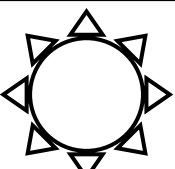


FISIOLOGÍA	MAESTRÍAS
Vitalidad	At. Crítico / ☆☆☆☆
Condición	Bloquear / ☆☆☆☆
Físico	Esquivar / ☆☆☆☆
Ánimo	

ESTADÍSTICAS		
PS /	PA /	PD /
PE /	PH /	PV /

DISTANCIA DE ATAQUE	DESTREZAS
	

Vehemencia 3		
Realizas un ataque inmediato que causa Daño Aumentado y extenua a 1 enemigo. Mientras dure tu Vehemencia eres inmune a la extenuación.		
DAÑO / EFECTO	DIS	○ ○ ○ ○ ○
DD = PA + ½ PA	REC	⊗ ⊗ ○ ○ ○
Extenuación	DUR	⊗ ⊗ ○ ○ ○
Inmunidad a extenuación		

ACCIONES DE COMBATE	
3 Atacar	3 Usar habilidad
2 Usar objeto	2 Conjurar
2 Preparar maestría	1 Moverse
1 Conversar	1 Percibir

Catapulta 4		
Agarras a 1 enemigo de 1 casilla de tamaño, lo lanzas en cualquier dirección 3 casillas y le causas Daño Directo. Si cae sobre un obstáculo, además recibe Daño Insalvable y queda aturdido.		
DAÑO / EFECTO	DIS	⊗ ○ ○ ○ ○
DD = PH + ½ FUE	REC	⊗ ○ ○ ○ ○
DI = ½ FUE	DUR	○ ○ ○ ○ ○
Aturdimiento		

Recochineo 3		
Provocas a un máximo de 2 enemigos cercanos al mismo tiempo, y no podrán realizar ninguna ADC aparte de atacarte.		
DAÑO / EFECTO	DIS	⊗ ⊗ ⊗ ○ ○
Provocación aumentada	REC	⊗ ○ ○ ○ ○
	DUR	⊗ ⊗ ○ ○ ○

Huir ★
Zafarse / Despertar

Blindaje 4		
Creas a tu alrededor un área de 3x3 casillas que encierra a los enemigos dentro y te protege a ti y a tus aliados de cualquier daño de ataque externo. Puedes recoger proyectiles que impacten en el Blindaje, pero exige una ADC tipo 1.		
DAÑO / EFECTO	DIS	○ ○ ○ ○ ○
Inmunidad contra ataques externos	REC	⊗ ○ ○ ○ ○
	DUR	⊗ ⊗ ○ ○ ○

Sepultura 4		
Tras bloquear un ataque con éxito puedes usar Sepultura en el acto para enterrar al enemigo que te ataca en el suelo, causándole Daño Directo y paralizándolo hasta que se zafe o cese el efecto.		
DAÑO / EFECTO	DIS	⊗ ○ ○ ○ ○
DD = PH + PD	REC	⊗ ○ ○ ○ ○
Parálisis	DUR	⊗ ⊗ ○ ○ ○

EQUIPAMIENTO		
Cabeza		
Armadura:		
Artefacto / Amuleto:		
Atuendo:		
Rostro		
Armadura:		
Artefacto / Amuleto:		
Cuello		
Armadura:		
Artefacto / Amuleto:		
Atuendo / Joya:		
Hombros		
Armadura:		
Artefacto / Amuleto:		
Torso		
Armadura:		
Artefacto / Amuleto:		
Atuendo:		
Brazos		
Armadura:		
Artefacto / Amuleto:		
Mano izquierda		
Arma:		
Artefacto / Amuleto:		
Joya:		
Mano derecha		
Arma:		
Artefacto / Amuleto:		
Joya:		
Piernas		
Armadura:		
Artefacto / Amuleto:		
Atuendo:		
Pies		
Armadura:		
Artefacto / Amuleto:		
Atuendo:		

Bendición 4		
Cubres a ti o a 1 aliado con un aura que os inmuniza contra el daño y los efectos de la próxima habilidad enemiga recibida. También elimina los efectos negativos de una habilidad ya lanzada sobre vosotros.		
DAÑO / EFECTO	DIS	⊗ ⊗ ○ ○ ○
Inmunidad contra habilidad	REC	⊗ ⊗ ○ ○ ○
Eliminación de afección por habilidad	DUR	○ ○ ○ ○ ○

Liderazgo 6		
Habilidad activa: Recochineo Atributo necesario: Oratoria (8 o más)		
Posees a 1 enemigo para controlar sus ataques o movimientos. No funciona con espectros, criptidos o jefes finales.		
DAÑO / EFECTO	DIS	⊗ ⊗ ○ ○ ○
Posesión	REC	⊗ ○ ○ ○ ○
	DUR	⊗ ⊗ ○ ○ ○
DAÑO / EFECTO	DIS	○ ○ ○ ○ ○
	REC	○ ○ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○

Demolición 6		
Habilidad activa: Catapulta Atributo necesario: Fuerza (8 o más)		
Te mueves 3 casillas en línea recta, causando Daño Directo al primer enemigo que encuentras y moviéndolo contigo si éste es de 1 casilla de tamaño. Si choca contra un obstáculo recibe Daño Insalvable; si choca contra otro enemigo, ambos lo reciben.		
DAÑO / EFECTO	DIS	⊗ ⊗ ⊗ ○ ○
DD = PH + FUE	REC	⊗ ○ ○ ○ ○
DI = FUE	DUR	○ ○ ○ ○ ○
Embestida / Ralentización		
DAÑO / EFECTO	DIS	○ ○ ○ ○ ○
	REC	○ ○ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○

			LC		PS	PA	PH				LC		PS	PA	PH		
Destreza:			Distancia Maestria			PD	PV	PE	Destreza:			Distancia Maestria			PD	PV	PE
Fisiología:									Fisiología:								
Objeto:									Objeto:								
			LC		PS	PA	PH				LC		PS	PA	PH		
Destreza:			Distancia Maestria			PD	PV	PE	Destreza:			Distancia Maestria			PD	PV	PE
Fisiología:									Fisiología:								
Objeto:									Objeto:								