**SKILLS MAGE**

**Creation**

**Craft X ->** Pasiva. Permite la creación de objetos de nivel X (Habrá que definir los rangos de objetos). [5]

**Enchant X ->** Pasiva. Permite los encantamientos de nivel X (Habrá que definir los rangos de encantamientos). [5]

**Train pet ->** Adiestra un animal para poder invocarlo (5 niveles, cambia las pets que puedes adiestrar) [5]

**Summon pet ->** Invoca a un animal de compañía. Debe haberse adiestrado antes. (1 nivel) [?]

**Endow element ->** Los ataques físicos del objetivo tendrán el elemento con el que se ha encantado.

***(uno por cada elemento)*** (1 nivel) [2]

Total 4+(1\*8) = 12

**Destruction**

**Fireball ->** Mágico. Fuego. 100% MATK. 10% Burn. [6]

**Thunder ->** Mágico. Eléctrico. 100% MATK. 10% Paralyze. [6]

**Thorn ->** Mágico. Planta. 100% MATK. 10% Poison. [6]

**Storm ->** Mágico. Agua. 50% MATK. Todos los enemigos. [3]

**Sharp Wind ->** Mágico. Viento. 100% MATK. 10% Bleed. [6]

**Sandstorm ->** Mágico. Tierra. 50% MATK. Todos los enemigos. [3]

(Todos con max lv 5, aumentando 10% MATK y 1% de estado por nivel).

Total: 6

**Benevolence**

**Low Heal ->** Cura un 50% del MATK. (5 niveles, +10%) [1]

**Cure ->** Cura estados alterados perjudiciales. (1 nivel) [?]

**Elemental Protection->** Anula el daño del siguiente ataque elemental. Dura 3 turnos si no es golpeado. (1 nivel) ***( uno por cada elemento)*** [2]

**Barrier ->** +100% MDEF durante 3 turnos. (5 niveles, +10%) [1]

**Shield ->** +100% DEF durante 3 turnos. (5 niveles, +10%) [1]

**Rejuvenation ->** +10% HP cada turno durante 10 turnos. (3 niveles, +5%) [1]

**Bless ->** Efectos de curación +25% durante 5 turnos. (5 niveles, +5%) [1]

Total: 6+(1\*8) = 14

Total Mage: 12+6+14 = 32 // 5+6+7 = 18

**SKILLS ROGUE**

**Alteration**

**Poison weapon ->** 20% Poison con ataques físicos. (3 niveles, +10%) [1]

**Sharp edges ->** 20% Bleed con ataques físicos. (3 niveles, +10%) [1]

**Vulnerate ->**  CRITCHANCE x2 durante 2 turnos. (3 niveles, +1 turno) [1]

**Counter ->** Hasta el siguiente turno si le atacan con un ataque físico lo esquiva y devuelve un golpe crítico (puede fallar). [1]

**Weak point ->** Pasiva. +20% CRITDMG (3 niveles, +10%) [4]

**Take advantage ->** Pasiva.+X% DMG a un enemigo envenenado (5 niveles, +10% DMG) [7]

Total: 6

**Massacre**

**Stab ->** Físico. 100% ATK. 20% Bleed. (3 niveles, +10% ATK, +10% Bleed) [6]

**Cutthroat ->** Físico. 100% ATK. 20% Silence. (3 niveles, +10% ATK, +10% Silence) [6]

**Backstab ->** Físico. 150% ATK. -75% HIT. (5 niveles, +10% ATK, +5% HIT) [3]

**->** Si Invisible: 200% ATK. +75% HIT. (5 niveles, +20% ATK, +5% HIT)

**Slaughter ->** Físico. Ejecuta a los enemigos con menos de un 10% de HP (No bosses). (1 nivel) [3]

**Cruelty ->** Físico. 75% ATK. Golpea 2 veces. (5 niveles, +5% ATK, +1 golpe a partir del 3) [3]

Total: 5

**Gambit**

**Fade ->** Invisible. 3 turnos. (1 nivel) [1]

**Steal equip ->** Roba objetos a un enemigo. (No % de momento).

**Steal money ->** Roba dinero a un enemigo. (No % de momento).

**Until the grave ->** Marca a un enemigo. Si ese enemigo le matase, el enemigo muere también (No bosses). (1 nivel) [2]

**Move in shadows ->** Pasiva. +X% FLEE por nivel (5 niveles, +5% FLEE) [4]

**Distract ->** Evita ser atacado durante X turnos (3 niveles, +1 turno) [1]

**Smoke bomb ->** Escapa instantáneamente del combate (No bosses) (1 nivel) [5]

**Lockpick ->** Abre ciertos cofres. (Por determinar) [5]

**Blind ->** 50% Blind.

Total: 9

Total Rogue: 6+5+9 = 20

**SKILLS KNIGHT**

**Protection**

**Bulwark ->** Self.+50% DEF, +50% MDEF durante 3 turnos. (5 niveles, +10% DEF, +10% MDEF) [1]

**Endure ->** Self. Immortal durante 1 turno. (1 nivel) [2]

**Rock skin ->** Pasiva. +X% DEF, +X%MDEF (5 niveles, +5% DEF, +5% MDEF) [4]

**Parry ->** Pasiva. +X% block 50% DMG (5 niveles, +2% block, +5% DMG) [7]

**Regenerate ->** Self. Multiplica la capacidad de regeneración base por X. (3 niveles, + x1 ) [1]

**Serenity ->** Pasiva. +X% de regeneración de HP (3 niveles, +1%) [4]

Total: 5

**Attack**

**Impale ->** Físico. 100% ATK. (5 niveles, +10% ATK) [3]

**Reaper ->** Físico. Área. 75% ATK. (5 niveles, +10% ATK) [3]

**Tornado ->** Físico. Área. 50% ATK. Golpea 2 veces. (5 niveles, +5% ATK, +1 golpe a partir del 3) [3]

**Overwhelm ->** Físico. 75% ATK. Golpea 2 veces. (5 niveles, +5% ATK, +1 golpe a partir del 3) [3]

**Bloodlust ->** Físico. 100% ATK. Cura por un 10% del daño realizado. (3 niveles, +10% ATK, +5% cura) [3]

**Berserker Rage ->** Pasiva. +X ATK, -X DEF, -X MDEF. (5 niveles, +20 ATK, -10 DEF, -10 MDEF) [4]

Total: 6

**Supporting**

**Provoke ->** Obliga al enemigo a atacarle durante 2 turnos (3 niveles, +1 turno) [2]

**Protect ->** Protege a un aliado de un ataque recibiendo él el daño. (1 nivel) [1]

**Battle shout ->** Área. +X% ATK (5 niveles, +5% ATK) [2]

**Sacrifice ->** Recibe el X% del daño del objetivo en su lugar durante 3 turnos. (3 niveles, +10% DMG) [1]

**Stance of the Martyr ->** Todos los enemigos lo atacan. No puede hacer nada durante 3 turnos. Recibe +70% daño de los enemigos (3 niveles, -10% DMG) [1]

Total: 5

Total Knight: 5+6+5 = 16