - como cambio for 16 - como cambio for 17 - como cambio for 18 - como cambio for 19 - como cambio for 19 - como cambio for 10 - como cambio for 11 - cada 5 as 12 - como cambio for 11 - cada 5 as 12 - como cambio for 18 - cada 5 as 19 - como cambio for 19 - cada 5 as 10 -	técnicas de combate improvisadas (pág. 47 l' doble para una técnica: aumenta en un 50% a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso int levemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Buss físico, pero puedes alterar en un 50% tu tama ampleto, creas hasta Pod/3 réplicas. Actúan a cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante cu in la dificultad inhumano (320) y aprovechar ur la dificultad zen (440) y aprovechar al com ur la dificultad zen (440) y aprovechar al com	Dominios del Ki) el bono que de/ nº de ataques, moviliza de horror a los demás. car 180 o Det. el Ki a 100 para c año y realizar cambios físicos m a -80, tienen tus atributos -4, por sombra, y puedes crear tar ador de acción a -60 y el de su ador de acción a -20 y el de su aitad los penalizadores físicos p ualquier técnica que vesa a cos al completo los atributos físico	s, +1 múltiplo de daño (si tiene) y +40 a sus controles para resistir s. Ver pág. 19 Dominios del Ki. (Dif del Aura =
*Aura de combate *Domino físico *Cambio físico 10 *Cambio físico 10 *Cambio físico 10 *Cambio físico 10 *Cambio físico 20 *Multiplicación de cuerpos *Multiplicación de cuerpos arcana *Multiplicación de de cuerpos arcana *Magnitud *Magnitud *Magnitud arcana *Control de la edad *Imitación de técnicas Inhumanidad Zen *MRC (DAGNUC) Magnus/Arma:	cada 5 as	a (presencia x 5 m.) causa miedo o incluso inr levemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Busc físico, pero puedes alterar en un 50% tu tama ompleto, creas hasta Pod/3 réplicas. Actúan a cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante con in la dificultad inhumano (320) y aprovechar ur la dificultad zen (440) y aprovechar al com	moviliza de horror a los demás. car 180 o Det. el Ki a 100 para c año y realizar cambios físicos m a –80, tienen tus atributos –4, por sombra, y puedes crear tar ador de acción a –60 y el de su ador de acción a –20 y el de su nitad los penalizadores físicos ualquier técnica que veas a cos al completo los atributos físico	s. Ver pág. 19 Dominios del Ki. (Ďif del Aura =). darse cuenta80 a tu Ocultar el ki mientras mantengas el camb mayores e incluso no _humanos. , y portan tu equipo sin poderes extra. Desaparecen al ser golpear antas como tu Poder. antas como tu Poder x5. us atributos a _3. us atributos a _1. producidos por la vejez. ste reducido (_10 CM por nivel de la técnica). cos entre 11 y 13.
*Domino físico 10 - *Cambio físico 20 - *Multiplicación de cuerpos 4+/1+ - *Multiplicación de cuerpos mayor 2+/1+ - *M. de cuerpos arcana 1+/1+ - *Magnitud - *Magnitud arcana - *Control de la edad *Imitación de técnicas Inhumanidad - Zen Magnus/ Arma:	10/1 min Puedes alterar Como cambio 1 1+ cada 5 as Como multiplic 1+ cada 5 as Invirtiendo +3 Invirtiendo +6 Multiplica x4 t - Si dispones de Puedes alcanza P	levemente tu aspecto. Advertir dif. 280, Buss físico, pero puedes alterar en un 50% tu tama ompleto, creas hasta Pod/3 réplicas. Actúan a cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante con la dificultad inhumano (320) y aprovechar ur la dificultad zen (440) y aprovechar al com	car 180 o Det. el Ki a 100 para c año y realizar cambios físicos n a –80, tienen tus atributos –4, por sombra, y puedes crear ta por sombra, y puedes crear ta ador de acción a –60 y el de su ador de acción a –20 y el de su nitad los penalizadores físicos p ualquier técnica que vesa a cos al completo los atributos físico	darse cuenta. —80 a tu Ocultar el ki mientras mantengas el camb mayores e incluso no—humanos. , y portan tu equipo sin poderes extra. Desaparecen al ser golpea antas como tu Poder. antas como tu Poder x5. us atributos a —3. us atributos a —1. producidos por la vejez. ste reducido (—10 CM por nivel de la técnica).
