

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

○ Estrangulación 3 Asfixias a 1 enemigo, causándole Daño por Turno y atenazándolo mientras no se zafe. Mientras le estás estrangulando no puedes realizar más de una ADC por turno. Solo es efectiva con enemigos de 1 casilla de tamaño.		
DAÑO / EFECTO	DIS	⊗ ○ ○ ○ ○ ○
DxT = PH Tenaza	REC	⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○
	DUR	⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○

○ Puñalada traperá 4 Asestas un tajo brutal que causa Daño Directo a 1 enemigo; de ser por la espalda se añade Daño Secundario. Si el enemigo objetivo no te detecta antes de ejecutar la Puñalada traperá por la espalda, además se verá silenciado.		
DAÑO / EFECTO	DIS	⊗ ○ ○ ○ ○ ○
DD = PH + N DS = SIG Silencio	REC	⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○ ○

○ Sed de sangre 4 Te mueves al instante a 1 casilla vacía ubicada a la espalda de un enemigo que sangre, causándole Daño Directo y restaurando tus PS. Tras esto, el sangrado del enemigo cesará.		
DAÑO / EFECTO	DIS	⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○
DD = PH + PEU PS sanados = N + PEU	REC	⊗ ○ ○ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○ ○

☆ Muerte piadosa 3 Habilidad activa: Puñalada traperá Atributo necesario: Sigilo (8 o más) (Pasiva): Tu Puñalada traperá por la espalda y sin detectar elimina al instante 1 enemigo de nivel igual o inferior al tuyo. No funciona con personajes, criptidos o jefes finales.		
DAÑO / EFECTO	DIS	○ ○ ○ ○ ○ ○
Eliminación instantánea y sigilosa del enemigo	REC	○ ○ ○ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○ ○

○ 3		
DAÑO / EFECTO	DIS	○ ○ ○ ○ ○ ○
	REC	○ ○ ○ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○ ○

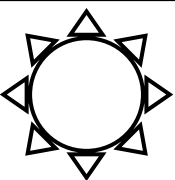
ESTADÍSTICAS		
PS /	PA /	PD /
PE /	PH /	PV /

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

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:

SÉQUITO

DISTANCIA DE ATAQUE	DESTREZAS
	○
	○
	○
	○
	○

○ Asalto sombrío 3 Te mueves en línea recta a 1 casilla vacía, atravesando todo aliado y/o enemigo que encuentres y dejando una sombra en tu casilla original. Los enemigos atravesados reciben Daño Directo y sufren ceguera mientras dure la sombra. Puedes regresar a la posición de la sombra sin coste de PE, pero exige una ADC tipo 1.		
DAÑO / EFECTO	DIS	⊗ ⊗ ⊗ ○ ○ ○
DD = PH Ceguera	REC	⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○
	DUR	⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○

○ Camuflaje 3 Al estar cerca o sobre un obstáculo, te vuelves invisible. Si atacas bajo la influencia del Camuflaje causarás Daño Aumentado. Salvo moverte alrededor del obstáculo y percibir, cualquier otra acción cesará el Camuflaje.		
DAÑO / EFECTO	DIS	○ ○ ○ ○ ○ ○
DA = PA + ½ PA Invisibilidad	REC	⊗ ○ ○ ○ ○ ○
	DUR	⊗ ⊗ ⊗ ○ ○ ○

○ Rompehuesos 4 Tras esquivar un ataque con éxito puedes usar Rompehuesos en el acto para inutilizar una extremidad del enemigo que te ataca, causándole Daño Directo y una afección de vitalidad a elegir: incapacitación o ralentización.		
DAÑO / EFECTO	DIS	⊗ ○ ○ ○ ○ ○
DD = PH + PV Incapacitación Ralentización	REC	⊗ ○ ○ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○ ○

☆ Espejismo 6 Habilidad activa: Asalto sombrío Atributo necesario: Instinto (8 o más) Si la sombra de Asalto sombrío está activa se transforma en tu duplicado. El duplicado imita tu aspecto y estadísticas, pero no puede usar habilidades ni objetos, preparar maestrías o conjurar. Además, solo ejecuta una ADC por turno. Su duración es igual a la mitad de tu Instinto o desaparece si es eliminado.		
DAÑO / EFECTO	DIS	○ ○ ○ ○ ○ ○
Creación de duplicado Imitación propia	REC	⊗ ○ ○ ○ ○ ○
	DUR	⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ○ ○

○ 3		
DAÑO / EFECTO	DIS	○ ○ ○ ○ ○ ○
	REC	○ ○ ○ ○ ○ ○
	DUR	○ ○ ○ ○ ○ ○

LC 3		
Destreza: Fisiología: Objeto:	Distancia	Maestría
		/
LC 3		
Destreza: Fisiología: Objeto:	Distancia	Maestría
		/

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

LC 3		
Destreza: Fisiología: Objeto:	Distancia	Maestría
		/
LC 3		
Destreza: Fisiología: Objeto:	Distancia	Maestría
		/

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