

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 PD (SOBRENATURAL)

+5 Puntos de Zeon:
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3

+1 Múltiplo de Acumulación:
 50 ☐ 60 ☐ 70 ☐

+1 Múltiplo de Recuperación:
 25 ☐ 30 ☐ 35 ☐

*Se suman a los de Acumulación para Recuperación.

Zeon

Base Puntos CAT Nivel Esp

*Zeon Base = 20 + (POD x10) + Mod POD

*ACT Base: pág. 115 Core Exxet.

Acumulación: ACT Base Mult.(x1) Esp.

Recuperación/ día: TOTAL Base Mult.(x1) Mod. Mantén

Desequilibrio elemental

Si meditas durante medio día, añade tu mod. de VOL a la recuperación.
 Si meditas durante todo un día, añade el doble del mod. de VOL.



Si realizas mas acciones en el mismo turno, tu ACT se reduce a la mitad.

Si acumulas magia pura y te sobra Zeon o no lo usas, pierdes 10 puntos.

Si acumulas para un conjuro determinado, puedes “retenerlo” durante tantos asaltos como tu atributo Poder. Si no lo lanzas pierdes 10 Zeon.

Si te golpean mientras acumulas, debes superar Resistir el Dolor a dif. Daño sufrido x2 o pierdes el Zeon acumulado.
Sumas +40 a la tirada si acumulabas para un conjuro determinado.

A partir de 150 puntos de Zeon acumulados, empieza a ser evidente.

Zeon usado:

Zeon 50 o menos: -2 puntos de Cansancio, -10 a todas las acciones.

Zeon 0: Cansancio a $1/2$, -30 a todas las acciones.

Προσέλευση Μάγισσα

2

3

Coste

Proyección Mágica

Desequilibrio Ofensivo

Desequilibrio Defensivo

TOTAL

=

DES

Mod. Atributo

Puntos

Especial

+

+

La diferencia máxima entre desequilibrio ofensivo y desequilibrio defensivo es de 30 puntos.

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

* Utilizar un conjuro no de Ataque/Anímico ofensivamente reduce a 1/2 la Prouección.

Difficultad Proyección

DIFICULTAD	ALCANCE
20	El propio hechicero o contacto.
40	Hasta 5 m.
80	Hasta 25 m.
120	Hasta 100 m.
140	Hasta 250 m.
180	Hasta 500 m.
240	Hasta 1 Km.*
280	Hasta 5 Km.*

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

Convocatoria

		TOTAL		Mod.						
		Atributo	Puntos	Especial	CAT	Nivel				
2.3	Coste	Convocar		=	POD		+		+	
2.3	Coste	Dominación		=	VOL		+		+	
2.3	Coste	Atadura		=	POD		+		+	
2.3	Coste	Desconvocar		=	POD		+		+	

Dificultad de Convocatoria y Ajuste

NIVEL	INVOCAR	ZEON	CONTROL	ZEON	ATAR	ZEON	DESCON.	ZEON
0	140	10	180	20	160	5	100	5
1	160	20	200	40	180	10	120	5
2	180	40	220	80	200	20	140	10
3	200	60	240	120	220	30	160	15
4	220	80	260	160	240	40	180	20
5	240	100	280	200	260	50	200	25
6	260	120	300	240	280	60	220	30
7	280	140	320	280	300	70	240	40
8	300	160	340	320	320	80	260	50
9	320	180	360	360	340	90	280	60
10	340	200	380	400	360	100	300	80
11	360	220	400	440	380	120	320	100
12	380	240	420	480	400	140	340	120
13	400	260	440	520	420	160	360	140
14	420	280	460	560	440	180	380	160
15	440	300	480	600	460	200	400	180

Tiempo convocando	Ajuste
Instantáneo	-100
Un asalto completo	-50
Tres asaltos	-20
Cinco asaltos	0
Un minuto	+10
Una hora	+20
Seis horas	+30
Un día	+40
Una semana	+50
Un mes	+60
Seis meses	+70
Un año	+80
Cinco años	+90
Diez años	+100
Más de cincuenta años	+120

* Si decides especializarte en Invocaciones, no puedes Convocar, pero el coste en Zeon de Invocaciones, aeones, arcanos, etc, se reduce a 1/2.

Magia Innata


Magia Innata
Modificador

Sin consumo de Zeon los conjuros con coste de Zeon igual o inferior a:

ACT:	10 a 50	55 a 70	75 a 90	95 a 110	115 a 130	135 a 150	155 a 180	185 a 200	+200
orig a:	10	20	30	40	50	60	70	80	90

*Los conjuros funcionan con el Potencial que indica la tabla (es decir, alguien con ACT 60 lanzaría un conjuro innato de coste 20 Zeon con ese Potencial). Solo se puede mantener 1 conjuro Innato a la vez.

Οδός της Μάγλα



Conjuros Activos

[illegible]

* Resta el total de la recuperación diaria de Zeon.

Total Zeon:

Ataduras e Invocações

[illegible]

*El objeto de atadura debe de tener una Presencia igual o mayor que la de la criatura atada. Puedes atar una criatura a ti.

* Resta el total de la recuperación diaria de Zeon.

Total Zeon: