

ACELERÓN

LA FUERZA TE PERMITE SALTAR GRANDES DISTANCIAS Y ALTURAS, ASÍ COMO MOVERTE RÁPIDAMENTE.

TIEMPO: ACCIÓN GRATUITA.

OBJETIVO: TU MISMO.

UNA PRUEBA DE USAR LA FUERZA DETERMINA EL EFECTO:

CD	EFFECTO
10	RECIBES UN BONO POR LA FUERZA DE +10 A LAS PRUEBAS DE SALTAR, Y TU VELOCIDAD AUMENTA 2 CASILLAS HASTA FINAL DE TURNO. EL BONO POR LA FUERZA PARA LAS PRUEBAS DE SALTAR INCLUYE LOS AJUSTES POR VELOCIDAD AUMENTADA.
15	COMO CD 10, EXCEPTO +20 A SALTAR, Y VELOCIDAD + 4 CASILLAS.
20	COMO CD 10, EXCEPTO +30 A SALTAR, Y VELOCIDAD + 6 CASILLAS.

ESPECIAL: PUEDES GASTAR UN PUNTO DE FUERZA PARA INCREMENTAR LOS BONOS A SALTAR EN 10 Y LA VELOCIDAD EN 2 CASILLAS. USAR ESTE PODER CUENTA COMO UN SALTO CON CARRERILLA PARA DETERMINAR LA CD. PUEDES GASTAR UN PUNTO DE DESTINO PARA GANAR 4 CASILLAS DE MOVIMIENTO ADICIONAL, Y ADÉMÁS PODER USAR PARTE O TODO TU MOVIMIENTO COMO PARTE DE UN SALTO (NO SE REQUIERE PRUEBA DE SALTAR).

AISLAR LA FUERZA [LADO LUMINOSO]

PUEDES BLOQUEAR EL ACCESO A LA FUERZA A OTRO USUARIO DE LA FUERZA, EVITANDO QUE PUEDA GASTAR PUNTOS DE FUERZA Y HACIÉNDOLE MÁS DIFÍCIL EL USO DE PODERES DE LA FUERZA.

TIEMPO: ACCIÓN ESTÁNDAR.

OBJETIVO: UNA CRIATURA USUARIA DE LA FUERZA CON UNA PUNTUACIÓN DE LADO OSCURO DE 1 O MAYOR, QUE ESTÉ EN LÍNEA DE VISIÓN Y A 12 CASILLAS.

REALIZA UNA PRUEBA DE USAR LA FUERZA. SI ESTA IGUALA O SUPERA LA DEFENSA DE VOLUNTAD DEL OBJETIVO EL EFECTO ES DETERMINADO SEGÚN EL RESULTADO DE LA PRUEBA:

CD	EFFECTO
25	EL OBJETIVO NO PUEDE GASTAR PUNTOS DE FUERZA DURANTE UN NÚMERO DE HORAS IGUAL A SU PUNTUACIÓN DE LADO OSCURO.
30	IGUAL QUE CD 25, Y ADICIONALMENTE EL OBJETIVO BAJA 1 ESCALÓN EN SU MARCADOR DE ESTADO CADA VEZ QUE USE UN PODER DE LA FUERZA DURANTE EL TIEMPO AFECTADO.
35	IGUAL QUE CD 25, Y ADICIONALMENTE EL OBJETIVO BAJA 2 ESCALONES EN SU MARCADOR DE ESTADO CADA VEZ QUE USE UN PODER DE LA FUERZA DURANTE EL TIEMPO AFECTADO.

AISLAR LA FUERZA [LADO LUMINOSO] (CONTINUACIÓN)

ESPECIAL: ESTE PODER DE LA FUERZA NO TIENE EFECTO SOBRE UN OBJETIVO CON PUNTUACIÓN DE LADO OSCURO 0.

PUEDES GASTAR UN PUNTO DE FUERZA PARA DOBLAR LA DURACIÓN DEL EFECTO.

