

Disciplina	Página	Potencia	Mantenido/ nivel mantenido	Disciplina	Página	Potencia	Mantenido/ nivel mantenido
<input type="checkbox"/> TELEPATÍA	214 CE			<input type="checkbox"/> ENERGÍA	224 CE		
<input type="checkbox"/> 1 Escaneo de zona	214 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Crear energía	224 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Lectura mental	214 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Percibir energía	224 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Ilusión psíquica	214 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Creación de energía	224 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Escudo psíquico	214 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Descarga de energía	224 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Comunicación mental	214 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Escudo de energía	224 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Prohibición mental	214 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 2 Deshacer energía	225 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Análisis mental	215 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 2 Inmunidad	225 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Conexión psíquica	215 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 2 Controlar energía	225 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Modificación de recuerdos	215 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 2 Modificar naturaleza	225 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Forma astral	215 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 3 Cúpula de energía	225 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Asalto psíquico	215 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 3 Energía mayor	225 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Localización psíquica	215 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____				
<input type="checkbox"/> 3 Control mental	216 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> TELEMETRÍA	225 CE		
<input type="checkbox"/> 3 Muerte psíquica	216 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Percibir residuos	226 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 3 Área	216 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 2 Leer el pasado	226 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
				<input type="checkbox"/> 2 Erudición humana	226 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> TELEQUINESIS	216 CE			<input type="checkbox"/> 3 Ver en la historia	226 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Telequinesis menor	216 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____				
<input type="checkbox"/> 1 Impacto telequinético	216 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> SENTIENTE	226 CE		
<input type="checkbox"/> 1 Escudo telequinético	216 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Percibir sentimientos	226 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Armadura telequinética	217 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Detectar sentimientos	226 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Presa telequinética	217 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Conectar sentidos	226 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Balística	217 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Intensificar sentimientos	227 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Repulsión	217 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 2 Eliminar sentidos	227 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Destrozar	217 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 2 Crear sentimientos	228 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Detección de movimiento	217 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 2 Cargar con sentimientos	228 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Vuelo telequinético	218 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 2 Trasladar los sentidos	228 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Telequinesis orgánica	218 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 3 Área	228 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 3 Control del terreno	218 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 3 Destruir sentimientos	228 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 3 Telequinesis mayor	218 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____				
<input type="checkbox"/> 3 Reestructuración atómica	218 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> MATRICIALES (GENERALES)	228 CE		
				<input type="checkbox"/> Sentir matrices	228 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> PIROQUINESIS	218 CE			<input type="checkbox"/> Destruir matrices	229 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Crear fuego	219 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Ocultar matrices	229 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Mitigar fuego	219 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Conectar matrices	229 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Controlar el fuego	219 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____				
<input type="checkbox"/> 1 Inmolar	219 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> CASUALIDAD	103 AE		
<input type="checkbox"/> 2 Mantenimiento ígneo	219 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Crear caos	103 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Inmunidad al fuego	219 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 2 Eliminar ley de la casualidad	103 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Barrera ígnea	219 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 2 Alterar el clima	103 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Aumentar temperatura ambiental	220 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 3 Crear orden	103 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 3 Consumir	220 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 3 Controlar la casualidad	104 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 3 Nova	220 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____				
<input type="checkbox"/> 3 Fuego mayor	220 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> ELECTROMAGNETISMO	104 AE		
				<input type="checkbox"/> 1 Percibir electricidad	104 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> CRIOQUINESIS	220 CE			<input type="checkbox"/> 1 Crear electricidad	104 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Percibir temperatura	220 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Controlar electricidad	104 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Congelar	220 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Manipulación magnética	104 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Crear frío	221 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 2 Escudo magnético	105 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Eliminar el frío	221 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 2 Leer impulsos eléctricos	105 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Control sobre el frío	221 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 2 Arco eléctrico	106 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Esquirlas de hielo	221 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 3 Ataque de aceleración magnética	106 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Disminuir la temperatura ambiental	221 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 3 Controlar impulsos eléctricos	106 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Escudo de hielo	221 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____				
<input type="checkbox"/> 2 Cristalizar	221 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> TELETRANSPORTE	106 AE		
<input type="checkbox"/> 3 Un instante eterno	221 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Recolocar objeto	106 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 3 Cero absoluto	222 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Autorrecolocación	106 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 3 Frío mayor	222 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Transporte defensivo	107 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
				<input type="checkbox"/> 2 Autorrecolocación mayor	107 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> INCREMENTO FÍSICO	222 CE			<input type="checkbox"/> 3 Aleph	107 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Incrementar fuerza	222 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 3 Recolocar objeto mayor	108 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Incrementar desplazamiento	222 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 3 Teletransporte	108 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Incrementar habilidad	222 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____				
<input type="checkbox"/> 1 Inhumanidad	223 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> LUZ	108 AE		
<input type="checkbox"/> 1 Incrementar capacidad de salto	223 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Manipular la luz	108 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 1 Incrementar el sentido acrobático	223 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Crear luz	108 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Incremento de percepción	223 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Flash de luz	108 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Incremento de reacción	223 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 2 Pantalla de luz	108 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Incrementar aguante	223 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 2 Holograma	109 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 2 Regeneración	223 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 3 Láser	109 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> 3 Incremento total	223 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____				
<input type="checkbox"/> 3 Eliminación de cansancio	224 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> HIPERSENSIBILIDAD	109 AE		
<input type="checkbox"/> 3 Imbuir	224 CE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> 1 Filtrar sentidos	109 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
				<input type="checkbox"/> 2 Desplazar sentidos	109 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____
				<input type="checkbox"/> 3 Sentidos superiores	109 AE	+ _____	<input type="checkbox"/> _____

