

Poder	VC	% Base
Aguijón	10 puntos dan 1D6 de potencia y 1D6 de daño de penetración. Cada 10 puntos adicionales añadirán 1D6 a la potencia o 1D6 al daño de penetración.	3D10% de la habilidad Ataque con Aguijón.
Alas de Mosca	30 por cada 600 metros que se quiera mover en un asalto.	10D10% de la habilidad Volar.
Alas de murciélago	20 por cada 300 metros que se quiera mover en un asalto.	10D10% de la habilidad Volar.
Alas de pájaro	30 por cada 500 metros que se quiera mover en un asalto.	10D10% de la habilidad Volar.
Arma	10 puntos por cada 1D6 de daño extra. Si el demonio está atado a un arma arrojadiza como, por ejemplo, una flecha, cada 5 puntos adicionales añadirán 50 metros al alcance del arma.	3D10% de la habilidad Ataque con el arma de que se trate.
Armadura	2 puntos por punto de la armadura.	automático
Ataque Adormecedor	10 por 1D6 de potencia, más 5 por un efecto de 1 metro de radio.	Automático.
Ataque Congelante	10 por cada 1D6 de daño, más 5 por cada 10 metros de alcance.	3D10% de la habilidad Ataque Congelante.
Ataque Desconcertante	10 por 1D6 de potencia, más 5 por cada 5 metros de alcance.	3D10% de la habilidad Desconcierto.
Ataque Deslumbrante	5 por cada 1D6 de potencia, más 5 por cada 10 metros de alcance.	automático
Ataque por Hinchado	10 por cada 1D6 de TAM añadidos al blanco, más 10 puntos por cada 10 metros de alcance.	3D10% de la habilidad de Hinchado.
Ataque con Mancha Repugnante	10, más 5 si el pigmento brilla en la oscuridad.	3D10% de la Habilidad Ataque con Mancha Repugnante.
Ataque Paralizante	10 por cada 1D6 de potencia, más 10 por cada 10 metros de alcance.	3D10% de la habilidad Ataque Paralizante.
Ataque por Quemadura	10 por cada 1D6 de daño, más 5 por cada 10 metros de alcance.	3D10% de la habilidad Ataque por Quemadura.
Ataque con Vapor	10 por un radio de efecto de 1 metro, más 10 por cada 1D6 de potencia.	automático.
Avispa	5 puntos por un radio de efecto de 1 metro, más 10 puntos por 1D6 de daño que puede ser causado por los insectos.	automático.
Boca	10 puntos por cada 1D10 de daño por boca.	3D10% de la habilidad Mordisco, por boca.
Bote	5 por cada 10 metros que se quiera mover en un asalto	10D10% de la habilidad Nadar
Cambio de dimensión	100 puntos, más 1 punto por cada punto de TAM que el demonio pueda llevar con él, más 10 puntos por cada dimensión memorizada por el demonio	automático
Cambio de forma	40	automático
Características	3 puntos por 1D8 y por característica, tirados en el momento de la invocación	automático
Clarividencia	10 por un radio de 2 metros, que puede ser proyectado hasta 30 metros del sensor. Cada 10 puntos adicionales servirán bien para incrementar 1 metro el radio, bien para aumentar 30 metros su alcance	automático
Cavar	1 punto por cada metro que se quiera mover en un asalto	automático
Chorro de Llamas	10 puntos por un Chorro de Llamas que hace 1D6 puntos de daño a todo aquello situado en una zona de 1 metro de radio, y que puede ser	3D10% de la habilidad Ataque con Chorro de Llamas

	lanzado hasta 10 metros del demonio. Cada 5 puntos extra añadirán, o 1D6 al daño, o 1 metro al radio de la zona afectada o 10 metros al alcance	
Control Emocional	5 por cada 1D6 de potencia, más 5 por cada 5 metros de alcance	automático
Curación	20 por cada 1D6 de daño curado	automático
Dardos	5 por una masa de dardos que hacen un daño de 1D3 a todo aquello que alcancen dentro de un radio de 1 metro, y que pueden ser lanzados hasta 10 metros lejos del emisor. Cada 3 puntos adicionales añaden o 1D3 al daño, o 1 metro más al radio de efecto o 10 metros más al alcance	3D10% a la habilidad de Ataque con Dardos
Degustar	20 puntos	automático
Descomposición Explosiva	5 puntos por cada punto de potencia, más 10 por cada 10 metros de alcance	3D10% de la habilidad Descomposición Explosiva
Empatía	15 puntos	automático
Escupir	5 puntos por cada 1D6 puntos de daño o por cada 10 metros de alcance.	3D10% de la habilidad Ataque de Esputo.
Fantasma	30 puntos	automático
Garras	10 puntos por garra	3D10% por el Ataque con Garra
Grandes Orejas	20 puntos	10D10% de la habilidad Escuchar
Habilidades	5 puntos por 1D10% de la habilidad	automático
Hocico	15 puntos.	5D10% de la habilidad Olfatear
Horda	50 puntos	automático
Lentes	5 puntos por cada ojo cubierto	automático
Manos	15 puntos por mano	3D10% de la habilidad Ataque con Puños, más una habilidad de manipulación cualquiera a 3D10%
Membrana	2 puntos por cada punto de vida o por metro de radio	automático
Movimiento de babosa	5 puntos por cada 5 metros por asalto de velocidad	automático
Muro de Carne	3 puntos por un muro de 1 metro de altura, por 1 metro de anchura y por 1 cm de espesor, con 2D6 Puntos de Vida. Cada 3 puntos adicionales añadirán: o 1 metro a la altura, o 1 metro a la anchura, o 1 cm al espesor o 1D6 Puntos de Vida	automático
Muro de Insectos	5 puntos por un muro de 1 metro de altura por 1 metro de anchura y 1 cm de espesor, con 2D6 Puntos de Vida y que causa 1D6 puntos de daño a todo aquél que lo toque. Cada 5 puntos adicionales servirán para añadir bien 1 metro a la altura, o a la anchura, o 1 cm al espesor, 1D6 Puntos de Vida o 1D6 a los puntos de daño	automático
Niebla	5 puntos, más 2 por cada metro de radio de efecto, más 2 por cada asalto de combate que dure la niebla	automático

Nube de polvo	10 puntos por cada 1D6 de potencia, más 5 por cada 5 metros de alcance, más 5 por cada metro de área de efecto	3D10% de la habilidad de Ataque con Nube de Polvo
Ojos	5 puntos por cada ojo	1D10% de la habilidad Ver y Buscar
Ojos de Mosca	10 puntos por cada ojo	1D10% para Ver y Buscar
Ojos Pedunculares	15 puntos por cada ojo peduncular	1D10 de la habilidad Ver y Buscar
Pacto de Salvaguarda	el coste de este poder fluctúa entre 20 y 60 puntos, dependiendo del tipo de Pacto de Salvaguarda. Por ejemplo, un Pacto de Salvaguarda contra espadas cuesta 50 puntos, mientras que un Pacto de Salvaguarda contra el miedo cuesta 20 puntos	automático
Patas de Araña	15 puntos por cada 10 metros de velocidad por asalto de combate	automático
Patas de Oruga	5 puntos por cada 5 metros que se quiera mover en un asalto	automático
Piernas	5 puntos por cada 10 metros por asalto de velocidad	automático
Plaga	10 puntos por cada 1D6 de potencia de la Plaga, más 5 por grado de virulencia (-1 punto de vida, -5% de todas las habilidades), más 5 por metro de radio de efecto	automático
Regeneración	15 puntos por punto de vida curado por asalto de combate	automático
Retrocognición	10 puntos por un 5% de posibilidades de descubrir cualquier hecho interesante ocurrido en los 10 años anteriores, en un radio de 1 metro alrededor del demonio. Cada 5 puntos adicionales añadirán bien un 5% a las posibilidades de éxito, bien 1 metro al radio o 10 años a la distancia temporal	automático
Saber	20 puntos por área de conocimiento o pericia	INTx5%
Saltar	5 puntos por cada 2 metros de distancia que pueda saltar la criatura	10D10% de la habilidad Saltar
Sangre Ácida	1 punto por el daño máximo realizado	automático
Silencio	15 puntos por un globo de 1 metro de radio que puede ser proyectado hasta 30 metros de distancia del demonio y cuya duración es de 1 asalto de combate. Cada 5 puntos "extra" añadirán 1 metro al radio, 1 asalto de duración o 30 metros al alcance máximo	automático
Sombra	10 puntos por un globo de 1 metro de radio que puede ser proyectado hasta una distancia de 30 metros durante 1 asalto de combate. Cada 10 puntos adicionales añadirán: 1 metro al radio del globo, o 1 asalto a su duración o 30 metros al alcance máximo	automático
Sonar	15 puntos, más 5 por cada 10 metros de alcance	automático
Tela de araña	5 puntos por cada 1D6 Puntos de Vida	3D10% de la habilidad Ataque con Red
Telepatía	15 puntos, más 5 por cada 10 metros de alcance	automático
Telequinesia	3 puntos por cada punto de FUE telequinésica	automático
Teletransporte	50 puntos, más 1 punto por cada punto de TAM que pueda cargar el demonio	automático

Tentáculos	10 puntos por tentáculo	3D10% de la habilidad Ataque con Tentáculo
Transmutación	30 puntos por cada substancia que pueda transmutar	5D10% de la habilidad Ataque por Transmutación
Vampiro	20 puntos por cada 1D6 puntos drenados	automático
Vómito	10 puntos por 1D6 de daño, y 5 metros de alcance. Cada 10 puntos adicionales añadirán 1D6 puntos al daño o 5 metros al alcance	3D10% de la habilidad Ataque con Vómito
¡Zap!	10 puntos por cada 1D6 puntos de daño, más 5 por cada 10 metros de alcance	3D10% de la habilidad Ataque Zap