

# MY HERO ACADEMIA

# 僕のヒーローアカデミア

## SQUIRMY FINGERS

**Descripción:** Squirmy Fingers es un quirk que permite al usuario a mover sus dedos con exquisita destreza y precisión, siendo todo un genio para la manipulación de objetos debido a su gran agilidad, habilidad y facilidad para manejarlos.

### Contenido:

- Versatilidad Manual
- Don del Diseño
- ¡Para, me necesitas!
- Prestidigitation

**Debilidad:** El don del usuario es netamente suplementario, por lo que depende de otras habilidades para sacar provecho del mismo.



### INFORMACIÓN

Kanji	ぐにゃぐにゃ指
Romaji	<i>Gunyagunya Yubi</i>
Inglés	Squirmy Fingers
DESCRIPCIÓN	
Usuario	Vigia

Atributo	-
Tipo	Mutante
Tier	4

# LISTADO DE HABILIDADES

## RANGO ÚNICO

VERSATILIDAD MANUAL				
Alcance: Propio	Tipo: Pasiva	Rango: D	Precio: 0 EXP	Coste: N/A
<b>Descripción:</b> La maestría con las manos le permite adaptarse a diversos estilos de batalla en donde estas sean las protagonistas				
<b>Efectos:</b> El usuario adquiere acceso a un segundo <b>Estilo Básico</b> sin consumo ★ de el cual puede desarrollar hasta <b>Rango B</b> , sin embargo, no adquiere acceso a las pasivas que ofrece el mismo ni tampoco a su rama avanzada. El estilo debe estar asociado al uso de <b>Armas</b> . <ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Versatilidad Manual +:</b> El usuario adquiere acceso a las pasivas del segundo <b>Estilo Básico</b> obtenido a través de este medio. Requiere <b>Control I</b></li><li>- <b>Versatilidad Manual ++:</b> El usuario adquiere acceso a la elección de una segunda pasiva en su estilo básico principal. Adicionalmente, una vez cada 2 turnos propios, el usuario puede aumentar el <b>AS</b> de una habilidad ofensiva realizada con armas en <b>1</b>. Requiere <b>Control II</b>.</li><li>- <b>Versatilidad Manual +++:</b> El usuario adquiere acceso a un Estilo Avanzado asociado al segundo <b>Estilo Básico</b> escogido a través de este medio, consumiendo la ★ correspondiente. Requiere <b>Control III</b>.</li></ul>				

**Aclaraciones:** Una vez escogido el Estilo básico deseado a través de esta habilidad, no puede ser cambiado.

#### ¡PARA, ME NECESITAS!

**Alcance:** Propio

**Tipo:** Pasiva

**Rango:** D

**Precio:** 0 EXP

**Coste:** N/A

**Descripción:** El don del usuario aunque sea muy subestimado, tiene un gran potencial para la manufactura, por lo que algunos héroes o incluso villanos prefieren mantenerlo con vida, nunca se sabe cuándo puedan necesitarlo.

**Efectos:** El usuario puede hacer uso del comando **\*¡Para, me necesitas!** En respuesta a un reto a muerte o un ataque fuera de combate, anulándolo y no pudiendo ser retado o atacado hasta pasados **5 minutos**. Un uso cada 12 horas.

- **¡Para, me necesitas! ++:** Pasa a poder ser usado una vez cada 6 horas. Requiere **Control II**.

**Aclaraciones:** El uso de esta habilidad debe ser registrado en el historial de heridas..

#### DON DEL DISEÑO

**Alcance:** Propio

**Tipo:** Pasiva

**Rango:** C

**Precio:** 0 EXP

**Coste:** N/A

**Descripción:** El usuario gracias a su don, cuenta con una agilidad y precisión para trabajos en donde requiera el uso de los dedos, siendo uno de sus talentos más reseñables la capacidad de diseñar y manufacturar trajes de héroe beta.

**Efectos:** El usuario cuenta con un total de **10 Puntos de Costura** (o por sus siglas, PC) al momento de crear un **Traje Beta**. Estos puntos pueden consumirse en diferentes beneficios que serán obtenidos mientras se mantenga este traje equipado. Un traje consume siempre el hueco de Vestimenta mientras que se mantenga equipado. Puede crear un máximo de un traje cada 7 días.

ITEM	EFEECTO	PC
Táctico	Impide que aliados reciban daño u efectos provenientes de áreas creadas por ti consumiendo un 25% (x1.25) más de EN	6
Apoyo	Reduces un 15% (x0.85) el consumo de habilidades suplementarias dirigidas a aliados.	4
Potencia	Aumentas un 5% (x1.05) el daño causado mediante habilidades de tu Quirk. Incompatible con Defensa.	3
Defensa	Aumentas un 5% (x1.05) el valor de cualquier defensa creada mediante tu Quirk. Incompatible con Potencia.	3
Alcance	Aumentas en 1 las habilidades de alcance 4 o superior. En caso de áreas, únicamente afecta a su largo, no a su ancho.	3

Ignífugo	Obtienes una reducción del 10% (x0.10) de daño ante habilidades derivadas del fuego (fuego, lava, etc). No incluye efectos secundarios.	3
Ligero	Puedes desplazarte 2 casillas extra justo después de realizar una acción que consuma turno. Este beneficio aplica durante el turno propio. Un uso cada dos turnos propios.	3
Audífonos	Obtienes una reducción del 10% (x0.10) de daño ante habilidades que deriven del sonido (música, daño por sonido, ondas sónicas, etc). No incluye efectos secundarios.	2
Impermeable	Obtienes una reducción del 10% (x0.10) de daño ante habilidades derivadas del agua (agua, hielo, etc). No incluye efectos secundarios.	3
Gomaespuma	Obtienes una reducción del 10% (x0.10) de daño ante habilidades eléctricas. No incluye efectos secundarios.	3
Llamativo	Obtienes 1 Punto de Fama adicional cada vez que obtengas Puntos de Fama. No es posible superar en más de 3 el límite semanal de Puntos de Fama a conseguir mediante esta mejora.	1
Paracaídas	Reduces un 15% (x0.85) el daño recibido por caída.	2
Aclimatado	Obtienes inmunidad a los efectos negativos causados por climas siempre y cuando no sean creados a través de habilidades de Quirks.	5
Reconstructor	Daños indirectos reducen en 1 turno su duración. Mínimo 1.	2
Escapista	Reduces a 3 casillas la distancia necesaria para emplear Bye Bye!!	3
Propulsor	Aumentas un 10% (x1.10) el daño límite producido mediante ataques directos.	4
Placas	Obtienes un 10% de la VIT total como defensa pasiva. No acumulable con pasivas similares.	4

La creación de estos trajes debe ser expresada en el historial de heridas con los ítem que posee. El usuario puede venderlos si así lo desea, pero en caso de regalarlos, el usuario debe tener vinculado a quien se lo entrega. Asimismo, estos no pueden ser robados. Es posible que el usuario modifique mejoras de un traje ya hecho una vez cada 14 días sobre el mismo traje. En caso de un traje creado para el **usuario**, los **PC** aumentan en **5** y los efectos que sólo aplican a Quirks, también aplican a estilos básicos.

- **Don del Diseño +:** Pasa a ser posible crear un traje cada **3 días**. Adicionalmente, el usuario puede solicitar la legalización de un arma creada por él para su propio uso. El usuario debe indicar la descripción del arma y la recibirá posteriormente. Requiere **Control III**.

**Aclaraciones:** Requiere **Rango C** para comenzar a elaborarlos.

#### PRESTIDIGITATION

<b>Alcance:</b> Alcance 1	<b>Tipo:</b> Defensiva	<b>Rango:</b> D	<b>Precio:</b> 100 EXP	<b>Coste:</b> 70/120/170 EN
<b>Descripción:</b> El usuario aprovecha su agilidad con los dedos para hacer un truco a su oponente, confundiéndole y sorprendiéndole a la vez.				
<b>Efectos:</b> En respuesta a una habilidad ofensiva realizada con un arma dentro del alcance, el usuario anula la misma y desarma al oponente, guardando el arma. Esta es recuperada al final del combate. Se considera anulación y <b>AS2</b> . Un uso cada dos				

turnos propios.

- **Prestidigitation +**: Pasa a considerarse **AS3**. Requiere **Control I**.

Aclaraciones: -

# ***DESARROLLO***

## **Control 0**

- Recibir el Quirk

## **Control I**

- 30 días como usuario del Quirk
- Haber participado en tres combates.

## **Control II**

- 30 días poseyendo el Control I del Quirk
- Haber participado en 4 combates poseyendo el Control I del Quirk
- Haber realizado al menos 3 actividades poseyendo el Control I del Quirk

## **Control III**

- 30 días poseyendo el Control II del Quirk
- Haber participado en 5 combates poseyendo el Control II del Quirk
- Haber participado en al menos 3 escenas o eventos poseyendo el Control II del Quirk



