

**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 50

**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)  
 TA<sub>1</sub> + imp<sub>2</sub> vs TA<sub>2</sub> + imp<sub>1</sub>  
 (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)