ALTERNATIVAMENTE, PUEDES GASTAR UN PUNTO DE DESTINO PARA INCREMENTAR LA DURACIÓN A UN NÚMERO DE DÍAS IGUAL A LA PUNTUACIÓN DE LADO OSCURO DEL OBJETIVO.

APLASTAR CON LA FUERZA

PUEDES USAR LA FUERZA PARA ESTRANGULAR O APLASTAR A TUS ENEMIGOS.

TIEMPO: ACCIÓN ESTÁNDAR.

OBJETIVO: UN OBJETIVO A 6 CASILLAS, O EN LÍNEA DE VISIÓN. REALIZA UNA PRUEBA DE USAR LA FUERZA, EL RESULTADO DETERMINA SU EFECTO:

CD	EFFECTO
15	SI IGUALAS O SUPERAS EL UMBRAL DE DAÑO DEL BLANCO, ESTE RECIBE 2D6 PUNTOS DE DAÑO Y SOLO PUEDE HACER UNA ACCIÓN RÁPIDA EN SU PRÓXIMO TURNO. SI NO ES ASÍ, EL BLANCO RECIBE LA MITAD DE DAÑO, PUEDE ACTUAR NORMALMENTE, Y NO PUEDES MANTENER EL PODER.
20	IGUAL QUE CD 15, PERO RECIBE 4D6 DE DAÑO.
25	IGUAL QUE CD 15, PERO RECIBE 6D6 DE DAÑO.

ESPECIAL: PUEDES MANTENER ESTE PODER SOBRE EL BLANCO, DAÑÁNDOLO ASALTO TRAS ASALTO. ESTO SUPONE UNA ACCIÓN ESTÁNDAR, Y DEBES REPETIR LA PRUEBA DE USAR LA FUERZA CADA TURNO. SI SUFRES DAÑO MIENTRAS LO MANTIENES, DEBES SUPERAR UNA PRUEBA DE USAR LA FUERZA (CD = 15 + DAÑO RECIBIDO) PARA CONTINUAR CONCENTRADO. PUEDES GASTAR UN PUNTO DE FUERZA PARA HACER 2D6 PUNTOS DE DAÑO ADICIONALES.

ATURDIR CON LA FUERZA

PUEDES USAR LA FUERZA PARA SOBRECARGAR LOS SENTIDOS DE UN ENEMIGO, ATURDIÉNDOLO.

TIEMPO: ACCIÓN ESTÁNDAR.

OBJETIVO: UNA CRIATURA A 6 CASILLAS O EN LÍNEA DE VISIÓN.

REALIZA UNA PRUEBA DE USAR LA FUERZA, COMPARÁNDOLA CON EL UMBRAL DE DAÑO DEL OBJETIVO. SI LA TIRADA IGUALA O SUPERA EL UMBRAL DE DAÑO, EL OBJETIVO BAJA 1 ESCALÓN EN EL MARCADOR DE ESTADO. POR CADA 5 PUNTOS EN QUE EXCEDAS EL UMBRAL DE DAÑO, EL OBJETIVO BAJA UN 1 ESCALÓN ADICIONAL.

ESPECIAL: PUEDES GASTAR UN PUNTO DE FUERZA PARA HACER BAJAR AL OBJETIVO UN PELDAÑO ADICIONAL EN SU MARCADOR DE ESTADO.

DESARMAR CON LA FUERZA

PUEDES DESARMAR A UN Oponente USANDO LA FUERZA PARA ARREBATARLE EL ARMA DE SUS MANOS.

TIEMPO: ACCIÓN ESTÁNDAR.

OBJETIVO: UNA CRIATURA A 6 CASILLAS Y EN LÍNEA DE VISIÓN. Usa TU PRUEBA DE USAR LA FUERZA PARA REEMPLAZAR A TU TIRADA DE ATAQUE PARA UN INTENTO DE DESARME. SI TIENES ÉXITO PUEDES ELEGIR ENTRE DEJAR QUE EL OBJETO CAIGA JUNTO AL OBJETIVO EN SU MISMO ESPACIO, O QUE ESTE VUELE HASTA TU MANO (EN CUYO CASO DEBES TENER UNA MANO LIBRE PARA COGERLO).

ESPECIAL: LAS DOTES QUE MEJOREN EL DESARME NO SE APLICAN. PUEDES GASTAR UN PUNTO DE FUERZA PARA ELEGIR DAÑAR O DESTRUIR EL ARMA. SI EL DESARME TIENE ÉXITO, EL ARMA RECIBE UN DAÑO IGUAL A TU TIRADA DE USAR LA FUERZA. DEBES DECLARAR ESTE USO ANTES DE HACER TU TIRADA.

EMPUJAR CON LA FUERZA

PUEDES USAR LA FUERZA PARA EMPUJAR A UN OBJETIVO LEJOS DE TI.
TIEMPO: ACCIÓN ESTÁNDAR.

OBJETIVO: UN OBJETO O PERSONAJE A 12 CASILLAS Y EN LÍNEA DE VISIÓN. REALIZA UNA PRUEBA DE USAR LA FUERZA. EL OBJETIVO REALIZA UNA PRUEBA DE FUERZA. SI SUPERAS LA PRUEBA DE TU OBJETIVO, LO EMPUJAS HACIA ATRÁS UNA CASILLA, MÁS UNA CASILLA ADICIONAL POR CADA 5 PUNTOS EN QUE SUPERES LA PRUEBA DE FUERZA DEL OBJETIVO. SI LO EMPUJAS CONTRA UN OBJETO MAYOR, EL OBJETIVO RECIBE 1D6 PUNTOS DE DAÑO.

EL OBJETIVO SUMA SU MODIFICACIÓN POR TAMAÑO A LA TIRADA DE VIGOR: COLOSAL +20; GIGANTESCO +15; ENORME +10; GRANDE +5; MEDIANO +0; PEQUEÑO -5; MENUDO -10; DIMINUTO -15; MINÚSCULO -20. ADICIONALMENTE, SI EL OBJETIVO TIENE MÁS DE DOS PIERNAS, O ES EXCEPCIONALMENTE ESTABLE POR ALGUNA RAZÓN, RECIBE UN BONO DE +5.

ESPECIAL: PUEDES GASTAR UN PUNTO DE FUERZA PARA APLICAR UNA PENALIZACIÓN DE -5 A LA FUERZA DEL OBJETIVO EN LA PRUEBA ENFRENTADA. ADICIONALMENTE, SI EMPUJAS AL OBJETIVO CONTRA UN OBJETO MAYOR, INFLIGES UN DAÑO ADICIONAL DE 2D6 POR LA FUERZA DEL IMPULSO.

FURIA OSCURA [LADO OSCURO]

AL DEJAR FLUIR LA RABIA DENTRO DE TI, EL LADO OSCURO TE CONVIERTE EN ALGUIEN MÁS PODEROSO.

TIEMPO: ACCIÓN RÁPIDA.

OBJETIVO: TÚ MISMO.

UNA PRUEBA DE USAR LA FUERZA DETERMINA EL EFECTO:

CD	EFECTO
15	RECIBES UN BONO DE +2 POR FURIA A LAS TIRADAS DE ATAQUE Y DAÑO EN CUERPO A CUERPO, HASTA EL FINAL DE TU TURNO.
20	IGUAL QUE CON CD 15, PERO EL BONO INCREMENTA HASTA +4.
25	IGUAL QUE CON CD 15, PERO EL BONO INCREMENTA HASTA +6.

ESPECIAL: MIENTRAS TE ENCUENTRES CONSUMIDO POR LA FURIA NO PUEDES UTILIZAR HABILIDADES O REALIZAR ACTIVIDADES QUE REQUIERAN PACIENCIA O CONCENTRACIÓN.

PUEDES USAR UN PUNTO DE FUERZA PARA EXTENDER LA DURACIÓN HASTA EL FINAL DEL ENCUENTRO.