*Cambio superior 20 *Multiplicación de cuerpos 4+/ *Multiplicación de cuerpos 2+/ *Multiplicación de cuerpos mayor 2+/ *Magnitud *Magnitud *Magnitud arcana *Control de la edad *Imitación de técnicas Inhumanidad Zen Magnus/Arma:	20/ 2 min Como cambio in 1+ cada 5 as Como asalto cc Como il 1+ cada 5 as Como multiplic 1+ cada 5 as Como multiplic 1+3+ Invirtiendo +3 Invirtiendo +6 — Multiplica x4 tr — Si dispones de — Puedes alcanza — Puedes alcanza	físico, pero puedes alterar en un 50% tu tama ompleto, creas hasta Pod/3 réplicas. Actúan a cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante cu tra la dificultad inhumano (320) y aprovechar ur la dificultad zen (440) y aprovechar al com	año y realizar cambios fisicos m 1 – 80, tienen tus atributos – 4, por sombra, y puedes crear tal por sombra, y puedes crear tal ador de acción a – 60 y el de su ador de acción a – 20 y el de su ititad los penalizadores físicos p ualquier técnica que veas a cos al completo los atributos físico	mayores e incluso no—humanos. , y portan tu equipo sin poderes extra. Desaparecen al ser golpeadantas como tu Poder. antas como tu Poder xS. us atributos a –3. us atributos a –1. producidos por la vejez. ste reducido (–10 CM por nivel de la técnica). cos entre 11 y 13.
*Multiplicación de cuerpos 4+/1+ *Multi. de cuerpos mayor 2+/1+ *M. de cuerpos arcana 1+/1+ *Magnitud - *Magnitud arcana *Control de la edad *Imitación de técnicas Inhumanidad - Zen Magnus/ Arma:	1+ cada 5 as Como asalto co 1+ cada 5 as Como multiplic 1+ cada 5 as Como multiplic 1+ cada 5 as Como multiplic 1+ cada 5 as Como multiplic 1- livirtiendo +3 1- multiplica x4 tr 2- Si dispones de 2- Puedes alcanza 2- Puedes alcanza	ompleto, creas hasta Pod/3 réplicas. Actúan a cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante co ir la dificultad inhumano (320) y aprovechar ir la dificultad zen (440) y aprovechar al com	n –8Ő, tienen tus atributos –4, por sombra, y puedes crear tan por sombra, y puedes crear tan ador de acción a –60 y el de su ador de acción a –20 y el de su nitad los penalizadores físico ualquier técnica que veas a cos al completo los atributos físico	, y portan tu equipo sin poderes extra. Desaparecen al ser golpear antas como tu Poder x5. us atributos a –3. us atributos a –1. producidos por la vejez. ste reducido (–10 CM por nivel de la técnica).
*Mult. de cuerpos mayor 2+/14 *M. de cuerpos arcana 1+/14 *Magnitud *Magnitud arcana *Control de la edad *Imitación de técnicas Inhumanidad Zen MRC (DAGNUC) Magnus/Arma:	1+ cada 5 as Como multiplic 1+ cada 6 as Com	cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki cación de cuerpos, pero reduce el coste de Ki puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante con la dificultad inhumano (320) y aprovechar ur la dificultad zen (440) y aprovechar al com	por sombra, y puedes crear tar por sombra, y puedes crear tar ador de acción a –60 y el de su ador de acción a –20 y el de su nitad los penalizadores físicos p ualquier técnica que veas a cos al completo los atributos físico	antas como tu Poder. antas como tu Poder x5. us atributos a –3. us atributos a –1. producidos por la vejez. ste reducido (–10 CM por nivel de la técnica). cos entre 11 y 13.
