

FISIOLOGÍA

Vitalidad

Condición

Físico

Ánimo

MAESTRÍAS

At. Crítico

Bloquear

Esquivar

★★★★

★★★★

★★★★

★★★★

/

/

/

ESTADÍSTICAS

PS

PA

PD

PE

PH

PV

⦿

⦿

/

/

/

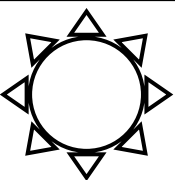
/

/

/

DISTANCIA DE ATAQUE

DESTREZAS



Fuego fatuo

3

Creas un fuego que atrae a 1 enemigo objetivo que se encuentre a un máximo de 2 casillas de distancia respecto a él. Si el enemigo cae sobre el Fuego fatuo recibe Daño Directo y será silenciado.

DAÑO / EFECTO

DD = PH

Atracción

Silencio

DIS

REC

DUR

⊗ ○ ○ ○ ○ ○

⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○

⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○

ACCIONES DE COMBATE

3

Atacar

Usar habilidad

3

2

Usar objeto

2

Conjurar

2

2

Preparar maestría

1

Moverse

1

1

Conversar

1

Percibir

1

Tinieblas

4

Creas a tu alrededor un área de 3x3 casillas que oculta a ti y a tus aliados en su interior. Los enemigos que os fijen como objetivos sufrirán ceguera con Percepción y Precisión reducidas en tantos puntos como la mitad de tu Sigilo.

DAÑO / EFECTO

Ceguera aumentada

DIS

REC

DUR

○ ○ ○ ○ ○ ○

⊗ ○ ○ ○ ○ ○

⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○

Pesadilla

4

Infundes tanto miedo en 1 enemigo que le hace delirar y le impide fijarte como objetivo a menos que le ataques. Si el enemigo está desmayado, sufrirá Daño por Turno.

DAÑO / EFECTO

DxT = PH + PEU

Delirio

DIS

REC

DUR

⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○

⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○

⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○

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:

Transfusión

5

Causas Daño Directo a 1 enemigo, sustrayendo su salud al tiempo que recuperas la tuya. La segunda Transfusión sobre el mismo enemigo no le causará daño, pero le hará sangrar.

DAÑO / EFECTO

DD = PH + N

PS sanados = N + PEU

Sangrado

DIS

REC

DUR

⊗ ○ ○ ○ ○ ○

⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○

Maldición

7

Posees a 1 enemigo para controlar sus ataques o movimientos. No funciona con espectros, críptidos o jefes finales.

DAÑO / EFECTO

Posesión

DIS

REC

DUR

⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○

⊗ ○ ○ ○ ○ ○

⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○

★

Zombificación

Habilidad activa: Maldición

Atributo necesario: Fervor (8 o más)

(Pasiva): La Maldición causa Daño Directo al enemigo poseído y lo infecta.

DAÑO / EFECTO

DD = PH + ½ FER

Infección

DIS

REC

DUR

○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○

Podredumbre

5

Creas un área de 1 casilla que causa Daño por Turno al enemigo que se encuentre sobre ella e infectándolo. En el próximo turno el área crece a un radio de 2x2 casillas en la dirección que desees, dañando e infectando a todo enemigo que se halle dentro de ella.

DAÑO / EFECTO

DxT = PH

Infección

DIS

REC

DUR

⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○

⊗ ○ ○ ○ ○ ○

⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○

★

Quimerismo

Habilidad activa: Tinieblas

Atributo necesario: Sigilo (8 o más)

(Pasiva): Mientras estás dentro de tus Tinieblas eres inmune a ataques CC o AD, y al moverte atraviesas obstáculos, aliados y/o enemigos.

DAÑO / EFECTO

Intangibilidad en Tinieblas

DIS

REC

DUR

○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○

DAÑO / EFECTO

DIS

REC

DUR

○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○ ○

SEQUITO

PS

PA

PH

PD

PV

PE

PS

PA

PH

PD

PV

PE

Destreza:

Fisiología:

Objeto:

LC

Distancia

Maestría

/

Destreza:

Fisiología:

Objeto:

LC

Distancia

Maestría

/

Destreza:

Fisiología:

Objeto:

LC

Distancia

Maestría

/

Destreza:

Fisiología:

Objeto:

LC

Distancia

Maestría

/