FISIOLOGÍA

Vitalidad	
Condición	
Físico	
Ánimo	

MAESTRÍAS

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

ESTADÍSTICAS

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

DISTANCIA DE ATAQUE

DESTREZAS

Desarme (3)

Despojas a 1 enemigo de sus armas, arrojándolas 2 casillas 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	○ ○ ○ ○ ○

Ciclón / Enjambre (3)

Ciclón (CC): Giras sobre ti mismo una vez (máximo 2 giros por turno), causando Daño Directo a un máximo de 2 enemigos que alcance tu arma. Cada giro adicional exige 1 TdPRE.
Enjambre (AD): Disparas a 1 enemigo y el proyectil rebota en otro unido por 1 casilla (máximo 3 rebotes por turno), causándoles Daño Directo. Cada rebote adicional exige 1 TdPRE.

DAÑO / EFECTO		
CC / **AD**: DD = PH + PEU	DIS	○ ○ ○ ○ ○
	REC	⊗ ⊗ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○

Golpe brutal / Disparo certero (4)

Golpe brutal (CC): Realizas un ataque inmediato que incluye dispersión. Tu siguiente ataque también posee dicha destreza. De ser ambos ataques exitosos, preparas 1 Bloquear.
Disparo certero (AD): Realizas un ataque inmediato que incluye perforación. Tu siguiente ataque también posee dicha destreza. De ser ambos ataques exitosos, preparas 1 Esquivar.

DAÑO / EFECTO		
CC: Dispersión / +1 Bloquear **AD**: Perforación / +1 Esquivar	DIS	○ ○ ○ ○ ○
	REC	⊗ ○ ○ ○ ○
	DUR	⊗ ⊗ ○ ○ ○

Tormenta de puños (5)

Habilidad activa: **Desarme**
Atributo necesario: **Fuerza** (**8** o más)

Si sufres incapacitación, desarme o usas cestus como arma, dispones de 3 golpes en un mismo TdC. El primero no requiere tirada, los demás exigen 1 TdPRE. Pueden ir dirigidos al mismo objetivo o a diferentes. El enemigo objetivo que sufra 2 golpes, consecutivos o no, quedará aturdido.

DAÑO / EFECTO		
DD = PH + FUE Aturdimiento	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:

Frenesí (3)

Realizas un ataque inmediato cuyo Daño Directo combina Ataque con Habilidad.

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

Salto martillo (4)

Saltas 3 casillas en cualquier dirección y sorteando todo obstáculo, aliado o enemigo. Al caer sobre 1 enemigo recibe Daño Directo. Si ocupa 1 casilla de tamaño, será embestido a 1 casilla vacía.

DAÑO / EFECTO		
DD = PH + N Acrobacia aumentada Embestida	DIS	⊗ ⊗ ⊗ ○ ○
	REC	⊗ ○ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○

Temple (4)

Eliminas cualquier afección de vitalidad mental (extenuación, silencio, provocación, aturdimiento, delirio, posesión o desmayo) que sufras durante el combate.

DAÑO / EFECTO		
Eliminación de afecciones mentales	DIS	○ ○ ○ ○ ○
	REC	⊗ ○ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○

Disrupción

Habilidad activa: **Salto martillo**
Atributo necesario: **Fervor** (**8** o más)

(***Pasiva***): Al aterrizar con Salto martillo generas una onda a tu alrededor que causa Daño Insalvable a un máximo de 3 enemigos circundantes a 1 casilla.

DAÑO / EFECTO		
DI = FER	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	