

# PSICHICO

# LP10

FORZA	AGILITÀ	MISCHIA	INTUIZIONE
0	1	2	6
VIGORE	DESTREZZA	INTELLETTO	PRESENZA
0	2	2	3

## POTERI

**Campo Telecinetico:** Protezione 12, Inviolabile, Sostenuta • 24 punti

**Intuizione Mentale:** Sensi 2 (Senso Mentale, Raggio) • 2 punti

**Levitazione Telecinetica:** Volo 5 (125 km/h) • 10 punti

**Telecinesi:** Spostare Oggetto 8, Accurato 4 • 20 punti

**Telepatia:** Lettura della Mente 5 Collegata a Comunicazione Mentale 2, Area • 20 punti

- **Illusione Telepatia:** Illusione 4 (tutti i sensi), Resistita da Volontà, Selettiva • 1 punto
- **Scarica Mentale:** Danno 5 con Gittata di Percezione, Resistito da Volontà • 1 punto

## OPZIONI

Per personalizzare, scegliere la seguente opzione senza alcun cambiamento al totale dei punti:

- **Controllo Mentale:** sostituire l'Effetto Alternativo di Illusione Telepatia con Afflizione 5 (Resistita da Volontà; Frastornato, Sottomesso, Controllato), Cumulativa, Gittata di Percezione

## VANTAGGI

Sforzo Definitivo (difesa di Volontà)

## ABILITÀ

Acume 6 (+12), Competenza: (sceglierne una) 6 (+8), Percezione 4 (+10), Persuadere 8 (+11)

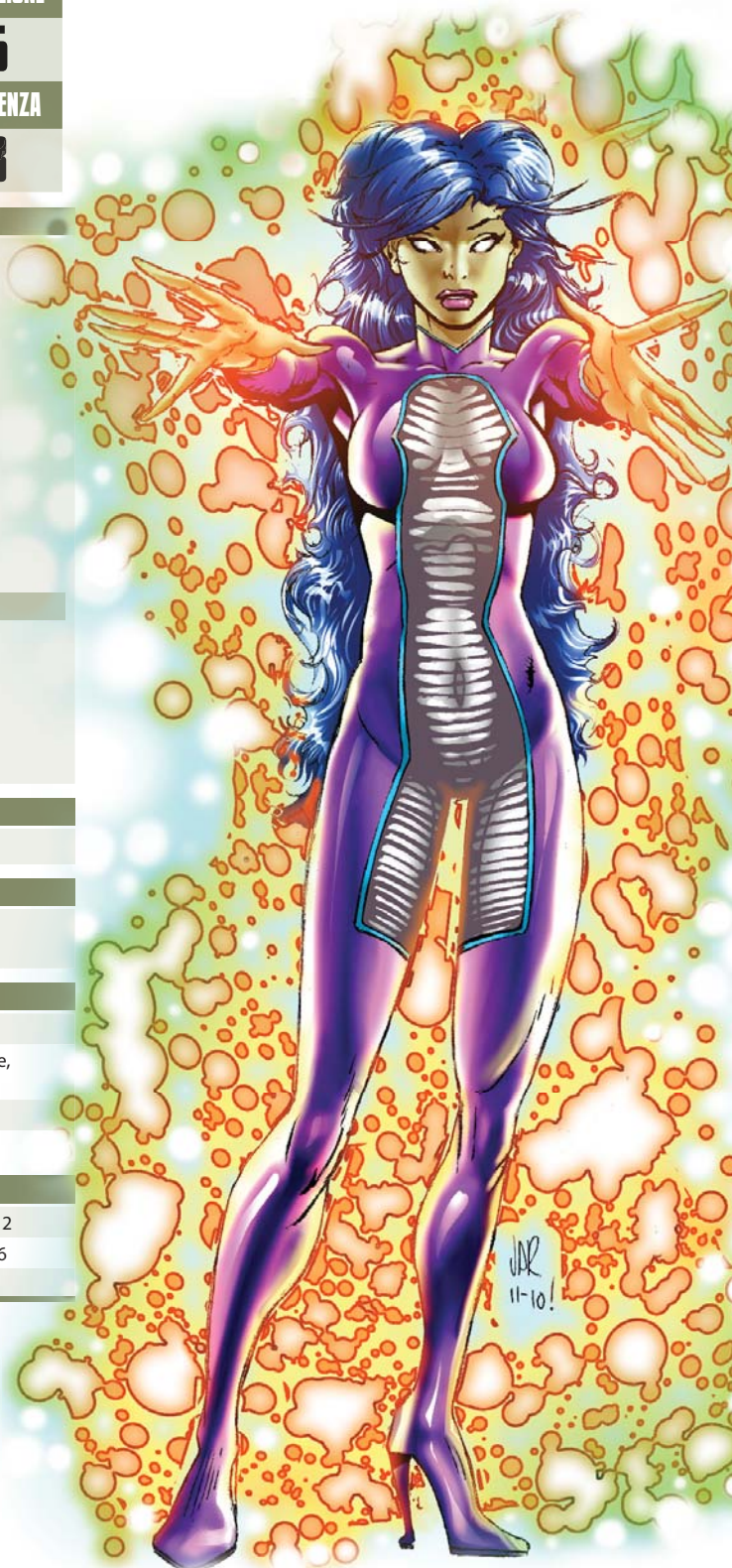
## ATTACCHI

### INIZIATIVA +1

Scarica Mentale	Danno 5 con Gittata di Percezione, Resistita da Volontà (CD 20)
Telecinesi +10	Afferrare For 8 a Distanza
Disarmato +2	Danno 0 Ravvicinato

## DIFESE

PARARE	8	ROBUSTEZZA	12
SCHIVARE	8	TEMPRA	6
VOLONTÀ	14		



PUNTI POTERE TOTALI: CARATTERISTICHE 32 • POTERI 78 • VANTAGGI 1 • ABILITÀ 12 • DIFESE 26 = 150