FUEGO		
Intensidad	Equivalencia	Daño
1	Llama de una vela	5
3	Fuego de una antorcha	15
5	Pequeña hoguera	25
7	Gran hoguera	35
20	Casa en llamas	100
30	Grandes hornos	150
40	Castillo ardiendo	200
50	Volcán	250

FRÍO		
Intensidad	Equivalencia	Daño
1	Escarcha	5
5	Nieve	25
10	Hielo	50
20	Iceberg	100
30	Tormenta polar	150
50	Zona glacial	250

ELECTRICIDAD		
Intensidad	Equivalencia	Daño
1	Chispa	5
3	Estática	15
5	Pequeña descarga	25
7	Anguila eléctrica	35
20	Rayo	100
40	Tormenta eléctrica	200

Daño por calor: tira 1d100+daño (dividir entre 5 si tiene acumulación).

100 a 179: PRENDIDO.
No hay daños extra, pero si no intenta apagarlo (1d10+DES o AGI, resta el resultado del nivel de calor; pero no realizas mas acciones) incrementa en 10 el nivel de calor.
180 a 239: ARDIENDO.
Como prendido, pero recibe 10 puntos de daño por asalto, -2 por TA (25 con acumulación, -5 por TA).
240 a 299: EN LLAMAS.

Como ardiendo, pero recibe 25 puntos de daño por asalto (125 si tiene acumulación). Si se quita la armadura, reduce el nivel de calor en 60 puntos.
300+: CALCINADO.
Como ardiendo, pero recibe 50 puntos de daño por asalto (250 si tiene acumulación).

Daño por frío:

Tirada de RF a una dificultad igual al daño sufrido. Se obtiene un penalizador a toda acción igual al margen de fallo (se recupera a un ritmo de 5 por asalto).

Daño por electricidad:

Tirada de RF a una dificultad igual al daño sufrido. Se obtiene un penalizador a toda acción igual al margen de fallo (se recupera a un ritmo de 10 por asalto).
Si se falla por mas de 60, queda inconsciente.

Coste en CV para Potencia

Por cada CV que inviertas permanentemente en un poder añades +10 a su prueba de Potencial Psíquico. No puedes invertir mas de 10 CV (para un total de +100 al Potencial).

Modificadores Naturales

*Ajusta el Potencial Psíquico según sea adecuado.