GOLPEAR CON LA FUERZA

PUEDES GOLPEAR A UNA O VARIAS CRIATURAS CON LA FUERZA.

TIEMPO: ACCIÓN ESTÁNDAR.

OBJETIVO: TODOS LOS OBJETIVOS EN LÍNEA DE VISIÓN EN UN CONO DE 6 CASILLAS.

REALIZA UNA PRUEBA DE USAR LA FUERZA, Y COMPÁRALA CON EL UMBRAL DE DAÑO DE CADA OBJETIVO. SI LO IGUALA O SUPERA, EL OBJETIVO RECIBE UN DAÑO DE 4D6 Y CAE AL SUELO. SI NO SUPERA EL UMBRAL DE DAÑO, RECIBE LA MITAD DEL DAÑO Y NO ES DERRIBADO. ES UN EFECTO DE ÁREA.

ESPECIAL: PUEDES GASTAR UN PUNTO DE FUERZA PARA INFLIGIR UN DAÑO ADICIONAL DE 2D6 A LOS OBJETIVOS.

GOLPE DE BATALLA

PUEDES USAR LA FUERZA PARA MEJORAR TU DESTREZA EN COMBATE.

TIEMPO: ACCIÓN RÁPIDA.

OBJETIVO: TÚ MISMO.

UNA PRUEBA DE USAR LA FUERZA DETERMINA EL EFECTO:

CD	EFECTO
15	OBTIENES UN BONO POR LA FUERZA DE +1 A TU SIGUIENTE TIRADA DE ATAQUE Y HACES 1D6 PUNTOS DE DAÑO ADICIONALES SI IMPACTA.
20	IGUAL QUE CD 15, EXCEPTO QUE INFLIGES 2D6 PUNTOS DE DAÑO ADICIONALES.
25	IGUAL QUE CD 15, EXCEPTO QUE INFLIGES 3D6 PUNTOS DE DAÑO ADICIONALES.

ESPECIAL: PUEDES GASTAR UN PUNTO DE FUERZA PARA INFLIGIR 2D6 PUNTOS DE DAÑO ADICIONALES EN TU PRÓXIMO ATAQUE.

MOVER OBJETO

PUEDES MOVER A DISTANCIA UN OBJETIVO A 6 CASILLAS EN CUALQUIER DIRECCIÓN USANDO LA FUERZA.

TIEMPO: ACCIÓN ESTÁNDAR.

OBJETIVO: UN PERSONAJE U OBJETO A 6 CASILLAS O EN LÍNEA DE VISIÓN. REALIZA UNA PRUEBA DE USAR LA FUERZA, QUE DETERMINARA EL TAMAÑO MÁXIMO DEL OBJETIVO QUE PUEDES ELEVAR (VER TABLA). SI EL OBJETIVO ES UNA CRIATURA QUE SE RESISTE, EL RESULTADO DE TU PRUEBA DEBE SUPERAR TAMBIÉN LA DEFENSA DE VOLUNTAD DEL OBJETIVO. PUEDES LANZAR EL OBJETIVO (O DEJARLO CAER) SOBRE OTRO OBJETIVO DENTRO DE ALCANCE SI TU PRUEBA DE USAR LA FUERZA SUPERA LA DEFENSA DE REFLEJOS DEL SEGUNDO OBJETIVO. AMBOS RECIBEN UN DAÑO DETERMINADO POR TU PRUEBA DE USAR LA FUERZA.

CD	EFECTO
15	TAMAÑO MEDIANO (INFLIGE 2D6 PUNTOS DE DAÑO).
20	TAMAÑO GRANDE (INFLIGE 4D6 PUNTOS DE DAÑO).
25	TAMAÑO ENORME (INFLIGE 6D6 PUNTOS DE DAÑO).
30	TAMAÑO GIGANTESCO (INFLIGE 8D6 PUNTOS DE DAÑO).
35	TAMAÑO COLOSAL (INFLIGE 10D6 PUNTOS DE DAÑO).

