			Jugador:			
フィアト・ルクス	500 PD +1007 NW	Categoría:	Raza:	Origen:		
		Tamaño: Peso: Pelo:	Load: Sexo:	Origen: Clase Social:		
		Apariencia: Rasgos:				
		المالية المالية		Pag 85 CE		
BEYOND FANTASY	PD usados TOTAL Combate Sobren. Mental.	9ababilidaM?		Aggions?		
Mtributo9	,	I 2 3 ATLÉTICAS To	Máximo 100 puntos Atributo + Notal Mod. Atributo Natur			
MIRIDOIO	Dovimianto	□□□ Acrobacias	Agi x +	+ + ++		
Puntuación Modificador Puntu	ación Modificador Ag m/T Ag m/T	□□□ Atletismo	Agi x +	+ + + ++		
FUE INT Inteligencia	□ 2 4 □ 12 50	□□□ Montar □□□ Nadar	Agi x +			
AGI PER	□ 3 8 □ 13 80 □ 4 15 □ 14 150	□□□ Trepar	Agi x +	+ + + + + + + +		
Agilidad Percepción	□ 5 20 □ 15 250 □ 6 22 □ 16 500	□□□ Saltar	Fue x +	+ + + - + - + -		
DES POD Poder	□ 7 25 □ 17 1 km	_1 2 3 VIGOR To	tal Mod. Atributo Natur	ral Puntos CAT Nivel Esp.		
CON VOL	□ 8 28 □ 18 5 km □ 9 32 □ 19 25 km	□□□ Frialdad	Vol x +	+ - + - + + -		
Constitución Voluntad	□ 10 35 l □ 20 Esp.	□□□ Proezas de fuerza	Fue x +	+ + - + - + -		
	Atributo Con <u>stituci</u> ón	□□□ Resistir el dolor	Vol x +	+ + +		
Cancanelo_		☐☐☐ Advertir	Per x +	ral Puntos CAT Nivel Esp.		
Recupera: 1/ hora o 1/2h. de reposo	120 80 40 20 10 (PENALIZADOR POR FATIGA	DDD Buscar	Per x +	+ + + + + +		
in a Decrease at a Co	1 Cansancio = +15 a una prueba σ ACT, σ +1 Acum. Ki. Puedes usar hasta 2 puntos a la vez.	□□□ Rastrear	Per x +	+ + _ + _ + +		
Ragistancias		1 2 3 INTELECTUALES To	tal Mod. Atributo Natus	ral Puntos CAT Nivel Esp.		
TOTAL Presencia*Atribute	Mágia Especial * Presencia = 25+5 x Nivel	□□□ Animales	Int x +	+ - + + +		
RF Fisica = +	++	□□□ Ciencia	c Int x +	+ - + - + + -		
RE Enfermedad = +	++	□□□ Herbolaria	Int x +	+ + - + - + - + - +		
RV Veneno = +	++	ooo Ley				
RM Mágica = +	+ +	□□□ Medicina	Int x +	+ + + + + + + + + + + + + + + + + + + +		
RP Psíquica = +	+ +	□□□ Memorizar	Int x +			
		□□□ Navegación □□□ Ocultismo	Int x +	+ + - + - + -		
Punto eda Uld	Base Múltiplos Especial CAT Nivel		Int x +	+ + + - + - + -		
		□□□ Táctica	c Int x +	+ - + - + + -		
PV TOTALES Heridas	Críticos Regen. Curación Nega		Pod x +	++		
	Muerte = -CONx5		tal Mod. Atributo Natur			
*Base = 20 + CON x 10 + Mod Con. Coste Múltiplos	(GENERAL): ■10 ■15 ■20 1 Múltiplo = suma el atribu	Comerciar Con. de las calles	Int x +	→		
	Constitución a los PV.	□□□ Estilo	Pod x +	+ + + + + + + + + + + + + + + + + + + +		
	Combate Máx PD At/Def.	□□□ Etiqueta	Int x +	+ - + - + +		
Armadura FIL CON PEN CAI	dura (TA) Superar Req.: –1 Pen. por cada 1 y –1 Mo. por cad ELE FRI ENE Ent. Pres, Req. Pen. Mo		Vol x +	+ + - + - + -		
Armadura FIL CON PEN CAI	ELE PRI ENE PEIL PIES Reg. Peil Mo	D. □□□ Liderazgo □□□ Persuasión	Pod x +	+ + + + + + + + + + + + + + + + + + + +		
			tal Mod. Atributo Natur	ral Puntos CAT Nivel Esp.		