PIROQUINESIS	
Entorno	Modificador
Zona helada o ártico	-30
Frío intenso	-10
Gran hoguera	+10
Gran incendio	+20
Volcán	+30

CRIOQUINESIS	
Entorno	Modificador
Volcán	-30
Gran incendio	-10
Terreno frío y lluvioso	+10
Frío intenso	+20
Zona helada o ártico	+30



Consumo de Voluntad

CV libre usado:

Recuperación: 1 CV cada

hora

10 min

5 min

1 min

CV LIBRE

Total

Base

Nivel

Esp

Puntos

+1 punto cada

niveles

COSTE EN PD (PSÍQUICA)

+1 CV:

10

15

20

Usos del Consumo de Voluntad libre

Mejorar la Proyección Psíquica:

Mejorar el Potencial Psíquico:

Eliminar la fatiga:

Acceso temporal a un poder:

Incrementar un innato:

Si realizas acciones adicionales en un asalto, aplica un -25 al Potencial Psíquico por cada una, pero no a la Proyección Psíquica.

Salvo que se especifique lo contrario, la TA no protege contra los poderes psíquicos.

Es necesario acertar con al menos un 10% de éxito en la Proyección Psíquica para que el poder afecte al objetivo.

Si el objetivo no puede ver matrices psíquicas aplicará el penalizador de cegado a su defensa salvo que se especifique lo contrario.

Los ataques psíquicos solo pueden pararse si el objetivo puede bloquear energía, salvo que se especifique lo contrario.

Potencial Psíquico

TOTAL

Base

Puntos

Cristal

Especial

Coste CV:

1

2 (3)

3 (6)

4 (10)

5 (15)

6 (21)

7 (28)

8 (36)

9 (48)

10 (55)

Puntos:

+10

+20

+30

+40

+50

+60

+70

+80

+90

+100

*Base:

Pág 211 CE.

+10 a VOL 5, mejora en +10 por punto hasta 14. Cada punto sobre 15 mejora en +20.

*El valor entre paréntesis representa el coste total de CV acumulado.

Ajustes al Potencial Psíquico

Tiempo de concentración:

1 asalto

3 asaltos

5 asaltos

1 minuto

1 hora

Ajuste al Potencial:

+10

+20

+30

+40

+50

*concentrarse es una acción activa completa, realizar otras acciones activas / ser dañado rompe la concentración.

Dividir el Potencial:

un mentalista puede utilizar mas de un poder por asalto dividiendo su Potencial Psíquico entre ellos. Puede repartir su potencial como quiera (ej: si tiene +60 podría usar +40 en un poder y +20 en otro) aunque nunca podrá asignar menos de un +10.

Proyección Psíquica

2 3

Coste

TOTAL

Mod. Atributo

Puntos

Especial

Proyección Psíquica

Ataque como Proyección

Defensa como Proyección

*Escudar a otros es una acción activa. La prueba de defensa es a -40.

Diffcultad Proyección

DIFICULTAD	ALCANCE
20	El propio mentalista o contacto.
40	Hasta 5 m.
80	Hasta 20 m.
120	Hasta 100 m.
140	Hasta 250 m.
180	Hasta 500 m.
240	Hasta 1 Km.*
280	Hasta 10 Km.*

* Puede no tener línea de visión, pero requiere una forma de ver al objetivo. Con Dif 240 necesitas saber su localización.

Tablas de Estilo

100

Proyección Psíquica como combate.

Puedes usar tu habilidad de ataque con armas como Proyección Psíquica ofensiva y tu habilidad de defensa para levantar escudos y barreras. No le sumes los bonos por CAT/ nivel ni arma.

Patrones mentales

Pág. 100 AE.

Patrón:

Patrón opuesto:

Coste (PSÍQUICA):

Cancelación:

Bonos:

Penalizadores:

Patrón:

Patrón opuesto:

Coste (PSÍQUICA):

Cancelación:

Bonos:

Penalizadores:

Patrón:

Patrón opuesto:

Coste (PSÍQUICA):

Cancelación:

Bonos:

Penalizadores: