



© Final Fantasy y otros nombres similares, imágenes y personajes citados son propiedad intelectual de SquareEnix of Japan™ y sus subsidiarios.

El uso de dicho material en esta obra no constituye una afronta al copyright establecido. Este juego de rol es creado sin ánimo de lucro. Las ilustraciones utilizadas fueron extraídas de diversas redes de difusión de arte.

En todos los casos se contacto con los autores de las mismas. Si usted es un artista y observa una de sus ilustraciones en este manual, y no desea que se utilice dicho material, no dude en pedir la remoción del mismo.

Desde ya, le pedimos disculpas.



FINAL FANTASY ODYSSEY





FINAL FANTASY ODYSSEY

INDICE



FINAL FANTASY ODYSSEY





FINAL FANTASY ODYSSEY BESTIARIO

El bestiario es una recopilación de todas las criaturas que habitan Gaia, Kupō!

Debajo del nombre de la criatura se indica su tipo.

Cada entrada del bestiario posee una breve descripción de la criatura, una imagen de la misma, su poder de cristal, atributos, capacidades de combate, aptitudes, ataques y habilidades, resistencias y debilidades, y finalmente el EC y los objetos relevantes que se pueden adquirir al derrotarla.

Los tipos de criaturas se dividen en:

- ◆ Animales.
- ◆ Amorfos.
- ◆ Bestias mágicas.
- ◆ Constructos.
- ◆ Demonios.
- ◆ Dragones.
- ◆ Fantasmas.
- ◆ humanoídes.
- ◆ Insectos.
- ◆ Maquinas.
- ◆ No – Muertos.
- ◆ Plantas.

Los ataques y habilidades activas que poseen las criaturas consumen una acción, excepto que se indique lo contrario.

Las habilidades pasivas que otorgan bonificadores permanentes a estadísticas, como así también los objetos, ya están calculados en su bloque de estadísticas. Si posee habilidades pasivas que se activan bajo condiciones específicas, ambas están calculadas dentro del bloque de estadística, con el bonificador entre paréntesis.

Las habilidades que poseen un asterisco junto a su nombre, como por ejemplo, la habilidad "Chocometeo" del chocobo rojo, son consideradas magias azules, y por ende,

pueden ser aprendidas por un mago azul. A su vez, cuentan como hechizos, a fin de determinar si habilidades como espejo son efectivas o no.





Abaddon Demonio

Los demonios son criaturas que habitan en el pandemonio, un lugar donde se acumulan las emociones negativas, tras ser purificadas en el árbol Ifsa. El Abaddon es el demonio de la ira, y asecha a las almas corruptas por el odio.



Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Aqua
8	7	8	6

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
8	5	5	1
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
1	4	6	5

Estadísticas de combate

Vida: 15	Mana: 28
Estamina: 53	Tamaño: 2x2 casillas
Movimiento: 6	Iniciativa: 6
Daño melé: 10	Daño rango: 2
Daño mágico: 1	Prec. Física: 9
Prec. Mágica: 5	Evasión: 14
Def. Física: 5	Def. Mágica: 4

Aptitudes

Afinidad Mágica (Profesional) – Atletismo (Profesional) – Engaño (Profesional) – Intimidar (Profesional) – Síguilo (Aprendiz).

Ataques

Cuchillas: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé. Ignora 3 puntos de defensa física.

Resistencias

Elemento oscuridad.

Debilidades

Elemento Aire.

Elemento Sagrado.

Inmunidades

No tiene.

habilidades

Frenesi

Tipo de habilidad: Activa – Física.

Realiza un ataque con un bonificador de daño de 1d10. hasta el comienzo de tu siguiente turno, cada vez que te atacan, incrementa el daño recibido en 1d4.

Antimagia

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consum 14 puntos de mana. Un objetivo a una distancia máxima de 10 casillas realiza una tirada de salvación de inteligencia contra una dificultad de 16. Si falla, eliminas todos los estados alterados positivos del objetivo.

Mutis

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consum 14 puntos de mana. Selecciona un objetivo a una distancia máxima de 10 casillas. El objetivo realiza una tirada de salvación de inteligencia contra una dificultad de 16. Si falla, sufre el estado alterado negativo silencio hasta el final de 1d4 turnos.

Agresividad feroz

Tipo de habilidad: Reacción.

Consum 1 punto de furia. Cuando recibís un ataque, podés contraatacar con un ataque de cuchillas.

Al filo del abismo

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando tienes 10 o menos de estamina, ganas un bonificador de daño igual a tu carisma.





Furía

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cada vez que recibes daño, ganas un contador de furia. Cada contador incrementa el daño melé en +1.

Cada vez que aciertas un ataque melé, pierdes un contador de furia.

Tu cantidad máxima de contadores de furia es igual a tu carisma.

Imparable

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtiene inmunidad a los efectos que reduzcan movimiento, y al estado alterado negativo inmovilizado.

Obtenible al derrotarlo

880 EC.

Avatar de la furia

Tipo de habilidad: Pasiva.

Mientras estas bajo el efecto del estado alterado negativo berserk, duplicas tu bonificador de daño melé.

Demencia arcana

Tipo de habilidad: Pasiva.

Mientras tus puntos de mana sean 0, obtienes el estado alterado negativo berserk.

Sirviente de Anima

Tipo de habilidad: Pasiva.

Puedes consumir puntos de vida en vez de mana, para utilizar habilidades.

Puedes moverte en cualquier dirección, y acabar tu movimiento en el aire.





Adamantoise Bestia Mágica

Los Adamantoise son bestias colosales similares a una tortuga. No se sabe con exactitud su longevidad, pero se cree que pueden vivir mas de 5.000 años. Cuando se produce el paso de un Adamantoise a un área civilizada, se considera que es un desastre natural, mas que el ataque de un monstruo.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
10	11	10	12

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
5	5	2	7
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate			
Vida: 15	Mana: 51		
Estamina: 55	Tamaño: 15x10 casillas		
Movimiento: 10	Iniciativa: 0		
Daño melé: 10	Daño rango: 1		
Daño mágico: 20	Prec. Física: 6		
Prec. Mágica: 11	Evasión: 8		
Def. Física: 25	Def. Mágica: 26		

Aptitudes

Afinidad Mágica (Maestro) – Cultura [General] (Maestro) – Discernir (Maestro) – Percepción (Aprendiz) – Supervivencia (Maestro).

Ataques

Pisotón: Selección un punto, a una casilla en exactamente 5 casillas de distancia. Realiza un ataque físico contra todos los objetivos en radio 3 alrededor del punto. Si impacta, provoca 2d20 + Daño melé.



Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Tierra.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Antimagia

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consum 14 puntos de mana. Un objetivo a una distancia máxima de 10 casillas realiza una tirada de salvación de inteligencia contra una dificultad de 20. Si falla, eliminas todos los estados alterados positivos del objetivo.

Aqua++

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consum 22 puntos de mana. Realiza un ataque contra todos los objetivos en un cono de 5 casillas. Si impacta, provoca 3d8 + Daño mágico de elemento agua, y realizan una tirada de salvación de destreza contra una dificultad de 20. Si fallan, sufren el estado alterado negativo derribado.

Cura++

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consum 22 puntos de mana. Restaura puntos de daño igual a 3d8 + Carisma, a un objetivo que se encuentre a una distancia máxima de 10 casillas.

Enredaderas*

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consum 8 puntos de mana. Un objetivo a una distancia máxima de 10 casillas, realiza una tirada de salvación de agilidad contra una dificultad de 20. Si falla, sufre el estado alterado negativo inmovilizado. Este efecto termina si se le provoca 15 de daño a las enredaderas. El objetivo también puede gastar una acción en realizar una tirada de salvación de fuerza contra una dificultad de 20, y en caso de superarla, terminar el efecto.

Vínculo de Gaia*

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consum 2 acciones. Restaura puntos de mana igual a 1d8 + Carisma.





Caparazón ancestral

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador igual a tu espíritu, a defensa física.

Coloso

Tipo de habilidad: Pasiva.

Calcula tu daño melé con el doble de tu fuerza.

Defensa de Gaia

Tipo de habilidad: Pasiva.

No puedes sufrir mas de 15 de daño con cada ataque que te realizan.

Escudo de éter

Tipo de habilidad: Pasiva.

Sumas tu carisma a tu defensa física y mágica.

Magia ancestral

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador igual a tu carisma, en daño mágico.

Magia Yin Yang

Tipo de habilidad: Pasiva.

Si durante este turno utilizaste una magia blanca, incrementa el daño mágico en +2.

Si durante este turno utilizaste una magia negra, incrementa en +2 la cantidad de daño restaurado por tus habilidades.

Paso arrasador

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando te mueves, todos los objetivos en radio 10 alrededor tuyo realizan una tirada de salvación de destreza contra una dificultad de 20. Quienes fallen, sufren 1d10 de daño sin reducción, y sufren el estado alterado negativo derribado. Cada objetivo solo puede ser afectado por Paso Arrasador una vez por turno.

Obtenible al derrotarlo

Adamantina (20,000g).

10240 EC.





Ahriman Demonio

Los demonios son criaturas que habitan en el pandemonio, un lugar donde se acumulan las emociones negativas, tras ser purificadas en el árbol Ififa. También conocidos como el ojo del mal, los ahriman son los demonios de los sueños reprimidos. Viven ocultos cerca de sus presas, y se alimentan de la desesperación y tristeza de sus víctimas.

Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Aqua
2	1	2	4

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
0	1	2	4
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate

Vida: 11	Mana: 28
Estamina: 21	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 6	Iniciativa: 2
Daño melé: 0	Daño rango: 1
Daño mágico: 2	Prec. Física: 4
Prec. Mágica: 6	Evasión: 16
Def. Física: 1	Def. Mágica: 2

Aptitudes

Engaño (Aprendiz) – Sígilo (Aprendiz).

Ataques

Mordida demoníaca: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé de elemento oscuridad.

Resistencias

Elemento oscuridad.

Debilidades

Elemento Aire.

Elemento Sagrado.

Inmunidades

No tiene.



Habilidades

Mal de ojo*

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 8 puntos de mana. Elije un objetivo a una distancia máxima de 10 casillas. El objetivo realiza una tirada de salvación de espíritu contra una dificultad de 14. Si falla, lanza 1d100. El objetivo recibe uno de los siguientes estados alterados negativos: 1 a 50: Ceguera / 51 a 80: Silencio / 81 a 99: Paro / 100: Condena.

Ruleta*

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 8 puntos de mana. Tira 1d20 por cada objetivo en un radio de 10 casillas alrededor del ahriman, incluido el propio ahriman. Los objetivos que obtengan el dado mas alto, sufren 2d10 + Daño mágico de elemento oscuridad.

Explosión de negatividad

Tipo de habilidad: Reacción.

Cuando le fuires a provocar daño a un objetivo, puedes incrementar dicho daño en un valor igual a tu bonificador de inteligencia, multiplicado por la cantidad de estados alterados negativos que el objetivo posea. Luego, disipa todos los estados alterados negativos que el objetivo tenga.

Sirviente de Anima

Tipo de habilidad: Pasiva.

Puedes consumir puntos de vida en vez de mana, para utilizar habilidades.

Puedes moverte en cualquier dirección, y acabar tu movimiento en el aire.

Desapercibido

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador de sígilo de +10. Cuando sos percibido, pierdes el bonificador contra dicho objetivo.

Maldición persistente

Tipo de habilidad: Pasiva.

Incrementa en +2 la dificultad de las tiradas de salvación.

Obtenible al derrotarlo

Ojo de Ahriman (10g).

33 EC.





Alraune

Planta

Criaturas con una cabeza similar a un tomate, por lo que se lo conoce también como tomate letal. Son criaturas extremadamente temperamentales y feroces, a pesar de su corto tamaño. Es cazado por su cuerno, el cual es empleado en la fabricación de maquinarias.

	Fuerza de cristales		
Fuego	Tierra	Viento	Agua
1	1	2	3

Atributos				
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia	
3	2	2	0	
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma	
1	1	2	3	

Estadísticas de combate

Vida: 12	Mana: 20
Estamina: 32	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 5	Iniciativa: 2
Daño melé: 5	Daño rango: 1
Daño mágico: 1	Prec. Física: 6
Prec. Mágica: 4	Evasión: 10
Def. Física: 2	Def. Mágica: 1

Aptitudes

Atletismo (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Cornada: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé.

Ignora 3 puntos de defensa física.

Resistencias

Elemento Tierra.

Elemento Agua

Debilidades

Elemento Fuego.

Elemento hielo

Inmunidades

No tiene.

habilidades

Taladro

Tipo de habilidad: Activa – Física.

Consume 2 acciones. Realiza un ataque de cornada. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé. Este ataque ignora la defensa física.

Agresividad feroz

Tipo de habilidad: Reacción.

Consume 1 punto de furia. Cuando recibís un ataque, podés contraatacar con un ataque de cornada.

Furia

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cada vez que recibes daño, ganas un contador de furia. Cada contador incrementa el daño melé en +1.

Cada vez que aciertas un ataque melé, pierdes un contador de furia.

Tu cantidad máxima de contadores de furia es igual a tu carisma.

Furia incontrolable

Tipo de habilidad: Pasiva.

Si cuando comienzas tu turno, posees el máximo de contadores de furia que puedes alcanzar, obtienes el estado alterado negativo berserk hasta el final del turno. Al finalizar dicho turno, elimina todos los contadores de furia, y restauras una cantidad de estamina igual a la cantidad de contadores de furia eliminados.

Regalo

Tipo de habilidad: Pasiva.

Si entras en contacto con agua, incrementa en +2 todos tus bonificadores de daño, precisión y evasión.

Obtenible al derrotarlo

Cuerno de Alraune (30g).

20 EC.





Antica, guarda real

Insecto / humanoide

Criaturas humanoides con características de hormigas. Poseen una mente colmena que les permite comunicarse telepáticamente entre ellos. Los guardas reales protegen a su reina a toda costa.

Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Agua
3	4	3	3

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
3	4	2	2
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
0	2	3	3

Estadísticas de combate

Vida: 14	Mana: 22
Estamina: 32	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 5	Iniciativa: 3
Daño melé: 3	Daño rango: 1
Daño mágico: 0	Prec. Física: 6
Prec. Mágica: 6	Evasión: 11
Def. Física: 8	Def. Mágica: 2

Aptitudes

Atletismo (Aprendiz) – Cultura [Etiqueta] (Aprendiz)
– Discernir (Aprendiz) – Percepción (Aprendiz) – Persuasión (Aprendiz).

Ataques

Lanzazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo a una distancia máxima de 3 casillas. Si impacta, provoca $1d12 + \text{Daño melé}$.



Resistencias
Elemento Tierra.

Debilidades
Elemento Fuego.

Inmunidades
No tiene.

Habilidades

Golpe de gracia

Tipo de habilidad: Activa – Física – Melé.

Realiza un ataque de lanzazo. Suma tu carisma al daño melé.

Rompe ataque

Tipo de habilidad: Activa – Física.

Realiza un ataque. Si impacta, el objetivo efectúa una tirada de salvación de fuerza contra una dificultad de 12. Si falla, sufre un penalizador al daño melé y rango, igual a tu fuerza, hasta el final de su próximo turno.

Romper filas

Tipo de habilidad: Activa – Física – Melé.

Realiza un ataque. Si impactas, el objetivo efectúa una tirada de salvación de fuerza contra tu dificultad de caballería. Si falla, retrocede $1d4+1$ casillas.

Interceptar

Tipo de habilidad: Reacción.

Cuando un enemigo se mueve a una casilla dentro del alcance de tu arma melé, puedes realizar un ataque contra él. Si impacta, pierde el resto de su movimiento.

Proteger

Tipo de habilidad: Reacción.

Cuando un aliado adyacente recibe un ataque exitoso, antes de que el atacante realice la tirada de daño, puedes cambiar de posición con tu aliado, y recibir el daño del ataque.

Formación de batalla

Tipo de habilidad: Pasiva.

Tú, y tus aliados adyacentes, ganan un bonificador de evasión igual a ± 1 por cada aliado adyacente a ti.

Mente colmena

Tipo de habilidad: Pasiva.

Puedes comunicarte con los miembros de la colmena mediante telepatía, sin importar la distancia que allá entre ellos y tú.

Obtenible al derrotarlo

Lanza larga.

50 EC.





Antica, soldado

Insecto / humanoide

Criaturas humanoides con características de hormigas. Poseen una mente colmena que les permite comunicarse telepáticamente entre ellos. Carecen de personalidad propia, y son liderados por una reina Antica, cuyas órdenes son absolutas.



Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
3	3	1	1

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
3	3	2	1
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate

Vida: 13	Mana: 23
Estamána: 32	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 5	Iniciativa: 1
Daño melé: 3	Daño rango: 1
Daño mágico: 1	Prec. Física: 6
Prec. Mágica: 5	Evasión: 11
Def. Física: 7	Def. Mágica: 3

Aptitudes

Atletismo (Aprendiz) – Intimidar (Aprendiz) – Percepción (Aprendiz).

Ataques

Espadazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé. Este ataque tiene un bonificador de +1 a la precisión.

Escudazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d3 + Daño melé.

Resistencias
Elemento Tierra.

Debilidades
Elemento Fuego.

Inmunidades
No tiene.

Habilidades

Rompe defensa
Tipo de habilidad: Activa – Física.

Realiza un ataque. Si impacta, el objetivo efectúa una tirada de salvación de vitalidad contra una dificultad de 12. Si falla, sufre un penalizador a su defensa física, igual a tu fuerza, hasta el final de su próximo turno.

Interceptar
Tipo de habilidad: Reacción.

Cuando un enemigo se mueve a una casilla dentro del alcance de tu arma melé, puedes realizar un ataque contra él. Si impacta, pierde el resto de su movimiento.

Proteger
Tipo de habilidad: Reacción.

Cuando un aliado adyacente recibe un ataque exitoso, antes de que el atacante realice la tirada de daño, puedes cambiar de posición con tu aliado, y recibir el daño del ataque.

Formación de batalla
Tipo de habilidad: Pasiva.

Tú, y tus aliados adyacentes, ganan un bonificador de evasión igual a +1 por cada aliado adyacente a ti.

Mente colmena

Tipo de habilidad: Pasiva.

Puedes comunicarte con los miembros de la colmena mediante telepatía, sin importar la distancia que allá entre ellos y tú.

Obtenible al derrotarlo
Espada.
Escudo.
25 EC.





Antlión

Insecto

Insecto de gran tamaño que suele habitar desiertos y otras áreas cálidas.

Ataca a sus presas tendiendo trampas y esperando a que caigan directamente a su boca.

Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Aqua
4	5	4	3

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
4	5	4	2
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
0	3	4	0

Estadísticas de combate

Vida: 20	Mana: 20
Estamina: 28	Tamaño: 2x2 casillas
Movimiento: 4	Iniciativa: 4
Daño melé: 9	Daño rango: 2
Daño mágico: 0	Prec. Física: 12
Prec. Mágica: 10	Evasión: 14
Def. Física: 5	Def. Mágica: 3

Aptitudes

Atletismo (Aprendiz) – Intimidar (Aprendiz) – Percepción (Aprendiz) – Sigilo (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Mordida: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d12 + Daño melé, y puedes mantener al objetivo agarrado.

Resistencias

Elemento Tierra.

Debilidades

Elemento Fuego.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Mordida venenosa

Tipo de habilidad: Activa – Física.

Realiza un ataque de mordida. Si impacta, el objetivo efectúa una tirada de salvación de Vitalidad con dificultad 13. Si falla, sufre el estado alterado negativo envenenado durante 2 turnos. Este veneno provoca 1d4 + 1 de daño cada turno.

Ataque furtivo

Tipo de habilidad: Activa – Física.

Realiza un ataque. Si el objetivo está flanqueado, o no ha notado tu presencia, provoca 1d6 de daño extra por cada 4 puntos de agilidad que poseas.

Cuerpo fuerte

Tipo de habilidad: Pasiva.

Agrega un bonificador al daño melé, igual a tu vitalidad.

Excavar

Tipo de habilidad: Pasiva.

Puedes moverte bajo la superficie sin penalizadores.

Fauces corrosivas

Tipo de habilidad: Pasiva.

Los ataques de mordida ignoran defensa física igual a tu vitalidad.

Veneno relentizante

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando un enemigo sufre el estado alterado negativo envenenado provocado por ti, también sufre el estado alterado negativo freno, durante 1 turno.

Obtenible al derrotarlo

Extracto venenoso (20g).

90 EC.





Avíspera gigante

Insecto

Avíspas de gran tamaño que suelen cazar en grupo. Suelen envenenar a sus víctimas, y esperar a que estén lo suficientemente débil para matarlo.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
1	1	4	0

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
1	1	4	0
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate

Vida: 11	Mana: 19
Estamina: 24	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 6	Iniciativa: 4
Daño melé: 1	Daño rango: 2
Daño mágico: 1	Prec. Física: 8 (+2)
Prec. Mágica: 4 (+2)	Evasión: 18 (+2)
Def. Física: 1	Def. Mágica: 1

Aptitudes

Acrobacia (Aprendiz) – Percepción (Aprendiz).

Ataques

Agujón: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé. Ignora 3 puntos de defensa física.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Aire.
Elemento Fuego.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Injectar paralizante

Tipo de habilidad: Condicional.

Inicias el combate con 3 cargas paralizantes.

Cuando realizas un ataque de aguijón exitoso, puedes gastar 1 carga paralizante, y hacer que el objetivo del ataque realice una tirada de salvación de agilidad con dificultad 12. Si falla, sufre el estado alterado negativo paro durante 2 turnos.

Injectar veneno

Tipo de habilidad: Condicional.

Inicias el combate con 8 cargas venenosas.

Cuando realizas un ataque de aguijón exitoso, puedes gastar 1 carga venenosa, y hacer que el objetivo del ataque realice una tirada de salvación de vitalidad con dificultad 12. Si falla, sufre el estado alterado negativo envenenado durante 2 turnos. Este veneno provoca 1d4 + 1 de daño cada turno.

Insecto alado

Tipo de habilidad: Pasiva.

Puedes moverte en cualquier dirección, y acabar tu movimiento en el aire.

Territorio

Tipo de habilidad: Pasiva.

Elige un tipo de terreno, como bosque, llanura, etc. Mientras estas en dicho terreno, obtienes un bonificador de +2 a todas las precisiones y evasión.

Obtenible al derrotarlo

Extracto venenoso (20g).

25 EC.





Bandersnatch

Animal

Parientes cercanos de los lobos, pero mas grandes y con melena. Los Bandersnatch suelen ser solitarios, aunque en ocasiones se los puede encontrar liderando una manada de lobos.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
2	3	4	4

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
3	3	3	0
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate	
Vida: 15	Mana: 16
Estamina: 25	Tamaño: 3x2 casillas
Movimiento: 7	Iniciativa:
Daño melé: 6	Daño rango: 1
Daño mágico: 0	Prec. Física: 11
Prec. Mágica: 8	Evasión: 17
Def. Física: 3	Def. Mágica: 2

Aptitudes
Sigilo (Aprendiz).

Ataques

Mordida: Realiza un ataque físico contra objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé, y puedes mantener al objetivo agarrado.

Zarpazo: Realiza dos ataques físicos contra un objetivo adyacente. Por cada impacto, provoca 1d4 + Daño melé.



Resistencias
Elemento hielo.

Debilidades
Elemento Fuego.

Inmunidades
No tiene.

Habilidades

Ataque furtivo
Tipo de habilidad: Activa – Física.

Realiza un ataque. Si el objetivo esta flanqueado, o no ha notado tu presencia, provoca 1d6 de daño extra por cada 4 puntos de agilidad que poseas.

Aullido de coraje*
Tipo de habilidad: Activa.

Consume 2 acciones, y 8 puntos de mana. Todos los aliados que escuchen el aullido ganan un bonificador al daño igual a tu carisma, hasta el final del combate.

Zamarrear
Tipo de habilidad: Reacción.

Tras realizar un ataque de mordida exitoso, puedes utilizar esta habilidad. Incrementa el daño en 1d6, y el objetivo realiza una tirada de salvación de destreza contra una dificultad de 12. Si falla, sufre el estado alterado negativo derribado.

Cuerpo bestial
Tipo de habilidad: Pasiva.

Sumas tu vitalidad a tu evasión y daño melé.

Ensañarse
Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando le provocas daño físico a un objetivo con el estado alterado negativo derribado, incrementas el daño melé en +3.

Fuerza de la manada
Tipo de habilidad: Pasiva.

Por cada aliado adyacente, obtienes +1 de precisión física y daño melé.

Obtenible al derrotarlo
Cuero (40g).
55 EC.





Bandido, matón humanoide

Los bandidos operan por fuera de la ley, atacando y asaltando a cualquiera con bienes valiosos. Los matones son simples ladrones que gustan meterse con gente mas débil que ellos, o atacar en grupo. Suelen llevar objetos contundentes para usar como armas. Son usados mayormente como mano de obra para realizar trabajos turbios.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
3	1	1	2

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
3	1	1	2
2	1	1	2

Estadísticas de combate

Vida: 11	Maná: 23
Estamána: 31	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 5	Iniciativa: 1
Daño melé: 3	Daño rango: 0
Daño mágico: 2	Prec. Física: 5
Prec. Mágica: 6	Evasión: 14
Def. Física: 1	Def. Mágica: 1

Aptitudes

Intimidar (Aprendiz) – Sigilo (Aprendiz),

Ataques

Garrotazo: Realiza un ataque físico contra objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d6 o 1d10 + Daño melé.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

No tiene.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Derrito

Tipo de habilidad: Activa – Física.

Realiza un ataque de garrotazo. Si impacta, el objetivo efectúa una tirada de salvación de fuerza contra una dificultad de 11. Si falla, sufre el estado alterado negativo derribado.

Arma improvisada

Tipo de habilidad: Pasiva.

Puedes tomar cualquier objeto como una madera rota o una botella de vidrio. En tus manos ese objeto es un arma. Si la utilizas como un arma de una mano melé, provoca 1d6 de daño. Si la utilizas como un arma de dos manos, provoca 1d10 de daño. Si la utilizas como arma arrojadiza, provoca 1d4 de daño con rango 5.

Ensañarse

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando le provocas daño físico a un objetivo con el estado alterado negativo derribado, incrementas el daño melé en +3.

Espíritu de combate

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando tu estamána llega a 0, y debes realizar la tirada de salvación para evitar desmayarte, agrega un bonificador a la tirada igual a tu fuerza.

Físico amenazante

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador de intimidar igual a tu vitalidad.

Obtenible al derrotarlo

Garrote (Arma Improvisada).

25g.

20 EC.





Basilisco Bestia mágica

Criatura similar a una gran serpiente, pero con extremidades delanteras. Es capaz de petrificar a sus víctimas con su tercer ojo.



Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
5	7	6	6

Atributos				
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia	
2	7	4	6	
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma	

Estadísticas de combate

Vida: 15	Mana: 38
Estamina: 36	Tamaño: 4x2 casillas
Movimiento: 5	Iniciativa: 6
Daño melé: 2	Daño rango: 2
Daño mágico: 4	Prec. Física: 6
Prec. Mágica: 8	Evasión: 27
Def. Física: 7	Def. Mágica: 0

Aptitudes

Afinidad Mágica (Profesional) – Atletismo (Aprendiz)
– Engaño (Profesional) – Síguilo (Profesional) –
Supervivencia (Profesional).

Ataques

Golpe: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé. Puede dañar objetivos petrificados, ignorando su defensa.

Resistencias

Elemento Tierra.

Debilidades

Elemento Agua.
Elemento hielo.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Martillazo

Tipo de habilidad: Activa – Física.

Realiza un ataque. Si impacta, provoca 1d10 + Vitalidad de daño.

Mirada petrificante*

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 14 puntos de mana. Un objetivo a una distancia máxima de 3 casillas, realiza una tirada de salvación de destreza contra una dificultad de 17. Si falla, sufre el estado alterado negativo petrificación hasta el final de 1d4 turnos.

Rayo de éter

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 3 puntos de mana. Realiza un ataque mágico contra un objetivo a una distancia máxima de 10 casillas. Si impacta, provoca 1d10 + Daño mágico.

Constricción

Tipo de habilidad: Activa

Elige un objetivo adyacente. El mismo realiza una tirada de salvación de fuerza, destreza o agilidad, a elección del objetivo, contra una dificultad de 17. Si falla, sufre los estados alterados negativos incapacitado e inmovilizado. Al inicio de cada turno, el objetivo recibe daño igual a 1d10 + Fuerza sin reducción. Al final de su turno, puede realizar una nueva tirada. Si falla, los efectos anteriores se mantienen. Estos efectos se mantienen hasta que el objetivo realice una salvación exitosa, hasta que te muevas, o hasta que decidas finalizar los efectos voluntariamente.





Movimientos serpentinos

Tipo de habilidad: Activa

Consumo 2 acciones. Todos los objetivos adyacentes a ti realizan una tirada de salvación de inteligencia contra una dificultad de 17. Si fallan, sufren el estado alterado negativo confusión por 1d4 turnos.

Absorción de éter

Tipo de habilidad: Reacción.

Al finalizar tu turno, puedes restaurar puntos de mana igual a la mitad de tu espíritu..

Escamas

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador igual a tu vitalidad, en evasión.

Maldición persistente

Tipo de habilidad: Pasiva.

Incrementa en +2 la dificultad de las tiradas de salvación.

Reptar

Tipo de habilidad: Pasiva.

Ignoras terrenos difíciles. Puedes trepar árboles, columnas o estructuras similares como si te movieras sobre el suelo.

Obtenible al derrotarlo

Ojo de basilisco (100g).

360 EC.





Behemoth

Bestia Mágica

Los Behemoth son criaturas solitarias y territoriales. Poseen poderosas capacidades físicas y mágicas, por lo que son criaturas en extremo peligrosas.

Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Aqua
10	8	6	8

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
10	8	5	0
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
0	2	5	8

Estadísticas de combate

Vida: 18	Mana: 19
Estamina: 56	Tamaño: 8x3 casillas
Movimiento: 6	Iniciativa: 5
Daño melé: 20	Daño rango: 2
Daño mágico: 10	Prec. Física: 9
Prec. Mágica: 4	Evasión: 25
Def. Física: 8	Def. Mágica: 2

Aptitudes

Acrobacia (Aprendiz) – Afinidad Mágica (Profesional) – Atletismo (Profesional) – Intimidar (Maestro) – Percepción (Aprendiz) – Sigilo (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Cornada: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d12 + Daño melé, y empuja al objetivo 1d6 casillas.



Zarpazo: Realiza dos ataques físicos contra un objetivo adyacente. Por cada impacto, provoca 1d4 + Daño melé.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento hielo.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Frenesi

Tipo de habilidad: Activa – Física.

Realiza un ataque con un bonificador de daño de 1d10, hasta el comienzo de tu siguiente turno, cada vez que te atacan, incrementa el daño recibido en 1d4.

Meteo

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 40 puntos de mana. Eliges un punto a una distancia de 20 casillas. Realiza tres ataques a cada objetivo dentro de un radio de 5 casillas alrededor del punto elegido. Si impacta, provoca 1d6 + Daño mágico que ignora la defensa mágica. Esta habilidad no puede ser reflejada por espejo.

Desangrar

Tipo de habilidad: Activa – Física – Melé.

Realiza un ataque de zarpazo. Si impacta, el objetivo realiza una tirada de salvación de vitalidad contra una dificultad de 18. Si falla, sufre el estado alterado negativo sangrado hasta el final de 1d3 de sus turnos. Este sangrado provoca 1d6 de daño cada turno.

Agresividad feroz

Tipo de habilidad: Reacción.

Consume 1 punto de furia. Cuando recibes un ataque, puedes contraatacar con un ataque de cornada.

Contrameteo

Tipo de habilidad: Reacción.

Cuando sos objetivo de un hechizo que provoca daño, tras recibir el daño, puedes contraatacar con la habilidad Meteo.

Cuerpo fuerte

Tipo de habilidad: Pasiva.

Agrega un bonificador al daño melé, igual a tu vitalidad.





Escamas

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador igual a tu vitalidad, en evasión.

Fuerza Arcana

Tipo de habilidad: Pasiva.

Calcula su daño mágico con fuerza, en vez de otro atributo.

Furia

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cada vez que recibes daño, ganas un contador de furia.

Cada contador incrementa el daño melé en +1.

Cada vez que aciertas un ataque melé, pierdes un contador de furia.

Tu cantidad máxima de contadores de furia es igual a tu carisma.

Magia salvaje

Tipo de habilidad: Condicional.

Cuando fuires a utilizar una habilidad que consume mana, puedes consumir cualquier cantidad de contadores de furia. Por cada contador de furia consumido de esta manera, reduce en 5 el costo de mana de la habilidad.

Obtenible al derrotarlo

Quernos de Behemoth x2 (5,000g).
2000 EGP.





Bomb Amorfo

Los Bomb son la encarnación viviente de la magia en su estado mas natural. Su cuerpo se forma por la emanación de la magia de su núcleo. Al ser derrotado, el núcleo se rompe, pero lo que queda de él mismo, aún contiene algo de poder arcano.

Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Aqua
6	4	2	4

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
2	2	2	4
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate

Vida: 7	Mana: 46
Estamina: 28	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 5	Iniciativa: 2
Daño melé: 2	Daño rango: 1
Daño mágico: 14	Prec. Física: 6
Prec. Mágica: 10	Evasión: 10
Def. Física: 2	Def. Mágica: 4

Aptitudes

Acrobacia (Aprendiz) – Afinidad Mágica (Aprendiz) – Intimidar (Aprendiz).

Ataques

Embestrada Ignea: Se mueve hasta 5 casillas en línea recta. Luego, realiza un ataque mágico contra todos los objetivos entre la posición inicial, y la posición final, al ejecutar este ataque. Si impacta, provoca 1d6 + Daño mágico de elemento fuego.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Agua.

Inmunidades

No tiene.



Habilidades

Pyro†

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 8 puntos de mana. Elige un punto a una distancia máxima de 10 casillas. Realiza un ataque contra todos los objetivos en un radio de 3 casillas alrededor del punto seleccionado. Si impacta, provoca 2d10 + Daño mágico de elemento fuego.

Absorción de éter

Tipo de habilidad: Reacción.

Al finalizar tu turno, puedes restaurar puntos de mana igual a la mitad de tu espíritu.

Bomba

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cada vez que recibes daño, gana un contador explosivo. Cuando los contadores explosivos llegan a 5, te autodestruyes, ejecutando Pyro†, y siendo tu posición el punto medio elegido.

Igneo

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando recibes un ataque de elemento fuego, tras calcular la reducción por defensa, en vez de sufrir daño, restauras puntos daño igual a los que hubiera provocado.

Potencia mágica

Tipo de habilidad: Pasiva.

Tu daño mágico se calcula con el doble de tu espíritu.

Quemar oxígeno

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando un enemigo comienza su turno a menos de 3 casillas de ti, realizan una tirada de salvación de vitalidad con dificultad 14. Si falla, gana un contador sofocante. Cuando los contadores sofocantes llegan a 3, sufre el estado alterado negativo fatigado.

Reactivó

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cada vez que ganas un contador explosivo, incrementa tu tamaño en 1x1 y ganas +1 de daño mágico.

Obtenible al derrotarlo

x1 Fragmente de Bom (20g).

125 EC.





Cactuar

Planta

Los cactuars son criaturas extremadamente veloces y ágiles. Aunque no lo parezcan, son una raza de criaturas relativamente inteligentes. Tienen su propio lenguaje, aunque aun permanece indescifrable para el resto de Gaia, viven en comunidades, con viviendas rudimentarias, y son capaces de utilizar herramientas.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
3	4	6	3

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
0	0	5	3
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
2	4	6	2

Estadísticas de combate

Vida: 4	Mana: 28
Estamína: 18	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 10	Iniciativa: 6
Daño melé: 0	Daño rango: 2
Daño mágico: 2	Prec. Física: 11 (+2)
Prec. Mágica: 9 (+2)	Evasión: 25 (+2)
Def. Física: 0	Def. Mágica: 4

Aptitudes

Acrobacia (Profesional) – Afinidad Mágica (Aprendiz)
– Engaño (Aprendiz) – Sigilo (Aprendiz) –
Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

10 espinas: Realiza un ataque físico contra un objetivo, a una distancia máxima de 2 casillas. Si impacta, provoca 1d10 de daño sin reducciones.

Resistencias

Elemento Aire.

Debilidades

Elemento Fuego.

Inmunidades

No tiene.

habilidades

20 espinas

Tipo de habilidad: Activa – Física.

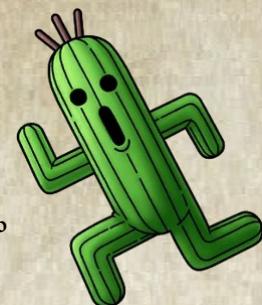
Realiza un ataque contra un objetivo, a una distancia máxima de 5 casillas. Si impacta, provoca 1d20 de daño sin reducciones.

Confundir*

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 8 puntos de mana.

Selecciona un objetivo a un rango máximo de 10 casillas. El objetivo realiza una tirada de salvación de inteligencia contra una dificultad de 14. Si falla, sufre el estado alterado negativo confusión por 1d4 turnos.



Vínculo de Gaia*

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 2 acciones. Restaura puntos de mana igual a 1d8 + Carisma.

Territorio

Tipo de habilidad: Pasiva.

Elige un tipo de terreno, como bosque, llanura, etc. Mientras estás en dicho terreno, obtienes un bonificador de +2 a todas las precisiones y evasión.

Espinoso

Tipo de habilidad: Pasiva

Cuando sos objetivo de un ataque físico melé, antes de realizar la tirada de ataque, el atacante sufre 1d6 de daño sin reducción.

Cuerpo ligero

Tipo de habilidad: Pasiva.

Pierdes 10 puntos de estamína. Obtienes un bonificador de +5 a la evasión.

Imparable

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtiene inmunidad a los efectos que reduzcan movimiento, y al estado alterado negativo inmovilizado.

Obtenible al derrotarlo

120 EC.





Chocobo, amarillo

Animal

Los chocobos son aves bípedas gigantes, las cuales a pesar de no poder volar, pueden realizar saltos increíbles.

Los chocobos amarillos son la variante más común de chocobos.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
1	1	3	2

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
1	1	3	1
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate	
Vida: 12	Mana: 17
Estamina: 25	Tamaño: 2x2 casillas
Movimiento: 8	Iniciativa: 3
Daño melé: 1	Daño rango: 1
Daño mágico: 1	Prec. Física: 7 (+2)
Prec. Mágica: 4 (+2)	Evasión: 19 (+2)
Def. Física: 1	Def. Mágica: 1

Aptitudes

Atletismo (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Picotazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé. Ignora 3 puntos de defensa física.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Tierra.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Kweh!

Tipo de habilidad: Activa.

Reduce en -2 la evasión de un objetivo a una distancia máxima de 5 casillas, hasta el final de su turno.

Gran salto

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando debe realizar una tirada de acrobacia o atletismo para realizar un salto, obtiene un bonificador de +10 a la tirada.

Sentido del peligro

Tipo de habilidad: Pasiva.

Sumas tu carisma a tu evasión.

Territorio

Tipo de habilidad: Pasiva.

Elige un tipo de terreno, como bosque, llanura, etc. Mientras estás en dicho terreno, obtienes un bonificador de +2 a todas las precisiones y evasión.

Obtenible al derrotarlo

20 E.C.





Chocobo, azul Animal

Los chocobos son aves bípedas gigantes, las cuales a pesar de no poder volar, pueden realizar saltos increíbles.

Los chocobos azules pueden sumergirse y respirar bajo el agua. Esta capacidad les permite cazar peces con facilidad.

	Fuerza de cristales		
Fuego	Tierra	Viento	Agua
1	1	3	3

Atributos				
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia	
1	1	3	1	
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma	
1	1	3	3	

Estadísticas de combate

Vida: 12	Mana: 17
Estamina: 24	Tamaño: 2x2 casillas
Movimiento: 8	Iniciativa: 3
Daño melé: 1	Daño rango: 1
Daño mágico: 1	Prec. Física: 7 (+2)
Prec. Mágica: 5 (+2)	Evasión: 17 (+2)
Def. Física: 1	Def. Mágica: 1

Aptitudes

Atletismo (Aprendiz) – Percepción (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Picotazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé. Ignora 3 puntos de defensa física.

Resistencias

Elemento Agua.

Debilidades

Elemento Rayo.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Kweh!

Tipo de habilidad: Activa.

Reduce en -2 la evasión de un objetivo a una distancia máxima de 5 casillas, hasta el final de su turno.

Gran salto

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando debe realizar una tirada de acrobacia o atletismo para realizar un salto, obtiene un bonificador de +10 a la tirada.

Nadador veloz

Tipo de habilidad: Pasiva.

Tu movimiento al nadar se incrementa en +3.

Subacuático

Tipo de habilidad: Pasiva.

Tú y un objetivo que este en contacto contigo, pueden respirar debajo del agua.

Territorio

Tipo de habilidad: Pasiva.

Elige un tipo de terreno, como bosque, llanura, etc. Mientras estas en dicho terreno, obtienes un bonificador de +2 a todas las precisiones y evasión.

Obtenible al derrotarlo

25 EC.





Chocobo, celeste Animal

Los chocobos son aves bípedas gigantes, las cuales a pesar de no poder volar, pueden realizar saltos increíbles.

Los chocobos celestes poseen una resistencia natural a la magia.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Agua
1	1	3	3

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
1	2	3	1
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate

Vida: 12	Mana: 17
Estamina: 32	Tamaño: 2x2 casillas
Movimiento: 8	Iniciativa: 3
Daño melé: 1	Daño rango: 1
Daño mágico: 0	Prec. Física: 7
Prec. Mágica: 5	Evasión: 11
Def. Física: 2	Def. Mágica: 7

Aptitudes

Acrobacia (Aprendiz) – Atletismo (Aprendiz) – Percepción (Aprendiz).

Ataques

Picotazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé. Ignora 3 puntos de defensa física.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Tierra

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Kweh!

Tipo de habilidad: Activa.

Reduce en -2 la evasión de un objetivo a una distancia máxima de 5 casillas, hasta el final de su turno.

Gran salto

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando debe realizar una tirada de acrobacia o atletismo para realizar un salto, obtiene un bonificador de +10 a la tirada.

Ágil atleta

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador igual a tu agilidad, en atletismo.

Plumaje resistente

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador igual a tu destreza, a defensa mágica.

Proteger

Tipo de habilidad: Reacción.

Cuando un aliado adyacente recibe un ataque exitoso, antes de que el atacante realice la tirada de daño, puedes cambiar de posición con tu aliado, y recibir el daño del ataque. Tu defensa física y mágica se incrementa en +3.

Obtenible al derrotarlo

25 EC.





Chocobo, marrón

Animal

Los chocobos son aves bípedas gigantes, las cuales a pesar de no poder volar, pueden realizar saltos increíbles.

Los chocobos marrones poseen plumas extremadamente duras.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
1	3	3	1

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
1	3	3	1
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate

Vida: 14	Mana: 16
Estamina: 32	Tamaño: 2x2 casillas
Movimiento: 8	Iniciativa: 3
Daño melé: 1	Daño rango: 1
Daño mágico: 0	Prec. Física: 7
Prec. Mágica: 5	Evasión: 11
Def. Física: 10	Def. Mágica: 1

Aptitudes

Atletismo (Aprendiz) – Intimidar (Aprendiz) – Percepción (Aprendiz).

Ataques

Picotazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé. Ignora 3 puntos de defensa física.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento hielo.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Kweh!

Tipo de habilidad: Activa.

Reduce en -2 la evasión de un objetivo a una distancia máxima de 5 casillas, hasta el final de su turno.

Ágil atleta

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador igual a tu vitalidad, en intimidar.

Gran salto

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando debe realizar una tirada de acrobacia o atletismo para realizar un salto, obtiene un bonificador de +10 a la tirada.

Plumaje impenetrable

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador igual a tu destreza, a defensa física.

Proteger

Tipo de habilidad: Reacción.

Cuando un aliado adyacente recibe un ataque exitoso, antes de que el atacante realice la tirada de daño, puedes cambiar de posición con tu aliado, y recibir el daño del ataque. Tu defensa física y mágica se incrementa en +3.

Obtenible al derrotarlo

25 EC.





Chocobo, negro

Animal

Los chocobos son aves bípedas gigantes, las cuales a pesar de no poder volar, pueden realizar saltos increíbles.

A diferencia del resto de su especie, los chocobos negros pueden volar. También poseen un carácter más salvaje y agresivo, por lo que es raro ver uno domado.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
5	3	5	3

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
5	2	5	1
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate	
Vida: 12	Mana: 16
Estamina: 34	Tamaño: 2x2 casillas
Movimiento: 8	Iniciativa: 5
Daño melé: 10	Daño rango: 2
Daño mágico: 0	Prec. Física: 9 (+2)
Prec. Mágica: 5 (+2)	Evasión: 24 (+2)
Def. Física: 2	Def. Mágica: 1

Aptitudes

Acrobacia (Aprendiz) – Atletismo (Aprendiz) – Intimidar (Aprendiz) – Percepción (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Picotazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé. Ignora 3 puntos de defensa física.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Tierra.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Desangrar

Tipo de habilidad: Activa – Física – Melé.

Realiza un ataque de picotazo. Si impacta, el objetivo realiza una tirada de salvación de vitalidad contra una dificultad de 13. Si falla, sufre el estado alterado negativo sangrado hasta el final de 1d3 de sus turnos. Este sangrado provoca 1d6 de daño cada turno.

Kweh!

Tipo de habilidad: Activa.

Reduce en -2 la evasión de un objetivo a una distancia máxima de 5 casillas, hasta el final de su turno.

Imparable

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtiene inmunidad a los efectos que reduzcan movimiento, y al estado alterado negativo inmovilizado.

Territorio

Tipo de habilidad: Pasiva.

Elige un tipo de terreno, como bosque, llanura, etc. Mientras estás en dicho terreno, obtienes un bonificador de +2 a todas las precisiones y evasión.

Pináculo de los chocobos

Tipo de habilidad: Pasiva.

Sumas tu destreza a tu evasión y daño melé.

Volar

Tipo de habilidad: Pasiva.

Puede moverte en cualquier dirección, y terminar tu movimiento en el aire. Mientras vuelas, obtienes debilidad a ataques de elemento aire.

Obtenible al derrotarlo

100 EC.





Chocobo, rojo

Animal

Los chocobos son aves bípedas gigantes, las cuales a pesar de no poder volar, pueden realizar saltos increíbles.

La variante roja de los chocobos es capaz de lanzar magia ofensiva, por lo que se debe tener extremo cuidado al tratar con ellos.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
3	1	1	3

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
2	1	1	3
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate

Vida: 12	Mana: 32
Estamina: 20	Tamaño: 2x2 casillas
Movimiento: 8	Iniciativa: 1
Daño melé: 2	Daño rango: 0
Daño mágico: 8	Prec. Física: 5
Prec. Mágica: 7	Evasión: 9
Def. Física: 1	Def. Mágica: 1

Aptitudes

Atletismo (Aprendiz) – Afinidad mágica (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Picotazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé. Ignora 3 puntos de defensa física.

Resistencias

Elemento Fuego.

Debilidades

Elemento Agua.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Chocometeo*

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 8 puntos de mana. Realiza un ataque contra un objetivo a una distancia máxima de 10 casillas. Si impacta, provoca 1d8 + Daño mágico de elemento fuego, que ignora la defensa mágica. Esta habilidad no puede ser reflejada por espejo.

Kweh!

Tipo de habilidad: Activa.

Reduce en -2 la evasión de un objetivo a una distancia máxima de 5 casillas, hasta el final de su turno.

Magia de sangre

Tipo de habilidad: Condicional.

Cuando lanzas un hechizo, en vez de consumir mana, puedes consumir puntos de vida, iguales al valor de mana que gastaría usar dicho hechizo.

Gran salto

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando debe realizar una tirada de acrobacia o atletismo para realizar un salto, obtiene un bonificador de +10 a la tirada.

Potencia mágica

Tipo de habilidad: Pasiva.

Tu daño mágico se calcula con el doble de tu espíritu.

Obtenible al derrotarlo

25 EC.





Chocobo, verde Animal

Los chocobos son aves bípedas gigantes, las cuales a pesar de no poder volar, pueden realizar saltos increíbles.

Los chocobos verdes tienen la capacidad de utilizar habilidades curativas para proteger a su manada.

Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Aqua
1	3	1	3

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
1	3	1	2
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate

Vida: 13	Mana: 23
Estamina: 26	Tamaño: 2x2 casillas
Movimiento: 8	Iniciativa: 1
Daño melé: 1	Daño rango: 0
Daño mágico: 0	Prec. Física: 3
Prec. Mágica: 4	Evasión: 15
Def. Física: 3	Def. Mágica: 3

Aptitudes

Atletismo (Aprendiz) – Afinidad mágica (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Picotazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé.

Ignora 3 puntos de defensa física.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Tierra.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Chococura*

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 8 puntos de mana. Restaura puntos de daño igual a 1d8 + Carisma, a un objetivo que se encuentre a una distancia máxima de 10 casillas. Si el objetivo intenta resistirlo, realiza una tirada de precisión. La precisión se calcula igual que un ataque mágico.

Vínculo de Gaia*

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 2 acciones. Restaura puntos de mana igual a 1d8 + Carisma.

Kweh!

Tipo de habilidad: Activa.

Reduce en -2 la evasión de un objetivo a una distancia máxima de 5 casillas, hasta el final de su turno.

Curación potenciada

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando utilizas una habilidad que restaura puntos de vida, agrega un bonificador a la curación igual a tu sabiduría.

Gran salto

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando debe realizar una tirada de acrobacia o atletismo para realizar un salto, obtiene un bonificador de +10 a la tirada.

Obtenible al derrotarlo

25 EC.





Cocatriz

Bestia mágica

Debajo de sus plumas poseen duras escamas, lo cual la hacen especialmente resistente. Tienen la capacidad de petrificar a sus víctimas. Son criaturas territoriales que suelen vivir en zonas áridas al pie de las montañas.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
3	3	1	1
Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
3	3	3	1
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
1	1	2	0

Estadísticas de combate

Vida: 15	Mana: 17
Estamina: 26	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 7	Iniciativa: 2
Daño melé: 3	Daño rango: 1
Daño mágico: 1	Prec. Física: 7 (+2)
Prec. Mágica: 5 (+2)	Evasión: 19 (+2)
Def. Física: 3	Def. Mágica: 1

Aptitudes

Intimidar (Aprendiz) – Percepción (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Picotazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé. Puede dañar objetivos petrificados, ignorando su defensa.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento hielo.
Elemento Tierra

Inmunidades

No tiene.

habilidades

Mirada petrificante*

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 14 puntos de mana. Un objetivo a una distancia máxima de 3 casillas, realiza una tirada de salvación de destreza contra una dificultad de 11. Si falla, sufre el estado alterado negativo petrificación hasta el final de 1d4 turnos.

Ave petrificadora

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando dejas sin estamina a un objetivo bajo el estado alterado negativo petrificación, la duración de dicho estado pasa a ser permanente.

Escamas

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador igual a tu vitalidad, en evasión.

Hábil superviviente

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador igual a tu destreza, en supervivencia.

Territorio

Tipo de habilidad: Pasiva.

Elige un tipo de terreno, como bosque, llanura, etc. Mientras estas en dicho terreno, obtienes un bonificador de +2 a todas las precisiones y evasión.

Obtenible al derrotarlo

x2 Ojo de Cocatriz (25g).
25 EC.





Crawler

Insecto

Criaturas parasitarias de enorme tamaño. Suelen vivir escondidos en cuevas, donde acechan a presas más pequeñas que ellos, o sobre animales de inmenso tamaño, como Adamantoises o Shoopufs.

Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Aqua
3	2	1	1

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
3	2	1	1
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
2	2	2	0

Estadísticas de combate

Vida: 15	Mana: 21
Estamina: 22	Tamaño: 2x1 casillas
Movimiento: 4	Iniciativa: 2
Daño melé: 3	Daño rango: 0
Daño mágico: 2	Prec. Física: 4
Prec. Mágica: 4	Evasión: 18
Def. Física: 2	Def. Mágica: 2

Aptitudes

Percepción (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Mordida succionante: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d6 + Daño melé. Si este ataque provoca daño, restauras estamina igual al daño provocado.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Fuego.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Mordida venenosa

Tipo de habilidad: Activa – Física – Melé.

Realiza un ataque de mordida succionante. Si impacta, el objetivo efectúa una tirada de salvación de vitalidad con una dificultad de 11. Si falla, sufre el estado alterado negativo envenenado durante 2 (+1 por toxinas persistentes) turnos. Este veneno provoca 1d4 + 1 de daño cada turno.

Adhesivo

Tipo de habilidad: Pasiva.

Puedes moverte por paredes y techos sólidos, como si fueran el suelo.

Toxinas persistentes

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando le provocas a un enemigo el estado alterado negativo envenenado, el mismo dura un turno extra.

Veneno relentizante

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando un enemigo sufre el estado alterado negativo envenenado provocado por ti, también sufre el estado alterado negativo freno, durante 1 turno.

Obtenible al derrotarlo

Extracto venenoso (20g).
30 EC.





Esqueleto, arquero No Muerto

Los esqueletos son débiles criaturas reanimadas. Aunque pueda no parecerlo, un esqueleto arquero es capaz de apuntar con gran precisión.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Agua
1	0	2	0

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
2	—	4	0
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
1	0	2	0

Estadísticas de combate

Vida: —	Mana: 19
Estamina: 16	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 5	Iniciativa: 2
Daño melé: 2	Daño rango: 2
Daño mágico: 1	Prec. Física: 10
Prec. Mágica: 6	Evasión: 16
Def. Física: 1	Def. Mágica: 0

Aptitudes

Acrobacia (Aprendiz).

Flechazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo a una distancia máxima de 15 casillas. Si impacta, provoca $1d6 + \text{Daño rango}$.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Sagrado.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Flecha perforadora

Tipo de habilidad: Activa – Física – Rango.

Consumo 2 acciones. Realiza un ataque de flechazo.

Ignora la defensa física del objetivo.

Apuntar

Tipo de habilidad: Activa.

Hasta el final de tu turno, tu siguiente ataque físico de rango tiene un bonificador a la precisión igual a la mitad de tu destreza.

No Muerto

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes las características de los no muertos (Ver Pag XX).

Quemarropas

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando atacas a un enemigo adyacente, con un arma de rango, ignoras el penalizador que esto conlleva.

Obtenible al derrotarlo

Arco Corto.

7 EC.





Esqueleto, básico

No Muerto

Los esqueletos son débiles criaturas reanimadas. En su forma más básica, carecen de autoconciencia, y obedecen ciegamente las órdenes de sus amos.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
2	0	0	0

Atributos				
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia	
2	—	0	2	
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma	

Estadísticas de combate

Vida: —	Mana: 23
Estamina: 21	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 5	Iniciativa: 1
Daño melé: 2 (+2)	Daño rango: 0 (+2)
Daño mágico: 1 (+2)	Prec. Física: 4
Prec. Mágica: 6	Evasión: 14
Def. Física: 1	Def. Mágica: 0

Aptitudes

Atletismo (Aprendiz).

Golpe: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d6 + Daño melé.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Sagrado.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Frenesí

Tipo de habilidad: Activa – Física.

Realiza un ataque con un bonificador de daño de 1d10, hasta el comienzo de tu siguiente turno, cada vez que te atacan, incrementa el daño recibido en 1d4.

No Muerto

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes las características de los no muertos (Ver Pag XX).

Pacto de servidumbre

Tipo de habilidad: Pasiva.

Tienes un maestro designado. Siempre debes cumplir las órdenes de tu maestro.

En presencia de tu maestro, obtienes un bonificador al daño de +2.

Vínculo del reanimado

Tipo de habilidad: Pasiva.

Si tu amo muere, tu también.

Obtenible al derrotarlo

5 EC.





Esqueleto, caballero No Muerto

Los esqueletos son débiles criaturas reanimadas. Los caballeros esqueletos se enfocan principalmente en defender a sus amos, o a esqueletos mas débiles.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Agua
0	0	2	3

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
1	—	1	0
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate	
Vida:	—
Estamina:	29
Movimiento:	5
Daño melé:	1
Daño mágico:	2
Prec. Mágica:	4
Def. Física:	4
Mana:	12
Tamaño:	1x1 casillas
Iniciativa:	2
Daño rango:	0
Prec. Física:	5 (+1)
Evasión:	12
Def. Mágica:	2

Aptitudes

Atletismo – Cultura [Etiqueta] (Aprendiz).

Espadazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé. Este ataque tiene un bonificador de +1 a la precisión.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Sagrado.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Golpe de gracia

Tipo de habilidad: Activa – Física – Melé.

Realiza un ataque de espadazo. Suma tu carisma al daño melé.

Levantar escudo

Tipo de habilidad: Reacción.

Al finalizar tu turno, puedes obtener un bonificador de +2 a la evasión y defensa física, hasta el inicio de tu siguiente turno. Para usar esta habilidad debes usar escudo.

No Muerto

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes las características de los no muertos (Ver Pag XX).

Proteger

Tipo de habilidad: Reacción.

Cuando un aliado adyacente recibe un ataque exitoso, antes de que el atacante realice la tirada de daño, puedes cambiar de posición con tu aliado, y recibir el daño del ataque.

Obtenible al derrotarlo

Espada.

Escudo.

15 EC.





Férreo Constructo

Los constructos son seres sin alma manipulados a través de la magia.
Los Férreos son productos de un antiguo experimento en busca de la vida inmortal. A diferencia de otros constructos, los férreos poseen un alma pensante.

Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Agua
—	—	—	—

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
7	—	4	1
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate

Vida: —	Mana: 48
Estamina: —	Tamaño: 2x2 casillas
Movimiento: 4	Iniciativa: 2
Daño melé: 14	Daño rango: 2
Daño mágico: 5	Prec. Física: 6 (+1)
Prec. Mágica: 3	Evasión: 10
Def. Física: 15	Def. Mágica: 8

Aptitudes

Afinidad mágica – Atletismo (Profesional) – Intimidar (Profesional) – Percepción (Aprendiz).

Ataques

Gran Espadazo: Realiza un ataque melé contra un objetivo adyacente. Si impacta provoca 1d12 + Daño melé. Este ataque tiene un bonificador de +1 a la precisión.

Resistencias
Elemento Aire.

Debilidades
Elemento Fuego.

Inmunidades
No tiene.

Habilidades

Corte doble

Tipo de habilidad: Activa – Física – Melé.

Consumo 2 acciones. Realizas dos ataques de gran espadazo. No se puede utilizar una habilidad de reacción como respuesta a estos ataques.

Golpe destructor

Tipo de habilidad: Activa – Física.

Consumo 2 acciones. Realiza un ataque de gran espadazo. Si impacta, provoca 1d12 + Daño melé. Este ataque ignora la defensa física.

Aspecto amenazante

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador de intimidar igual a tu fuerza.

Constructo

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes las características de los constructos (Ver Pag XX).

Fuerza desmesurada

Tipo de habilidad: Pasiva.

Calculas tu daño melé con el doble de tu fuerza. Todos tus ataques tienen un penalizador de precisión de -3.

Protección adamantina

Tipo de habilidad: Pasiva.

Sumas tu fuerza a tu defensa física y mágica. Se considera que llevas armadura pesada.

Obtenible al derrotarlo

Núcleo de alma (100g).

90 EC.





Flan Amorfo

Criaturas gelatinosas de diferentes colores. Nacen en zonas de alta concentración mágica, como cuevas de magicitá o similares.

Son extremadamente resistentes a los ataques físicos, pero un ataque mágico del elemento adecuado puede resultar letal.

	Fuerza de cristales		
Fuego	Tierra	Viento	Agua
5	3	0	4

Atributos				
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia	
1	3	0	4	
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma	
5	3	0	2	

Estadísticas de combate

Vida: 9	Mana: 43
Estamina: 24	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 4	Iniciativa: 0
Daño melé: 1	Daño rango: 0
Daño mágico: 12	Prec. Física: 4
Prec. Mágica: 8	Evasión: 0
Def. Física: 11	Def. Mágica: 3

Aptitudes

Afinidad mágica (Aprendiz) – Intimidar (Aprendiz) – Percepción (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Saeta mágica: Realiza un ataque mágico contra un objetivo a una distancia máxima de 5 casillas. Si impacta, provoca 1d8 + Daño mágico. Consumo 1 punto de mana.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Ver habilidad elemento.

Inmunidades

No tiene.

habilidades

Descarga mágica*

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consumo 8 puntos de mana. Realiza un ataque contra un objetivo a una distancia máxima de 20 casillas. Si impacta, provoca 1d12 + Daño mágico.

Absorción de éter

Tipo de habilidad: Reacción.

Al finalizar tu turno, puedes restaurar puntos de mana igual a la mitad de tu espíritu.

Respuesta química

Tipo de habilidad: Reacción.

Cuando un oponente te provoca daño, puedes contraatacar con una descarga mágica.

Cuerpo gelatinoso

Tipo de habilidad: Pasiva.

Pierdes toda tu evasión. Obtienes un bonificador a defensa física, igual a los puntos de evasión perdidos.