▼ABSORCIÓN:	Penalizador:	□□□ Cerrajería	Des x +	+ + + + + + + +		
*Absorción = TA x 10 +20 TOTAL	Mod. Atributo Puntos Especial CAT Nivel	□□□ Disfraz	Des x +	+ + + + + + + + + + + + + + + + + + + +		
	= DES + + + +	□□□ Ocultarse	Per x +	+ - + - + -		
	DES + + +	□□□ Robo	Des x +	+ + + + +		
	AGI + + +	□□□ Trampería	Per x +	+ + + - + -		
	FUE + +	□□□ Venenos	Int x +	+ + + + + + + + + + + + + + + + + + + +		
DEFENSA: -90 sorprendido; -80 si no sa	le del área; –80 a ciegas; –120 para bloquear energía.	1 2 3 CREATIVAS To	tal Mod. Atributo Natur	ral Puntos CAT Nivel Esp.		
–30 flanqueado; –80 por la espalda; –60 DEFENSA PROYECTILES: –80 parada (–3) intercambiar habilidad defensiva. 30 con escudo, –20 maestría), –30 esquiva (–0 maestría	a) DDD Arte	Pod x +	+ - + - + +		
	e Mod. AGI Mod. DES Armad. Especial CAT Nivel	□□□ Baile □□□ Forja/ Artesanía	Agi x + Des x +	+ - + - + -		
= 20)	□□□ Música	Pod x +	+ + - + - + -		
*Añade +20 al total para ad	cciones desarmado (incluyendo conjuros y mentalismo).	□□□ Trucos de manos	Des x +	+ + + + + + + + + + + + + + + + + + + +		
Sama Pama Pama Pama Pama Pama Pama Pama		*Cada nivel añade 5 bonos Naturales de *El máximo del Mod. Atributo + N	: +10 y dos +x1 al Mod. Atributo, Natural es 100. Cualquier v	uno a una habilidad física y otro a una mental. valor superior se pierde.		
9/105						
Arma Ata	ique Defensa Daño Base Daño Final Veloc	idad Turno Final Crítico 1	Crítico 2 (–10 At.) Ca	adencia Especial		
10 20 30 40 50	60 70 80 90 100 110	120 130 140 150 160	170 180 190	200 Entereza Rotura		
210 220 230 240 250	260 270 280 290 300 310	320 330 340 350 360	370 380 390	400 Presencia Pifia		
210 220 230 240 230		320 330 340 330 300	3/0 380 390	400 Flesencia Filia		
ArmaAta	max. proyectil (salvo extrusión) int aque Defensa Daño Base Daño Final Veloc	idad <u>Turno Final</u> Crítico 1	Críticσ 2 (–10 At.) Ca	adencia Especial		
10 20 30 40 50	60 70 80 90 100 110	120 130 140 150 160	170 180 190	200 Entereza Rotura		
210 220 230 240 250	260 270 280 290 300 310	<u>320</u> 330 340 350 360	370 380 390	400 Presencia Pifia		
	max. proyectil (salvo extrusión) inf	umanidad		,		
Arma Ata	aque Defensa Daño Base Daño Final Veloc	idad Turno Final Crítico 1	Crítico 2 (=10 At.) Ca	adencia Especial		
10 20 30 40 50	60 70 80 90 100 110	120 130 140 150 160	170 180 190	200 Entereza Rotura		
210 220 230 240 250	260 270 280 290 300 310	320 330 340 350 360	370 380 390	400 Presencia Pifia		
	max. proyectil (salvo extrusión) inf	umanidad				

D	ante	100 the cuedes see	🗖 significa que la ventaja solo puede adquirirse durante la creación del personaje.	n	≂ @-	Inntolo@	
	Θ	<i>,</i> , ,			$\mathcal{O}_{\mathcal{F}}$		2
		Acceso a poders PSI naturales Acceso a una disciplina psíquica	Posees un poder psi natural a usar 1/min a dif DIF (1), MDF (2) \u03c4 ABS (3). Puedes usar 1 CV para comprar una disciplina psíquica \u03c4 poder matricial.			–2 a una característica Adicción/ vicio grave	-2 a una característica (mínimo 3).-10 por cada día que no se sacie.