MOVER OBJETO (CONTINUACIÓN)

ESPECIAL: PUEDES MANTENER TU CONCENTRACIÓN PARA CONTINUAR MOVIENDO EL OBJETIVO ASALTO TRAS ASALTO. ES UNA ACCIÓN ESTÁNDAR, Y DEBES REALIZAR UNA PRUEBA DE USAR LA FUERZA CADA ASALTO. SI RECIBES DAÑO MIENTRAS MANTIENES EL PODER, DEBES SUPERAR UNA PRUEBA DE USAR LA FUERZA (CD = 15 + DAÑO RECIBIDO) PARA CONTINUAR CONCENTRADO. EN EL MOMENTO QUE SE INFLINGA DAÑO CON EL PODER, DEJAS DE PODER MANTENERLO.

SI UTILIZAS ESTE PODER CONTRA UN OBJETIVO QUE VUELA O LEVITA (COMO UN DESLIZADOR O UNA ASTRONAVE), EL OBJETIVO PUEDE Oponerse a tu prueba de usar la fuerza como en una prueba de presa como reacción. Si el objetivo vence en la prueba enfrentada no puedes moverlo. PUEDES GASTAR UN PUNTO DE FUERZA PARA INCREMENTAR EL TAMAÑO MÁXIMO DEL OBJETIVO EN UNA CATEGORÍA E INFLIGIR UN DAÑO ADICIONAL DE 2D6 (MÁXIMO: TAMAÑO COLOSAL (FRAGATA), DAÑO 12D6). ALTERNATIVAMENTE, PUEDES GASTAR UN PUNTO DE DESTINO PARA INCREMENTAR ESTE MÁXIMO EN TRES CATEGORÍAS Y HACER UN DAÑO DE 6D6 ADICIONAL (MÁXIMO: TAMAÑO COLOSAL (ESTACIÓN), DAÑO 16D6).

NEGAR ENERGÍA

PUEDES NEGAR ESPONTÁNEAMENTE UN ATAQUE QUE INFLINGA DAÑO DE ARMAS DE ENERGÍA, COMO UN SABLE DE LUZ O UN BLASTER.

TIEMPO: REACCIÓN.

OBJETIVO: UN ATAQUE REALIZADO CONTRA TI QUE INFLINGA DAÑO DE ARMAS DE ENERGÍA.

REALIZA UNA PRUEBA DE USAR LA FUERZA, SI IGUALA O SUPERA EL DAÑO DEL ARMA, NO RECIBES EL DAÑO. SI NO LO SUPERAS RECIBES EL DAÑO NORMALMENTE.

ESPECIAL: DEBES SER CONSCIENTE DEL ATAQUE REALIZADO CONTRA TI. SI TIENES ÉXITO, PUEDES GASTAR UN PUNTO DE FUERZA PARA RECUPERAR UNA CANTIDAD DE PUNTOS DE GOLPE IGUAL AL DAÑO DEL ATAQUE RECIBIDO, HASTA EL MÁXIMO DE TUS PUNTOS DE GOLPE NORMALES.

RAYOS DE LA FUERZA [LADO OSCURO]

PUEDES LANZAR UN HAZ DE MORTALES ARCOS DE ENERGÍA DE LA FUERZA A UN ENEMIGO.

TIEMPO: ACCIÓN ESTÁNDAR.

OBJETIVO: UN OBJETIVO EN LÍNEA DE VISIÓN Y A 6 CASILLAS.

REALIZA UNA PRUEBA DE USAR LA FUERZA. SI SUPERAS LA DEFENSA DE REFLEJOS DEL OBJETIVO INFLINGES 8D6 PUNTOS DE DAÑO DE LA FUERZA Y ESTE DESCENDE UN ESCALÓN EN EL MARCADOR DE ESTADO. SI NO LA SUPERAS EL OBJETIVO RECIBE LA MITAD DEL DAÑO Y NO CAMBIA SU ESTADO.

