

CUERPO

Fuerza
Vitalidad
Resistencia

DESTREZA

Agilidad
Coordinación
Velocidad

INTELIGENCIA

Memoria
Lógica
Inventiva

PRESENCIA

Carisma
Voluntad
Apariencia

INSTINTO

Percepción
Intuición
Concentración

PSI

Potencia
Sentido
Ímpetu

F A B I L I D A D E S

ACADÉMICAS atr. niv. tot.

Con. Académico*	mem	+	___	=	___	
- Cultura			+	___	=	___
- Doctrinas			+	___	=	___
- Historia			+	___	=	___
- Legislación			+	___	=	___
- Sociología			+	___	=	___
- Xenología			+	___	=	___
Con. Científico*	mem	+	___	=	___	
- Bioquímica			+	___	=	___
- Botánica			+	___	=	___
- C. Planetarias			+	___	=	___
- Toxicología			+	___	=	___
- Zoología			+	___	=	___
Con. Técnico*	log	+	___	=	___	
- Astrografía			+	___	=	___
- Estructuras			+	___	=	___
- Física			+	___	=	___
- Matemáticas			+	___	=	___
- Química			+	___	=	___
Con. Militar*	log	+	___	=	___	
- Logística			+	___	=	___
- Ordenanzas			+	___	=	___
- Táctica			+	___	=	___
Lenguaje _____	mem	+	___	=	___	
Lenguaje _____	mem	+	___	=	___	
Medicina _____	mem	+	___	=	___	

ATLÉTICAS atr. niv. tot.

Correr	vit	+	___	=	___
Escalar	agi	+	___	=	___
G O	agi	+	___	=	___
Lanzar	fue	+	___	=	___
Nadar	agi	+	___	=	___
Saltar	agi	+	___	=	___
Sigilo	con	+	___	=	___

OFENSIVAS atr. niv. tot.

Armas Arrojadizas	agi	+	___	=	___	
Armas Blancas	agi	+	___	=	___	
Armas Contundentes	agi	+	___	=	___	
Armas de Apoyo*	fue	+	___	=	___	
- Cañones			+	___	=	___
- Lanzacohetes			+	___	=	___
- Projectores			+	___	=	___
Pelea	agi	+	___	=	___	
Pistola	coo	+	___	=	___	
Rifle	coo	+	___	=	___	

SENSORIALES atr. niv. tot.

Buscar datos	per	+	___	=	___
Camuflaje	inv	+	___	=	___
Disfraz	inv	+	___	=	___
Esconderse	int	+	___	=	___
Evaluar	log	+	___	=	___
Falsificación	con	+	___	=	___
Observación	per	+	___	=	___
Ocultar	inv	+	___	=	___
Orientación	inv	+	___	=	___
Robar	coo	+	___	=	___

SOCIALES atr. niv. tot.

Artes escénicas*	vol	+	___	=	___	
- Danzar			+	___	=	___
- Interpretar			+	___	=	___
- Tocar instrumento			+	___	=	___
- Voz			+	___	=	___
Callejeo	int	+	___	=	___	
Dialéctica	car	+	___	=	___	
Interrogación	vol	+	___	=	___	
Mando	car	+	___	=	___	
Protocolo	mem	+	___	=	___	
Seducción	car/apa	+	___	=	___	

TÉCNICAS atr. niv. tot.

Cerraduras	coo	+	___	=	___	
Conducir*	coo	+	___	=	___	
- Aéreos			+	___	=	___
- Marítimos			+	___	=	___
- Terrestres			+	___	=	___
Demoliciones	log	+	___	=	___	
Operador*	con	+	___	=	___	
- Armamento			+	___	=	___
- Impulsores			+	___	=	___
- Sensores			+	___	=	___
- Sistemas auxiliares			+	___	=	___
Pilotar*	coo	+	___	=	___	
- Atmosféricas			+	___	=	___
- Pequeñas			+	___	=	___
- Medianas			+	___	=	___
- Pesadas			+	___	=	___
Primeros Auxilios	int	+	___	=	___	
Técnico*	inv	+	___	=	___	
- Armamento			+	___	=	___
- Impulsores			+	___	=	___
- Robótica			+	___	=	___
- Sensores			+	___	=	___
- Sistemas auxiliares			+	___	=	___

SECUNDARIAS atr. niv. tot.

_____			+	___	=	___
_____			+	___	=	___
_____			+	___	=	___
_____			+	___	=	___
_____			+	___	=	___
_____			+	___	=	___
_____			+	___	=	___
_____			+	___	=	___
_____			+	___	=	___
_____			+	___	=	___



Nombre del Personaje: _____

Raza: _____ Sexo: _____

Altura: _____ Peso: _____ Edad: _____

Planeta de Origen y Nacionalidad: _____

Descripción: _____

Ocupaciones: _____

Capacidades Especiales y Defectos: _____

Nombre del Jugador: _____

Experiencia Actual/Acumulada: _____

TA B I L I D A D E S P S I

BIOQUINESIS (ABCFG) atr. + niv. = tot.

- I Curación bioquinética vit + ___ = ___
- II Protección bioquinética vol + ___ = ___
- III Potenciación bioquinética fue + ___ = ___
- IV Reducción bioquinética res + ___ = ___
- V Modificación bioquinética con + ___ = ___

CLARIVIDENCIA (AC) atr. + niv. = tot.

- I Hodiencia (G) per + ___ = ___
- II Pretendencia (DG) mem + ___ = ___
- III Proyección astral (D) apa + ___ = ___
- IV Devencia (DG) int + ___ = ___
- V Necroendencia (DG) vol + ___ = ___

CIBERNESIS (AFG) atr. + niv. = tot.

- I Sentir cibernética (C) per + ___ = ___
- II Manipular cibernética coo + ___ = ___
- III Inutilizar cibernética (C) vit + ___ = ___
- IV Modificar cibernética coo + ___ = ___
- V Integrar cibernética (C) vol + ___ = ___

ELECTROQUINESIS (ACFG) atr. + niv. = tot.

- I Sentir electromagnetismo per + ___ = ___
- II Modificar electromag. coo + ___ = ___
- III Transmitir electromag. (B) con + ___ = ___
- IV Anular electromag. (B) vit + ___ = ___
- V Crear electromag. (B) vol + ___ = ___

EMPATIA (CFG) atr. + niv. = tot.

- I Transmitir empatía (A) con + ___ = ___
- II Sentir empatía (A) per + ___ = ___
- III Imponer empatía (A) vol + ___ = ___
- IV Daño empático (AB) fue + ___ = ___
- V Red empática con + ___ = ___

PSIÓNICA (G) atr. + niv. = tot.

- I Sentir psi (CF) per + ___ = ___
- II Vínculo psi (AD) mem + ___ = ___
- III Barrera psi (ACF) vol + ___ = ___
- IV Golpe psi (ABCF) fue + ___ = ___
- V Control psi (ACF) con + ___ = ___

SENTIENESIS (ACFG) atr. + niv. = tot.

- I Potencia sentido (B) per + ___ = ___
- II Transmitir sentido con + ___ = ___
- III Capturar sentido vol + ___ = ___
- IV Anular sentido per + ___ = ___
- V Dañar sentido (B) fue + ___ = ___

TELEPATÍA (ACFG) atr. + niv. = tot.

- I Leer pensamiento per + ___ = ___
- II Transmitir pensamiento con + ___ = ___
- III Imponer pensamiento vol + ___ = ___
- IV Dañar con pensam. (B) fue + ___ = ___
- V Red mental con + ___ = ___

TELEQUINESIS (ACFG) atr. + niv. = tot.

- I Mover (E) coo + ___ = ___
- II Arrojar (E) vel + ___ = ___
- III Comprimir (B) fue + ___ = ___
- IV Campo de fuerza (B) con + ___ = ___
- V Desintegrar (BE) fue + ___ = ___

TERMOQUINESIS (F) atr. + niv. = tot.

- I Sentir térmico (ACG) per + ___ = ___
- II Modificar térmico (AC) coo + ___ = ___
- III Transmitir térmico (ACG) con + ___ = ___
- IV Piroquinesis (BCG) vit + ___ = ___
- V Crear térmico (ABEG) vol + ___ = ___

Mag. Por objetivo A

- 0 objetos (sin vida)
- 1 seres vivos no inteligentes
- 1 inteligencias artificiales
- 2 formas de energía
- 2 seres vivos inteligentes

Mag. Por Atributo B

- 3 un punto de atributo
- 2 un punto de habilidades
- 2 un punto de capacidades
- 1 PdV, PdM, tipo O
- 2 PdV, PdM, tipo I
- 3 PdV, PdM, tipo II
- 1 Un punto de armadura natural

Mag. Por Duración C

- 0 Un asalto
- 1 2 a 7 asaltos
- +1 cada 8 as. o fracción

Mag. Por Tiempo D

- 0 asaltos
- 1 minutos
- 2 horas
- 3 días
- 4 semanas
- 5 meses
- 6 un año
- +6 cada año o fracción adicional

Mag. Por Masa E

- 0 hasta 1kg.
- 1 hasta 5 kg.
- 2 hasta 20 kg.
- 3 hasta 100 kg.
- +3 cada 100 kilos o fracción adicional

Mag. Por Area F

- 0 hasta 1 metro
- 1 hasta 3 metros
- 2 hasta 9 metros
- +2 cada 9 metros o fracción adicional

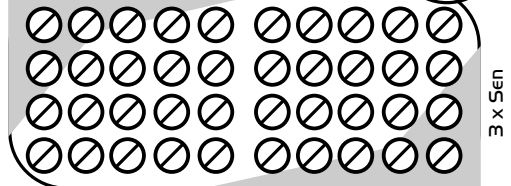
Mag. Por Distancia G

- 0 Toque (contacto físico)
- +1 Por cada 10 metros o fracción

HORIZONTES

RAMAS

PUNTOS PSI



Resumen poderes Psi

Tirada de Acción (TA)
 $3d10 + MT - \text{mod. DJ} \leq \text{hab. psi}$
Mantener poder
 $TA - 5 \leq \text{hab. psi}$
Confrontación
 $TA - \text{imp (psiónico)} + \text{vol (víctima)}$
 (perdedor: dE en PdM)
Enfrentamiento (psiónico I vs 2)
 $TA_1 + \text{imp}_2 \text{ vs } TA_2 + \text{imp}_1$
 (perdedor: dE ganador en PdM)
Recuperación
 Cada hora: 1 PP cada 3 pto imp

Consumo

Crítico: I
 Éxito: $MT - dE$ (mín. I)
 Fracaso: MT
 Pifia: $MT + dE$

NOTAS PSI

Magnitud básica (Mb) = horizonte
 (- 1 ramas favorables)
 (x2 ramas desfavorables)
 $Mb \leq \text{imp} + \text{pot}$
 $\text{Mag. total (MT)} = Mb + A+B+C+D+E+F+G - \text{pot}$
 (mín Mb)