		Acceso libre a cualquier disc. PSI	Puedes invertir CV en todas las disciplinas psíquicas que quieras.		1	Alergia grave	De -40 a -80 si se entra en contacto.
	1/2 2	Acumulación de Ki increm. (DE) Acumulación plena (DE)	Si no realizas acciones, añade +1 (por niv. de ventaja) a las acumulaciones de Ki. No reduces tu acumulación de Ki a 1/2 por realizar varias acciones.			Aprendizaje lento Arma exclusiva	-4 (1) σ -8 (2) PX por partida.-30 con armas que no sean la tuya.
	1	Afinidad animal	Los animales reaccionan positivamente y entiendes sus emociones.		2	Ciego	No ves. Siempre aplicas el mod. cegado.
	1	Afortunado Al límite (PD)	El personaje nunca será objetivo de efectos al azar. Cuando tus Puntos de Vida bajan de 1/4, +20 a todas las acciones.		1	Cobardía (PD) Debilidad física	-60 en situaciones peligrosas (Fri MDF = -20). Reduce a 1/2 tu RF.
	1	Ambidiestría	Ataque adicional con tu mano mala a -10 (-10 al turno si positivo, -20 si neg).		1	Desafortunado	Tienes muy mala suerte.
	1/2/3 1/2	Aprendizaje Aprendizaje innato	+3 (1), +6 (2), +9 (3) PX por sesión de juego. +10 (1) o +20 (2) por nivel de PJ a una habilidad secundaria.		2	Destino aciago (PD) Endeble (PD)	No haces tiradas abiertas. Si caes por debajo de 1/3 de tus PV, -30 a todo.
	1	Aprendizaje marcial (DE)	Incrementa en 2 niveles tu grado de aprendizaje de Ki (pag. 14 DE).		2	Enfermedad grave	-10 a todo por mes (tiempo de juego).
	2/3	Aprendizaje natural en un campo	+5 (2), +10 (3) por nivel de PJ a todas las habilidades de un campo.			Exhausto	-1 a Cansancio. Dobla los penal. de Cansancio.
	2 1/2/3	Apto en un campo Apto en una materia	Reduce el coste de un campo de hab. secundarias en 1 punto. Reduce 1 punto/ (nivel ventaja) el coste de una habilidad secundaria.		1	Extremidad atrofiada Fácil posesión	–80 en las tiradas que la requieran.–50 a la RM y RP vs dominación y posesión.
	1	Armadura mística	TA natural 4 contra energía.		1	Fobia grave	-60 a todo en presencia de la fobia.
		Armadura natural Artefacto	TA natural 2 contra todos los tipos de daño, salvo energía. Posees un artefacto mágico.			Insufrible Lenta curación	Resultas insoportable para los demás. Te curas (diaria o mágicamente) la mitad.
		Bonificador natural incrementado (PD)	Cada vez que subes de nivel, adquieres un bono natural adicional.		1	Mala suerte	+2% de pifiar.
		Buena suerte	Reduce tu pifia en un 1%.			Maldito (PD)	Sufres una maldición terrible.