ESPECIAL: PUEDES GASTAR UN PUNTO DE LA FUERZA PARA HACER QUE EL OBJETIVO DESCENDA UN PELDAÑO ADICIONAL CUANDO IMPACTES.

REVERTIR

PUEDES ABSORBER O REFLECTAR SIN PELIGRO UN PODER DE LA FUERZA USADO CONTRA TI, INCLUSO VOLVIÉNDOLO CONTRA SU CREADOR.

TIEMPO: REACCIÓN.

OBJETIVO: UN PODER DE LA FUERZA DIRIGIDO CONTRA TI.

REALIZA UNA PRUEBA DE USAR LA FUERZA, SI IGUALA O SUPERA LA PRUEBA DEL PODER DIRIGIDO CONTRA TI, ES REDIRIGIDO Y NO SUFRES NINGÚN EFECTO.

SI SUPERAS LA PRUEBA POR 5 O MÁS PUEDES ELEGIR DEVOLVER EL PODER CONTRA EL CREADOR, QUE SUFRE EL EFECTO.

ESPECIAL: SI REFLEJAS EL PODER CONTRA SU CREADOR, ESTE PUEDE INTENTAR REVERTIR EL PODER A SU VEZ. SI LO CONSIGUE, AMBOS RESULTÁIS AFECTADOS POR EL PODER. PUEDES GASTAR UN PUNTO DE FUERZA COMO REACCIÓN PARA NO SER AFECTADO POR UN PODER QUE HAYA SIDO REVERTIDO DOS VECES.

TRUCO MENTAL [AFECTAR MENTE]

PUEDES USAR LA FUERZA PARA ALTERAR LA PERCEPCIÓN DE UN OBJETIVO O IMPLANTAR UNA SUGERENCIA EN SU MENTE.

TIEMPO: ACCIÓN ESTÁNDAR.

OBJETIVO: UNA CRIATURA DE INTELIGENCIA 3 O SUPERIOR, EN LÍNEA DE VISIÓN Y A 12 CASILLAS.

REALIZA UNA PRUEBA DE USAR LA FUERZA, SI IGUALA O SUPERA LA DEFENSA DE VOLUNTAD DEL OBJETIVO PUEDES ELEGIR UNO DE LOS SIGUIENTES EFECTOS:

- CREAS UNA ALUCINACIÓN FUGAZ QUE DISTRAE AL OBJETIVO Y TE PERMITE USAR LA HABILIDAD SIGILO AUNQUE EL OBJETIVO ESTÉ PREVENIDO CONTRA TI.

- REALIZAS UNA FINTA QUE TE PERMITE IGNORAR EL BONO POR DESTREZA (SI EXISTE) A LA DEFENSA DE REFLEJOS DEL OBJETIVO EN TU SIGUIENTE ATAQUE.

- HACES QUE UNA SUGERENCIA QUE DE OTRA MANERA SERÍA DIFÍCIL DE ACEPTAR PAREZCA COMPLETAMENTE RAZONABLE AL OBJETIVO. DEBES PODER COMUNICARTE CON EL OBJETIVO, Y LA SUGERENCIA NO PUEDE AMENAZAR CON OBVIEDAD A LA VIDA DEL OBJETIVO. EL OBJETIVO NO SE DARÁ CUENTA MÁS TARDE DE QUE LO QUE HIZO ERA INACEPTABLE.

TRUCO MENTAL [AFECTAR MENTE] (CONTINUACIÓN)

- IMBUYES AL OBJETIVO CON UN TERROR QUE LE IMPULSA A HUIR DE TI A SU MÁXIMA VELOCIDAD DURANTE UN MINUTO. LA CRIATURA AFECTADA DEJARÁ DE HUIR SI ES HERIDA. EL EFECTO ES NEGADO SI EL NIVEL DEL OBJETIVO ES IGUAL O SUPERIOR AL TUYO. ESTE ES UN EFECTO DE MIEDO. ESPECIAL: SI ESTÁS HACIENDO UNA SUGERENCIA, PUEDES USAR UN PUNTO DE FUERZA PARA MEJORAR LA ACTITUD DEL OBJETIVO EN UN PASO, Y UN PASO ADICIONAL POR CADA 5 PUNTOS EN QUE HAYAS SUPERADO SU DEFENSA DE VOLUNTAD.

