

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

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3 x 5 en

Resumen poderes Psi
 Tirada de Acción (TA)
 3d10 + MT - mod. DJ <= hab. psi
 Mantener poder
 TA - 5 <= hab. psi
 Confrontación
 TA - imp (psiónico) + vol (víctima)
 (perdedor: dE en PdM)
 Enfrentamiento (psiónico I vs 2)
 TA₁ + imp₂ vs TA₂ + imp₁
 (perdedor: dE ganador en PdM)
 Recuperación
 Cada hora: 1 PP cada 3 pto imp

NOTAS PSI

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

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