FISIOLOGÍA

Vitalidad	
Condición	
Físico	
Ánimo	

MAESTRÍAS

At. Crítico ☆☆☆☆	/
Bloquear ☆☆☆☆	/
Esquivar ☆☆☆☆	/

ESTADÍSTICAS

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

DISTANCIA DE ATAQUE

DESTREZAS

Telekinesis (3)

Despojas a 1 enemigo de sus armas, arrojándolas 1 casilla lejos de su alcance e incapacitándolo hasta que se mueva hacia ellas y las recupere. Solo funciona contra enemigos armados (personajes, esbirros, espectros armados como esqueletos, etc.)

DAÑO / EFECTO		
Incapacitación por arma caída	DIS	⊗ ⊗ ○ ○ ○
	REC	⊗ ⊗ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○

Esferas de hielo / de fuego (4)

Creas 4 esferas que refuerzan la Defensa o la Velocidad. Desde su activación se pueden lanzar 2 por turno al mismo enemigo o a distintos, y cada una causa Daño Directo. Lanzar la primera no requiere tirada; el resto exige 1 TdPRE cada una.
Esferas de hielo (H): +4 PD hasta agotar las esferas.
Esferas de fuego (F): +4 PV hasta agotar las esferas.

DAÑO / EFECTO		
DD = PH **H**: +4 PD **F**: +4 PV	DIS	⊗ ⊗ ⊗ ○ ○
	REC	⊗ ○ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○

Risco gélido / Jaula ardiente (4)

Risco gélido (H): Eriges un obstáculo endeble (3) que causa Daño Directo y ralentización a máximo 2 enemigos que se hallen encima o circundantes a 1 casilla.
Jaula ardiente (F): Creas un área de 3x3 casillas que en el último turno se cierra hacia la casilla central. Al hacerlo causa Daño Directo y delirio a máximo 2 enemigos que crucen las llamas.

DAÑO / EFECTO		
DD = PH + PEU **H**: Ralentización **F**: Delirio	DIS	⊗ ○ ○ ○ ○
	REC	⊗ ○ ○ ○ ○
	DUR	⊗ ⊗ ○ ○ ○

Superkinesis (6)

Habilidad activa: **Telekinesis**
Atributo necesario: **Oratoria** (**8** o más)

Mueves 1 obstáculo o enemigo de 1 casilla de tamaño a una distancia de 4 casillas y en cualquier dirección. Impactar uno contra otro causa Daño Directo al enemigo. Dependiendo del aguante del obstáculo, más Daño causa. Tras esto, el obstáculo se destruye.

DAÑO / EFECTO		
Obstáculos endebles (2-3) DD = PH + ½ ORA **Obstáculos resistentes (4)** DD = PH + ORA	DIS	⊗ ⊗ ○ ○ ○
	REC	⊗ ○ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○

DAÑO / EFECTO		
	DIS	○ ○ ○ ○ ○
	REC	○ ○ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○

ACCIONES DE COMBATE

(3) Atacar	Usar habilidad (3)
(2) Usar objeto	Conjurar (2)
(2) Preparar maestría	Moverse (1)
(1) Conversar	Percibir (1)

Huir (★)
Zafarse / Despertar

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:

Chispa psíquica (3)

Generas un cortocircuito en la mente de 1 enemigo que le causa Daño Directo. Si en el próximo turno usas otra Chispa psíquica sobre el mismo enemigo, le causas Daño Directo y aturdimiento.

DAÑO / EFECTO		
DD = PH Aturdimiento	DIS	⊗ ○ ○ ○ ○
	REC	⊗ ⊗ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○

Clarividencia

(***Pasiva***): Usar habilidades y conjurar espectros cuesta 1 PEU menos cuando tus PE están por debajo de la mitad.

DAÑO / EFECTO		
Ahorro de PE	DIS	○ ○ ○ ○ ○
	REC	○ ○ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○

Premonición (4)

Reinicia la recuperación de una habilidad tuya durante el combate. No se aplica a la propia Premonición.

DAÑO / EFECTO		
Eliminación de recuperación de habilidad	DIS	○ ○ ○ ○ ○
	REC	⊗ ○ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○

Teletransporte (7)

Habilidad activa: **Clarividencia**
Atributo necesario: **Inteligencia** (**8** o más)

Apareces en 1 casilla vacía a una distancia máxima igual a la mitad de tu Inteligencia, y causas Daño Directo a un máximo de 3 enemigos circundantes a 1 casilla. Si por error apareces en una casilla ocupada por 1 enemigo, ambos os paralizáis.

DAÑO / EFECTO		
DD = PH + ½ INT	DIS	⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ○
	REC	⊗ ○ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○

DAÑO / EFECTO		
	DIS	○ ○ ○ ○ ○
	REC	○ ○ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○

SÉQUITO

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

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

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

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