



Poder:		Pot:	
Nivel:		Acción:	
		Mantenimiento:	
20	Rutinario		
40	Fácil		
80	Medio		
120	Difícil		
140	Muy difícil		
180	Absurdo		
240	Casi imposible		
280	Imposible		
320	Inhumano		
440	Zen		

Poder:		Pot:	
Nivel:		Acción:	
		Mantenimiento:	
20	Rutinario		
40	Fácil		
80	Medio		
120	Difícil		
140	Muy difícil		
180	Absurdo		
240	Casi imposible		
280	Imposible		
320	Inhumano		
440	Zen		

Poder:		Pot:	
Nivel:		Acción:	
		Mantenimiento:	
20	Rutinario		
40	Fácil		
80	Medio		
120	Difícil		
140	Muy difícil		
180	Absurdo		
240	Casi imposible		
280	Imposible		
320	Inhumano		
440	Zen		

Disciplinas Conocidas



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

Poder	Grado mantenido
-------	-----------------

[illegible]



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: durante una tirada añade +10 por CV usado (máximo +50).

Mejorar el Potencial Psíquico: durante un turno añade +20 por CV usado al potencial de un poder hasta un máximo de +100 (5 CV)

Eliminar la fatiga: Usa CV en lugar de cansancio si fallas al activar un poder.

Acceso temporal a un poder: Por 1 CV adquiere durante un asalto un poder que pudiera aprender invirtiendo 1CV permanente pero que todavía no conozca.

Incrementar un innato: Por cada CV incrementa el potencial psíquico de un poder mantenido en +20 hasta un máximo de +100 (5 CV). Los CV invertidos así no se recuperan hasta que el poder deja de ser mantenido.

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

Potencial Psíquico

TOTAL

=

Base

+

Puntos

+

Cristal

+

Especial

*Base: Pág 211 CE.
+10 a VOL 5, mejora en +10 por punto hasta 14. Cada punto sobre 15 mejora en +20.

Coste CV:

1	2 (3)	3 (6)	4 (10)	5 (15)	6 (21)	7 (28)	8 (36)	9 (48)	10 (55)
---	-------	-------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	---------

Puntos: +10 +20 +30 +40 +50 +60 +70 +80 +90 +100

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

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

Proyección Psíquica

TOTAL

=

DES

+

Mod. Atributo

+

Puntos

+

Especial

Ataque como Proyección

Defensa como Proyección

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

Dificultad 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: