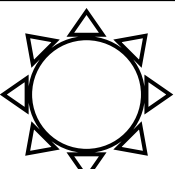


FISIOLÓGÍA		MAESTRÍAS	
Vitalidad	At. Crítico / ☆☆☆☆		
Condición	Bloquear / ☆☆☆☆		
Físico	Esquivar / ☆☆☆☆		
Ánimo			

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

DISTANCIA DE ATAQUE		DESTREZAS	
			

Bloqueo del qì

3

Golpeas a 1 enemigo en sus puntos vitales, causándole Daño Directo y reduciendo el daño de su próximo ataque a la mitad. Si falla su próximo ataque, además será silenciado.

DAÑO / EFECTO	DIS	⊗	○	○	○	○
DD = PH Ruptura / Silencio	REC	⊗	⊗	○	○	○
	DUR	⊗	⊗	○	○	○

ACCIONES DE COMBATE

3

Atacar

Usar habilidad

3

2

Usar objeto

Conjurar

2

2

Preparar maestría

Moverse

1

1

Conversar

Percibir

1

Sanación

4

Restauras los PS de un solo objetivo o de dos al mismo tiempo. Puedes ser tú y 1 aliado o 2 aliados a la vez. Cada objetivo sanado consume su cantidad de PEU.

DAÑO / EFECTO	DIS	⊗	⊗	○	○	○
PS sanados = PH + PEU	REC	⊗	○	○	○	○
	DUR	○	○	○	○	○

Hiedra espinosa

4

Lanzas a 1 enemigo una hiedra que le causa Daño Directo y de la que puede zafarse. Mientras dure la Hiedra espinosa, el enemigo sangrará si ataca o usa una maestría.

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

Huir

★

Zafarse / Despertar

Planta carnívora

3

Creas una planta (máx. 2 plantas activas) en 1 casilla vacía que en cada turno tuyo ataca a 1 enemigo objetivo a 1 casilla de distancia, causándole Daño Directo. Cada planta actúa como un obstáculo endeble (1).

DAÑO / EFECTO	DIS	⊗	⊗	○	○	○
DD = PH por planta	REC	⊗	⊗	○	○	○
	DUR	○	○	○	○	○

Piel irradiante

4

Te cubres (o a 1 aliado) con un aura que devuelve al enemigo, en forma de Daño Insalvable, la mitad de daño por ataque que os cause. El enemigo que use una habilidad contra el objetivo de Piel irradiante sufrirá extenuación.

DAÑO / EFECTO	DIS	⊗	⊗	⊗	○	○
DI = ½ PA enemigo Extenuación	REC	⊗	○	○	○	○
	DUR	⊗	⊗	⊗	○	○

EQUIPAMIENTO

Cabeza

Armadura:
Artefacto / Amuleto:
Atuendo:

Rostro

Armadura:
Artefacto / Amuleto:

Espíritu bestial

(Pasiva): Si domas a una bestia salvaje, ésta se convertirá en tu mascota. Además, tu mascota obtendrá PA, PD y PV extra igual a la mitad de tu Instinto.

DAÑO / EFECTO	DIS	○	○	○	○	○
Adiestramiento de bestias Mejora de estadísticas de mascota	REC	○	○	○	○	○
	DUR	○	○	○	○	○

★

Belladona

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

(Pasiva): Si el enemigo no se zafa de la Hiedra espinosa llegado el tercer turno, se desmayará.

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

Cuello

Armadura:
Artefacto / Amuleto:
Atuendo / Joya:

Hombros

Armadura:
Artefacto / Amuleto:

Torso

Armadura:
Artefacto / Amuleto:
Atuendo:

★

Metamorfosis

6

Habilidad activa: **Espíritu bestial**
Atributo necesario: **Instinto** (8 o más)

Te conviertes en bestia. Tus ataques son CC [1], no puedes usar habilidades ni objetos; tampoco conjurar o conversar. Salir de este estado no tiene coste de PE, pero exige una ADC tipo 2.

Hipopótamo: +2 FUE, +6 PA, +8 PD, -4 PV, Buceo.
Buitre: +2 PER, -4 PA, +6 PD, +8 PV, Vuelo.
Cobra: +2 SIG, +8 PA, -4 PD, +6 PV, Veneno delirante.

DAÑO / EFECTO	DIS	○	○	○	○	○
Transformación en bestia Alteración de atributo, estadísticas y destreza	REC	⊗	○	○	○	○
	DUR	○	○	○	○	○

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

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:

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

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