



Nombre : Mercedes Kitano
Aspecto : Misteriosa y distante
Clase social : Media
Antigua profesión : Doctora vocacional
Arquetipo : Portal / Biomante
Planeta : Cáncer
Gravedad nativa : G++ .. G+ [G] G- .. ØG



- Resistente a cualquier tipo de venenos y toxinas. Solo aquellos más peligrosos le pueden llegar a afectar.
- Sangre venenosa

Lealtad : 1

Honor : 2
(1+HO)

□□□□ 0 : Sangría

Protección Sangría: 2
(PO)

Wakizashi (daño 2)
Sellos sagrados (uno incluido)
- [X] ... de salvaguarda kinética
- [X] ... de arma vinculada
Botiquín
[X] Pistola de plasma (daño 3, recarga, energía)

Equipo 3

El séquito

CORAJE : 0
DISCIPLINA : +1
HONESTIDAD : +1
SUBTERFUGIO : -1
POTENCIAL : +2

Salud (5+CO)



Destrozado 0

Asustado 0

Absorción heridas (2+SU) 1

Abrumado 0

Inconsciente

- **Arte de la mente** (Telepatía): puedes crear un enlace mental con objetivos voluntarios cercanos. Durará una escena pero una vez establecido tiene alcance planetario. Cada vez que utilizas un don menor tira +PO. Con un éxito consigues el efecto deseado. Entre 7 y 9 además debes seleccionar un problema:
• -1 a tus tiradas de Arte hasta que descanses.

- **Biomancia: Restaurar.**
Puedes usar tu poder místico para restaurar las funciones corporales o regenerar los tejidos de objetivos vivos cercanos que puedas ver o sentir de algún modo. Tira +PO. Con un éxito selecciona uno de los siguientes efectos:
• curas 3 puntos de daño.
• cura 1 Herida.
• elimina el efecto de un veneno/toxina en su cuerpo.
Si obtienes entre 7 y 9 además debes seleccionar una consecuencia:
• Recibes 1 punto de daño directo.
• -1 a tus tiradas de Arte hasta que descanses.

- **Biomancia: Alterar.**
Puedes usar tu poder místico para modificar el cuerpo de un ser vivo cercano al que puedas ver o sentir de algún modo. Tira +PO. Con un éxito puedes causar uno de los siguientes efectos en tu objetivo.
• marcado. Puedes sentir la presencia de tu objetivo durante las próximas 24 horas. A menos de 1 Km sabes su localización exacta. Si está más lejos presentirás la dirección.
• causa 2 puntos de daño directo (ignora protecciones).
• ralentizar. Tu objetivo no podrá moverse con fluidez durante el resto de la escena.
• paralizado. Inmoviliza a tu objetivo por unos instantes.
Si obtienes entre 7 y 9 además debes seleccionar una consecuencia:
• Obtienes 1 punto de Sangría.
• Recibes 1 punto de daño directo.
• -1 a tus tiradas de Arte hasta que descanses.