







# HABILIDADES SOBRENATURALES

○ ACUMULACIÓN MÁGICA

POD

BASE

MULTIPLIO

ESP

FINAL

ΜΑΓΙΑ ΙΠΗΑΤΑ

ACT

BASE

ESP

FINAL

○ ΡΥΘΜΟΣ ΔΕ ΖΕΩΝ

POD

BASE

EXTRA

CAT

ESP

FINAL

○ ΠΡΟΫΕΚΤΙΩΝ ΜΑΓΙΚΑ

DES

BASE

ΒΟΗΘ

ESP

FINAL

ΔΕΣΕΚΙΛΙΒΡΙΟ ΜΑΓΙΚΟ

ΑΤΑΚΕ

ΔΕΦΕΝΣΑ

ΜΑΧΙΜΟ ΝΙΒΕΛ ΖΕΩΝΙΚΟ

ΙΝΤΕΛΙΓΕΝΤΙΑ

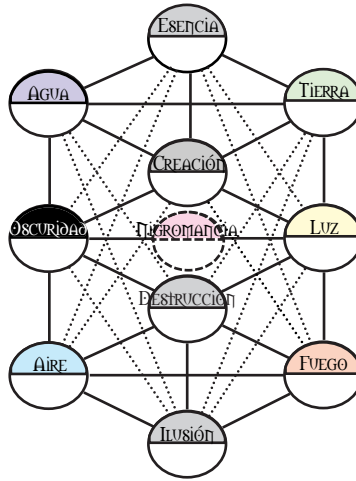
X10:

X20:

X30:

X40:

X50:



CONVOCATORIA

○ CONVOCAR

POD

BASE

ΒΟΗΘ

CAT

ESP

FINAL

○ ΔΟΜΗΝΑΡ

VOL

BASE

ΒΟΗΘ

CAT

ESP

FINAL

○ ΑΤΑΡ

POD

BASE

ΒΟΗΘ

CAT

ESP

FINAL

○ ΔΕΣCONVOCAR

POD

BASE

ΒΟΗΘ

CAT

ESP

FINAL

ΕΣΠΕΚΙΛΙΖΑΔΟ ΕΠ:

Invocaciones

ΝΟΜΒΡΕ

GRADO

COSTE


CONJUROS ACTIVOS

ΝΟΜΒΡΕ

GRADO

COSTE

TEOREMA MAGICO

CRATURAS ATADAS

ΝΟΜΒΡΕ

COSTE

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 HORROROS	150
40	CASTILLO ARDIENDO	200
50	VOLCAN	250

FRIO

Intensidad	EQUIVALENCIA	Daño
1	ESCARCHA	5
5	NEVE	25
10	HIELO	50
20	ICEBERG	100
30	TORRENTA POLAR	150
50	ZONA GLACIAL	250

ELECTRICIDAD

Intensidad	EQUIVALENCIA	Daño
1	CHISPA	5
5	ESTATICA	15
5	PEQUEÑA DESCARGA	25
7	ANGUILA ELECTRICA	35
20	RAYO	100
40	TORRENTA ELECTRICA	200

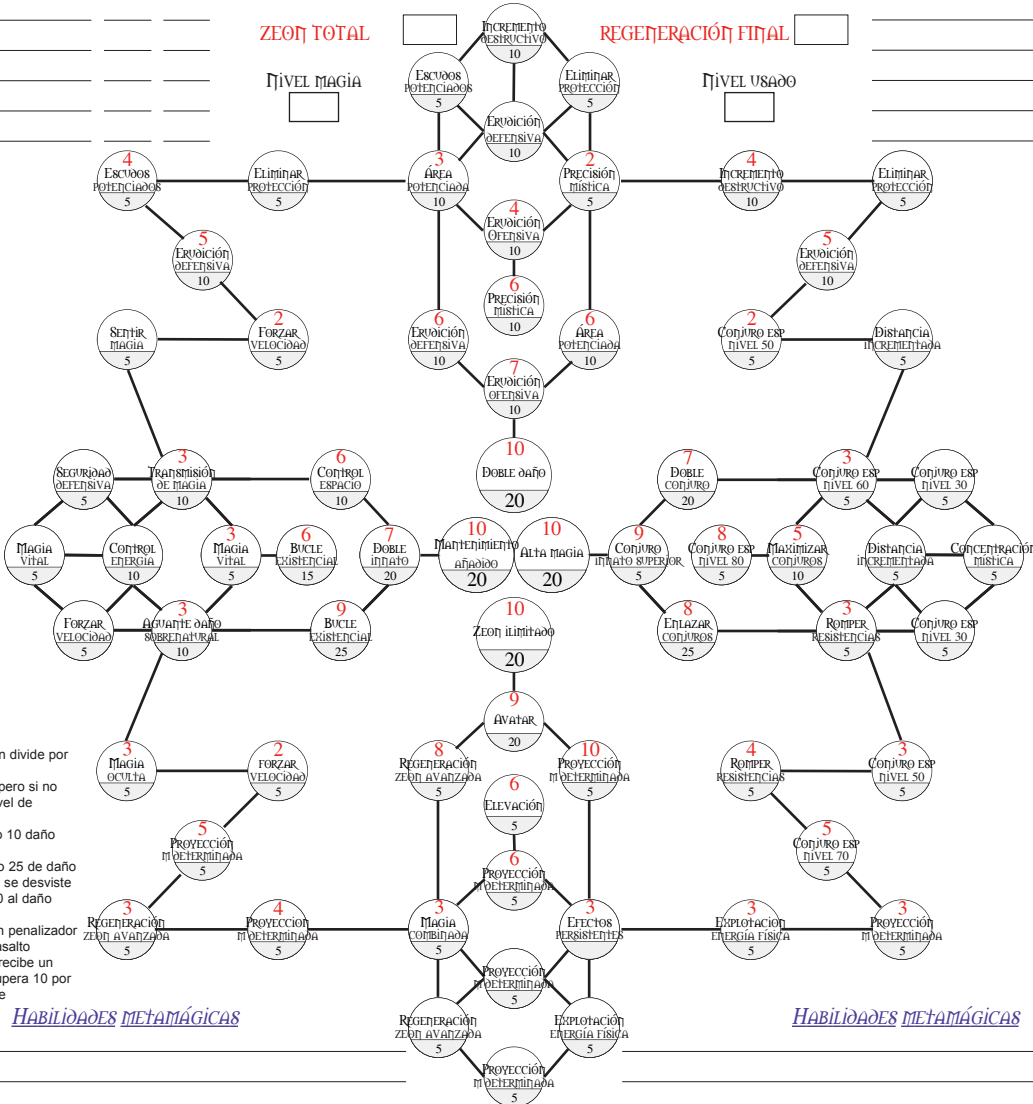
DIFFICULTAD DE PROYECCION

Difficultad	ALCANCE
20	CONTACTO
40	5M
80	25M
120	100M
140	250M
180	500M
240	1KM*
280	5KM*

Daño por calor: d100+daño(con acumulacion divide por 5)  
100 a 179: Prendido-->no hay daños extra, pero si no intenta apagarlo (control agi o des contra nivel de calor)+10 nvl de calor  
180 a 239: Ardiendo --> como prendido pero 10 daño por asalto, -2/TA (25 si caumulacion -5/TA)  
240 a 299: En llamas -->como ardiendo pero 25 de daño (125 si acumulacion), -60 al nivel de calor si se desviste  
300+: Calcinado --> como en llamas pero 50 al daño (250 acumulacion)  
Daño por frio: RF contra daño y se recibe un penalizador igual al margen de fallo, se recupera 5 por asalto  
Daño por electricidad: RF contra daño y se recibe un penalizador igual al margen de fallo, se recupera 10 por asalto, si se falla por mas de 60,inconsciente

HABILIDADES METAMAGICAS

HABILIDADES METAMAGICAS





□ EQUIVALE A UN CV

## HABILIDADES PSÍQUICAS

## ○ CONSUMOS DE VOLUNTAD

BASE	USADOS	LIBRES
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CV ΙΝΗΑΤΟΣ ΚΑΘΑ: \_\_\_\_\_ ΝΙΒΕΛ/ΕΣ

RECUPERA CV CADA \_\_\_\_\_ min

**Mejorar la proyección:** +10/CV, max 50  
**Mejorar el potencial psíquico:** +20/CV, max 100  
**Eliminar fatiga:** usa CV en lugar de cansancio si fallas  
**Acceso temporal a un poder:** acceso durante un poder que pudiera aprender con coste 1/CV pero que aun no conozca  
**Incrementar innato:** incrementar el potencial psíquico de un mantenido en un +20/CV, maximo 100. Los cv no se recuperan hasta que deja de mantener el poder

FUEGO

<u>Intensidade</u>	<u>Equivalência</u>	<u>Daño</u>
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 HORROROS	150
40	CASTILLO ARDIENDO	200
50	VOLCAN	250

Fri

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

ELECTRICIDAD

<u>Intensidad</u>	<u>EQUIVALENCIA</u>	<u>Daño</u>
1	Chispa	5
3	Estática	15
5	Pequeña Descarga	25
7	Anguila Eléctrica	35
20	Rayo	100
40	Tormenta Eléctrica	200

**Daño por calor:**  $d_{100} + \text{daño}(\text{con acumulación divide por } 5)$   
**100 a 179: Prendido** → no hay daños extra, pero si no intenta apagarlo (control agi o des contra nivel de calor) + 10 nvl de calor

180 a 239: Ardiendo --> como prendido pero 10 daño por asalto, -2/TA (25 si caumulacion -5/TA)

240 a 299: En llamas --> como ardiendo pero 25 de daño (125 si acumulacion). -60 al nivel de calor si se desviste  
300+: Calcinado --> como en llamas pero 50 al daño (250 acumulacion)

**Daño por frío:** RF contra daño y se recibe un penalizador igual al margen de fallo, se recupera 5 por asalto

**Daño por electricidad:** RF contra daño y se recibe un penalizador igual al margen de fallo, se recupera 10 por asalto, si se falla por mas de 60, inconsciente

### DIFICULTAD DE PROYECCIÓN

<u>Dificultad</u>	<u>ALCANCE</u>
20	contacto
40	5m
80	25m
120	100m
140	250m
180	500m
240	1Km*
280	5Km*

NOMBRE	OPUESTO	COSTE	CANCEL	BONIFICACIÓN	PENALIZACIÓN
--------	---------	-------	--------	--------------	--------------

NOMBRE	OPUESTO	COSTE	CANCEL	Bonificación	Penalización
NOMBRE	OPUESTO	COSTE	CANCEL	Bonificación	Penalización
NOMBRE	OPUESTO	COSTE	CANCEL	Bonificación	Penalización