		Conocedor de todas las materias Convocador de masas (AE)	+10 a todas las habilidades y no sufres el – 30 por no tener una habilidad. Cuentas como +1 nivel (por nivel de ventaja) para invocar criaturas en masa.			Miσρία Mudσ	–50 Adv/ Buscar y –3 a Percepción con la vista No puedes hablar.
		Curtido	Empiezas la partida cσn +50 (1), +100 (2) σ +150 (3) PX.			Novato (PD)	-100 PX, empiezas a nivel 0 (400 PC).
		Dificil de matar (PD) Don	+10 (1), +20 (2) o +30 (3) Puntos de Vida por nivel de personaje. +10 a la RM y puedes ver y usar magia.			Patoso (PD) Reacción lenta	-30 en hab. manuales, -3 a Des enfrentada. -30 (1) σ -60 (2) al Turn σ .
	1	Don incompleto (AE)	Puedes usar magia si superas Pod dif 10 +1 por cada 10 niv. de magia.		1	Salud enfermiza	Reduce tu RE a 1/2.
		Elan Encanto	Comienzas con 20 (1), 40 (2) o 50 (3) puntos de Elan con una entidad. Das una primera impresión favorable a la mayoría de desconocidos.			Sin bonificador natural (PD) Sordo	No ganas bono natural por nivel. No oyes nada.
		Esencia Sheele (AE)	Si te atas a una Sheele, ésta obtiene +2 mejoras adicionales.			Sueño profundo	-200 a Per al dormir, -40 a todo 10 asaltos.
	2/3	Familiar (AE)	Comienzas con un Familiar de tu nivel (2) o de tu nivel +1 (3) atado.			Vulnerable a la magia	Reduce tu RM a 1/2.
		Fondos iniciales Habilidoso (PD)	+2.000 MO (1), +5.000 MO (2), σ +10.000 MO (3). +30 a Trucos de Manos y +3 a las pruebas enfrentadas de Destreza.			Vulnerable a los venenos Vulnerable al dolor	Reduce tu RV a 1/2. Dobla los penalizadores por dolor y críticos.
	1/2/3	Infatigable	+3 (1), +6 (2), σ +9 (3) Puntos de Cansanciσ adicionales.			Vulnerable al frío/ calor	-80 Res contra él, -30 todo en clima extremo.
		Inmunidad al dolor y al cansancio Inmunidad psíquica (PD)	Los penalizadores por dolor (críticos) y cansancio se reducen a 1/2. +60 a Frialdad.	D	୧୧୯	ugntaja9 dg Do	on
		Inmunidad sobrenatural (PD)	Inmune a conjuros con RM 80-/60 Z (1), 100-/90 Z (2), 120-/120 Z (3).		2	Brujería	Necesitas componentes para conjurar.
	1	Inquietante	Puedes, a voluntad, poner nerviosos y tensos a los demás.		1	Extenuación mágica	-1 Cansancio Pot 100+, 2 Pot 200+, 3 Pot 300+.
	1	Inutilidad gestual (DE) Ki imperceptible (DE)	No reduces la Acumulación de Ki para realizar Sellos por no gesticularlos. +10 a la Ocultación de Ki por nivel de personaje.			Lazo existencial Lenta recuperación	No posees conjuros de Libre Acceso. Recuperas 1/2 de Zeon cada día.
	1/2/3	Legado de sangre (DE)	Pag. 74 DE. Obtienes capacidades asombrosas, pero tu nivel se ajusta en +1.		1	Magia atada a acción	Acción X (ej: bailar) a dif. DIF para conjurar.
		Libre albedrío (PD) Límite dual (DE)	+60 a las RM y RP contra posesión y dominación mental. Puedes escoger dos Límites en lugar de uno.		2	Magia estanca Obligación oral	No recuperas Zeon descansando. Debes hablar para conjurar.
		Maestro marcial	+40 (1), +80 (2), +120 (3) a tu Conocimiento Marcial (CM).		1	Obligación somática	Debes gesticular con libertad para conjurar.