TRANSFERENCIA VITAL [LADO LUMINOSO]

PUEDES USAR TU PROPIA FUERZA VITAL PARA SANAR A OTRA CRIATURA VIVA, USANDO LA FUERZA COMO CONDUCTO.

TIEMPO: ACCIÓN ESTÁNDAR.

OBJETIVO: UNA CRIATURA TOCADA.

UNA PRUEBA DE USAR LA FUERZA DETERMINA EL EFECTO:

CD	EFECTO
15	EL OBJETIVO RECUPERA SU NIVEL DE PERSONAJE X2 PUNTOS DE GOLPE.
20	EL OBJETIVO RECUPERA SU NIVEL DE PERSONAJE X3 PUNTOS DE GOLPE.
25	EL OBJETIVO RECUPERA SU NIVEL DE PERSONAJE X4 PUNTOS DE GOLPE.

CADA VEZ QUE USES ESTE PODER RECIBES UN DAÑO IGUAL A LA MITAD DEL DAÑO QUE CURES (REDONDEADO HACIA ABAJO).

ESPECIAL: PUEDES GASTAR UN PUNTO DE FUERZA PARA EVITAR RECIBIR DAÑO CUANDO USES ESTE PODER. PUEDES GASTAR UN PUNTO DE DESTINO PARA HACER QUE EL OBJETIVO SUBA 5 ESCALONES EN SU MARCADOR DE ESTADO.



STAR WARS

ROLEPLAYING GAME



STAR WARS

ROLEPLAYING GAME



STAR WARS

ROLEPLAYING GAME



STAR WARS

ROLEPLAYING GAME



STAR WARS

ROLEPLAYING GAME

VISIONES

RECIBES UNA VAGA Y MOMENTÁNEA IMPRESIÓN DE LOS SUCESOS QUE OCURRAN ALREDEDOR DE UN SER EN PARTICULAR SITUADO EN ALGÚN LUGAR DISTANTE.

TIEMPO: ACCIÓN DE ASALTO COMPLETO.

OBJETIVO: UNA CRIATURA QUE CONOZCAS O QUE HAYAS CONOCIDO ANTERIORMENTE.

REALIZA UNA PRUEBA DE USAR LA FUERZA CONTRA LA DEFENSA DE VOLUNTAD DEL OBJETIVO. SI TIENES ÉXITO PUEDES SENTIR SI EL OBJETIVO ESTÁ VIVO O MUERTO, Y RECIBES UNA VAGA PERCEPCIÓN DE SUS ALREDEDORES, SABES QUÉ ESTÁ HACIENDO AHORA MISMO, Y RECIBES CUALQUIER EMOCIÓN FUERTE QUE ESTÉ SINTIENDO. UN OBJETIVO MUERTO TIENE UNA DEFENSA DE VOLUNTAD DE 30 A PROPÓSITOS DE ESTE PODER.

SI NO TIENES ÉXITO NO OBTIENES NINGUNA INFORMACIÓN (INCLUYENDO SABER SI ESTE ESTÁ VIVO O MUERTO), Y NO PUEDES USAR ESTE PODER SOBRE EL MISMO OBJETIVO EN 24 HORAS.

ESPECIAL: SI TIENES ÉXITO CON ESTE PODER, PUEDES GASTAR UN PUNTO DE FUERZA PARA RECIBIR UNA IMAGEN MENTAL CLARA DE LOS ALREDEDORES DEL OBJETIVO, ASÍ COMO DE OTRAS CRIATURAS Y OBJETOS A 6 CASILLAS DE ÉSTE.