*Magnitud *Magnitud arcana *Control de la edad *Imitación de técnicas Inhumanidad Zen MRS MAGNUS Magnus/ Arma:	+3+ Invirtiendo +3 +6+ Invirtiendo +6 - Multiplica x4 t - Si dispones de - Puedes alcanza - Puedes alcanza	puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante cu ir la dificultad inhumano (320) y aprovechar ir la dificultad zen (440) y aprovechar al com	ador de acción a –60 y el de su ador de acción a –20 y el de su nitad los penalizadores físicos p ualquier técnica que veas a cos al completo los atributos físico	us atributos a –3. us atributos a –1. producidos por la vejez. ste reducido (–10 CM por nivel de la técnica). cos entre II y 13.
*Magnitud arcana *Control de la edad *Imitación de técnicas Inhumanidad Zen MRS (DASNUS Magnus/ Arma:	+6+ Invirtiendo +6 - Multiplica x4 t - Si dispones de - Puedes alcanza - Puedes alcanza	puntos de Ki por sombra, reduces su penaliza u esperanza de vida por edad, y reduce a la m CM suficiente, puedes aprender al instante co ur la dificultad inhumano (320) y aprovechar ur la dificultad zen (440) y aprovechar al com	ador de acción a –20 y el de su: nitad los penalizadores físicos p ualquier técnica que veas a cos: al completo los atributos físico	us atributos a -1. producidos por la vejez. ste reducido (-10 CM por nivel de la técnica). cos entre 11 y 13.
*Imitación de técnicas Inhumanidad Zen MRS MAS MAS MAS MAS MAS MAS MAS MAS MAS MA	 Si dispones de Puedes alcanza Puedes alcanza 	CM suficiente, puedes aprender al instante con la dificultad inhumano (320) y aprovechar in la dificultad zen (440) y aprovechar al com	ualquier técnica que veas a cos al completo los atributos físico	ste reducido (—10 CM por nivel de la técnica). cos entre 11 y 13.
Inhumanidad Zen MRS MAS NUS Magnus/ Arma:	Puedes alcanzaPuedes alcanza	ır la dificultad inhumano (320) y aprovechar ır la dificultad zen (440) y aprovechar al com	al completo los atributos físico	cos entre 11 y 13.
Magnus/ Arma:				eriores a i.s.
Magnus/ Arma:	g y Armag I		.preso los dellodos listeos supe	
Magnus/ Arma:		m po9lb g9		
ste PD		Ars Magnus/ Arma:		Ars Magnus/ Arma:
		3		
Magnus/ Arma:	Coste CM	Coste PD	Coste CM	Coste PD Coste CM
		Ars Magnus/ Arma:		Ars Magnus/ Arma:
to DD	Carto CN	Casta PD	Casto CM	Casto DD Court Ctt
te PD	Coste CM	Coste PD	Coste CM	Coste PD Coste CM
Massellos de Inu	ugegelán			
CW 3 CHO CO	1010101000			
los conocidos Pac	ictos de sangre	Nivel Sellos necesari	ias	Pacto de sangre: La primera vez que desee invocar una criatur
	ictos de sangre	Niver Sellos necesari	03	debe de dibujar círculos de convocación sobre una superficie y realizar una prueba de invocación con un +30 a la dificultad
Menores Mayores*				doble coste de Ki por los sellos.
				Una vez invocada la criatura, deberá ser convencida (como se
				para que realice el pacto. Se puede realizar el pacto con criaturas sin necesidad de invoc
ua ((() () () () () ()				
ego O O				previamente (si el invocador las encuentra y se ofrecen a ello
				previamente (si el invocador las encuentra y se ofrecen a ello
ago O				

Tipos de criaturas invocables: solo seres Entre Mundos vinculados al Samsara (elementales, espíritus, demonios, etc). No funciona con constructos, no-muertos o seres con Gnosis de 35+

* Necesitas un sello menor antes de poder adquirir su versión mayor. Un sello mayor equivale a 5 menores.