	1	Percepción del Ki (DE)	+10 por nivel de personaje a Percepción del Ki.	D	893	uzntalas Psiou	ICAP
	1/2	Poder innato (DE) Posición social (GA)	Calcula tu reserva de Ki utilizando únicamente tu Poder x6. Tienes un título de prestigio y clase social especial sin tirada de dado.		2.	Consumición psíquica	Al fallar, pierdes tantos PV como el fallo.
	1/2/3	Recuperación de Ki	Recupera 1 de Ki cada min/ 20 as (1), cada 30 seg/ 10 as (2), σ cada 6 seg/ 2 as (3).		1	Extenuación psíquica	Pierdes el doble de cansancio al fallar.
	1/2/3	Reflejos rápidos Regeneración mejorada	+25 (1), +45 (2) σ +60 (3) al Turnσ. +2 (1), +4 (2), +6 (3) al nivel de regeneración de heridas.		1	Poder único Sin concentración	Solo puedes usar 1 poder por asalto. No puedes concentrarte.
			Puedes repetir una característica hasta que superes su valor actual.		1	3III CONCENTIACION	No puedes concentrarte.
	1/2 1/2	Resistencia física excepcional Resistencia mágica excepcional	+25 (1) σ +50 (2) a la RF, RV y RE.	1	.	- COn- old	200 0000
	1/2	Resistencia psíquica excepcional	+25 (1) \(\sigma\) +50 (2) \(\alpha\) la RM. +25 (1) \(\sigma\) +50 (2) \(\alpha\) la RP.	7		SESPECIA	DOR KASA
	2	Sangre antígua (GA)	Puedes hacer funcionar logias (reliquias tecnomágicas de una era pasada).	/	114	NE	
	2	Santo (GA) Seductor (PD)	Eres un Santo de la iglesia y la Inquisición no te perseguirá aunque uses poderes. +60 a Persuasión y Estilo cuando intentes seducir a alguien.				
	1	Sellos magistrales (DE)	Al invocar mediante Sellos, se considera que tienes +2 niveles.				
		Sentido del combate (PD)	+5 por nivel de personaje a Ataque, Parada o Esquiva (máximo +50). No puedes resultar sorprendido salvo una diferencia de 150 en el Turno.				
_	1	Sentido del peligro Sentidos aqudos	+50 a Advertir y Buscar.				
		Sin límite de familiares (PD)	Dejas de estar limitado a tener un solo familiar mágico.				
	1	Sueño ligero Sumar +1 a una característica	Solo tienes un penalizador de -20 a Advertir mientras duermes. +1 a una característica, hasta 11. Sigues sujeto al límite por inhumanidad.	1		<u> </u>	
	1	Superviviente (PD)	Aguantas tu Con x10 en PV negativos, y +40 a la RF para estabilizarte.	E		nÉlan .	
		Sustituir una característica por un 9 Tamaño no natural	Sustituye una puntuación de característica por un 9. Ajusta en +/- 5 puntos tu rango de tamaño.	9	1	NE .	
	1	Técnicas desvinculadas (DE)	Puedes desarrollar Técnicas de Dominio sin seguir los requisitos de árbol.				
		Tocado por el destino (PD)	Puedes repetir una tirada por partida.				
	1/2/3	Uso de armadura (PD) Ver lo sobrenatural	+5 (1), +10 (2) σ +15 (3) por nivel de personaje a Llevar Armadura. Puedes ver magia, matrices psíguicas y criaturas espirituales.				
	1	Versátil (PD)	Reduce a la mitad el coste por cambiar de clase y no tienes que esperar 2 niveles.				
Ξ.		Visión nocturna	Anula los penalizadores por oscuridad natural y reduce a la 1/2 los de la mágica.				
$\overline{}$	<u> </u>	Jag dal Don					
		Aprendizaje mágico natural (AE) Apto para el desarrollo de la magia	+5 al Nivel de Magia por nivel de personaje.				
		Conocimiento natural de Vía	+3 a la Int. para calcular el requisito de grado de los conjuros. Obtienes nivel 40 en una Vía a tu elección y comienzas con todos sus conjuros.				
		Desequilibrio elemental	+20 a la ACT y RM con una Vía, pero –20 a la ACT y RM con la opuesta.				
	2	Desequilibrio sephirótico Dicción mágica (PD)	+20 a la ACT y RM con 5 Vías, pero –20 a la ACT y RM en sus opuestas. No reduces tu ACT al lanzar conjuros desde grimorios y pergaminos.	3		S Equipo	
	1	Hechicero nato (AE)	Aumenta en 2 niveles tu Grado de Aprendizaje de conjuros (pag 8 AE).	٦	11		
	1	Inutilidad oral Inutilidad somática	Puedes lanzar conjuros en silencio sin reducir tu ACT a la mitad. Puedes lanzar conjuros sin gesticular, sin reducir tu ACT a la mitad.	l .	bjet		Pres Objeto Pres
	1/2/3	Magia innata mejorada	Los conjuros innatos tienen un potencial de +10 (1), +20 (2), σ +30 (3).		-		
		Magia opuesta (PD)	Aprender una Vía opuesta no te cuesta el doble de Nivel de Magia.				
	1/2/3	Naturaleza mágica (PD) Poder natural (PD)	+50 (1), +100 (2) o +150 (3) al Zeon por nivel de personaje. Usa Poder en lugar de Inteligencia para requisito de grado de los conjuros.				
		Potencial enfrentado	+50 en las tiradas enfrentadas por choque de conjuros.				
	1/2/3	Recuperación superior de magia Versatilidad metamágica (AE)	Recuperas al día tu ACT x2 (1), x3 (2) o x4 (3) puntos de Zeon. Puedes elegir 2 puntos de inicio diferentes en el Arcana Shepirah.				
		JAR PRÍOUIRAR	r dedes elegir 2 puntos de micio diferentes en el Arcana Silepirali.				
_		Ambivalencia psíquica (PD)	Al dividir tu Potencial Psíquico con varios poderes, añades +5 por poder.		_		
	1	Calibre	Los CV usados para mejorar la Proyección Psíquica dan +20 en lugar de +10.				
		Concentración extrema	Doblas los bonos de concentración.				
	2	Concentración pasiva Desequilibrio psíquico	Puedes concentrarte para potenciar un poder aunque hagas una acción activa. En una disciplina, los resultados son I nivel por encima del obtenido.	l			
	2	Mantenimiento añadido	Los poderes mantenidos funcionan a 1 nivel por encima de lo normal.				
	1 1/2/3	Modificador PSI incrementado (PD) Recuperación de CVs	Doblas los modificadores naturales para la disciplina psíquica que uses. Recuperas 1 CV cada 10 min. (1), 5 min. (2), o 1 min. (3).				
		Resistencia a la fatiga psíquica	No pierdes Puntos de Cansancio al fallar tus poderes de nivel 1 y 2 (pero sí CV).				
E	יית מצ	Planela	Idloma® Pág. 14 Gaia				
	, 0						
P	X NEC	ESARIOS Pág. 25 CE	□Latín □Kannawa □Nepranus (Ocultismo 40, Historia 40) □Arkes □Sheeham □Elium lacrimae (Ocult 40, Hist 40, Music 40)				
Г			□ Arkes □ Sheeham □ Elium lacrimae (Ocult 40, Hist 40, Music 40) □ Hermital □ Irula □ Legameton (Historia 60, Ciencia 40)				
-			□Tarazv □Kola □Ultwe'alariel (Ocultismo 40, Historia 40)				
P	X ACT	UALES Modificador:	□ Ailish □ Yamato □ Dael (Historia 80) □ Cashima □ Yamato shun □ Kamyu (Ocultismo 40, Historia 20)				
			□Jashú □Lileth (Ocultismo 80)	Or		Plata	Cobre
		,	Idiomas máximos: 1 con INT 5, Uryah (Ocultismo 40, Historia 40)			00 mp 1 mp = 10	O IIIC