Elemento

Tipo de habilidad: Pasiva.

Elige uno de los siguientes elementos:

- ◆ Fuego: Obtienes debilidad a agua.
- ◆ Agua: Obtienes debilidad a rayo.
- ◆ Rayo: obtienes debilidad a tierra.
- ◆ Hielo: Obtienes debilidad a fuego.

Todos tus ataques físicos y mágicos son de dicho elemento, y si sufres un ataque del elemento seleccionado, restauras puntos de daño, igual al daño que hubiese provocado originalmente.



Potencia mágica

Tipo de habilidad: Pasiva.

Tu daño mágico se calcula con el doble de tu espíritu.

Obtenible al derrotarlo

Fragmento de flan concentrado (30g).
70 EC.





Funguar

Planta

Criaturas similares a hongos venenosos. Cazan a presas mas grandes que ellas mimetizándose con el ambiente, y envenenando lentamente a sus enemigos.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Agua
2	4	1	1
Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
2	4	1	2
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
0	3	2	0

Estadísticas de combate

Vida: 17	Mana: 21
Estamina: 23	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 4	Iniciativa: 2
Daño melé: 2	Daño rango: 0
Daño mágico: 0	Prec. Física: 6
Prec. Mágica: 7	Evasión: 16
Def. Física: 4	Def. Mágica: 3

Aptitudes

Sigilo (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Golpe: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca $1d8 +$ Daño melé, y empuja al objetivo 1 casilla hacia atrás.

Resistencias

Elemento Agua.

Debilidades

Elemento Fuego.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Golpe de esporas

Tipo de habilidad: Activa – Física – Melé.

Realiza un ataque de golpe. Si impacta, antes de realizar el daño, el objetivo realiza una tirada de salvación de vitalidad contra una dificultad de 12. Si falla, obtiene un contador fungi. Luego, recibe el daño normalmente, con un bonificador al mismo igual a los contadores fungi que el objetivo posea.

Roció venenoso

Tipo de habilidad: Activa – Física – Rango.

Todos los objetivos en cono 3 realizan una tirada de salvación de vitalidad contra una dificultad de 12. Si falla, sufre el estado alterado negativo envenenado durante 2 turnos. Este veneno provoca $1d4 + 1$ de daño cada turno.

Sacudir esporas

Tipo de habilidad: Reacción.

Cuando recibes daño, todos los objetivos adyacentes realizan una tirada de salvación de vitalidad contra una dificultad de 12. Si fallan, reciben un contador fungi.

Esporas

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando un enemigo comienza su turno a 2 casillas o menos de ti, realiza una tirada de salvación de vitalidad con dificultad 12. Si falla, gana un contador fungi. Los contadores fungi se disipan descansando 10 minutos, o con los hechizos “Sana” y “Esna”. Cada contador fungi reduce en 1 todas las estadísticas de combate y aptitudes. Si tiene 8 contadores fungi, se desmaya.

Toxinas persistentes

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando le provocas a un enemigo el estado alterado negativo envenenado, el mismo dura un turno extra.

Obtenible al derrotarlo

Extracto venenoso (20g).

30 EC.





Galkimasera

Demonio

Los demonios son criaturas que habitan en el pandemonio, un lugar donde se acumulan las emociones negativas, tras ser purificadas en el árbol Ifa. Los Galkimasera son los demonios de la envídia, y atormentan a sus víctimas haciéndoles desear aquello que mas anhelan y no pueden obtener.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
4	2	2	4

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
0	2	0	4
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate	
Vida: 12	Mana: 35
Estamina: 24	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 6	Iniciativa: 2
Daño melé: 0	Daño rango: 0
Daño mágico: 10	Prec. Física: 4
Prec. Mágica: 8	Evasión: 10
Def. Física: 2	Def. Mágica: 2

Aptitudes

Afinidad Mágica (Aprendiz) – Engaño (Aprendiz).

Ataques

Golpe: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé.

Resistencias

Elemento Oscuridad.

Debilidades

Elemento Aire.

Elemento Sagrado.

Inmunidades

No tiene.

habilidades

Aqua

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 8 puntos de mana. Realiza un ataque contra todos los objetivos en un cono de 5 casillas. Si impacta, provoca 1d8 + Daño mágico de elemento agua, y realizan una tirada de salvación de destreza contra una dificultad de 12. Si fallan, sufren el estado alterado negativo derribado.

Pyro

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 8 puntos de mana. Elige un punto a una distancia máxima de 10 casillas. Realiza un ataque contra todos los objetivos en un radio de 3 casillas alrededor del punto seleccionado. Si impacta, provoca 1d10 + Daño mágico de elemento fuego.

Sombra

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 8 puntos de mana. Realiza un ataque contra un objetivo a una distancia máxima de 10 casillas. Si impacta, provoca 2d6 + Daño mágico de elemento oscuridad.

Vínculo del pandemonio

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consumir 2 acciones. Restaura puntos de mana igual a 1d8 + Carisma.

Sirviente de Anima

Tipo de habilidad: Pasiva.



Puedes consumir puntos de vida en vez de mana, para utilizar habilidades. Puedes moverte en cualquier dirección, y acabar tu movimiento en el aire.

Potencia mágica

Tipo de habilidad: Pasiva.

Tu daño mágico se calcula con el doble de tu espíritu.

Obtenible al derrotarlo

Cola de Galkimasera (20g).

50 EC.





Gargant Insecto

Los gargant son insectos con enormes garras. Viven bajo tierra, excavando túneles interminables. Tienen la capacidad de caminar por los techos y las paredes.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Agua
1	0	1	0

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
1	2	1	0
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate	
Vida: 17	Mana: 14
Estamina: 17	Tamaño: 5x2 casillas
Movimiento: 6	Iniciativa: 2
Daño melé: 1	Daño rango: 0
Daño mágico: 1	Prec. Física: 4
Prec. Mágica: 3	Evasión: 18
Def. Física: 2	Def. Mágica: 1

Aptitudes

Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Mordida: Realiza un ataque físico. Si impacta, provoca $1d8 +$ Daño melé, y puedes mantener al objetivo agarrado.

Resistencias
Elemento Tierra.

Debilidades
Elemento Fuego.

Inmunidades
No tiene.

Habilidades

Escupitajo venenoso
Tipo de habilidad: Activa – Física – Rango.

Elige un objetivo a una distancia máxima de 8 casillas. Realiza un ataque contra el objetivo. Si impacta, provoca $1d6$ de daño. Luego, el objetivo efectúa una tirada de salvación de vitalidad contra una dificultad de 9. Si falla, sufre el estado alterado negativo envenenado durante 2 turnos. Este veneno provoca $1d4 + 1$ de daño cada turno.

Pacifista
Tipo de habilidad: Pasiva.

Ignoras el terreno difícil. Siempre que puedes, evitas combatir.

Patas pegajosas
Tipo de habilidad: Pasiva.

Pueden caminar por cualquier superficie.

Obtenible al derrotarlo
Extracto venenoso (20g).
5 EC.





Geist Fantasma

Criatura espectral también conocida como espanto. Un geist es una aberración que se produce cuando la energía vital de un muerto no es purificada por el árbol de Iifa. Guarda un enorme resentimiento contra toda criatura viva.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
4	3	3	2

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
1	-	3	2
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate

Vida: -	Mana: 34
Estamina: 28	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 6	Iniciativa: 3
Daño melé: 1	Daño rango: 1
Daño mágico: 4	Prec. Física: 7
Prec. Mágica: 6	Evasión: 17
Def. Física: 4	Def. Mágica: 3

Aptitudes

Afinidad mágica (Aprendiz) – Engaño (Aprendiz) – Intimidar (Aprendiz) – Sigilo (Aprendiz).

Ataques

Toque espectral: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d4 + Daño mágico de elemento oscuridad. Ignora la defensa mágica del objetivo.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Sagrado.

Inmunidades

Ataques físicos.

Habilidades

Sombra

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consumo 14 puntos de mana.

Realiza un ataque contra un objetivo a una distancia máxima de 10 casillas. Si impacta, provoca 2d6 + Daño mágico de elemento oscuridad.

Desvanecerse

Tipo de habilidad: Condicional.

En cualquier momento durante tu turno, puedes gastar 8 puntos de mana, y obtener el estado alterado positivo invisibilidad.

Aura de terror

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando un enemigo comienza su turno a menos de 5 casillas de ti, realiza una tirada de salvación de sabiduría contra una dificultad de 14. Si falla, sufre el estado alterado negativo terror hasta el final de su turno.

Espectro

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes las características de los espectros (Ver Pag XX).

Maldición persistente

Tipo de habilidad: Pasiva.

Incrementa en +2 la dificultad de las tiradas de salvación.

Obtenible al derrotarlo

Ectoplasma (20g).

45 EC.





Gigantoad

Animales

Rana de gran tamaño. Suelen vivir en zonas de pantano. Se alimentan de insectos y animales más pequeños que él, los cuales atrapa con su pegajosa lengua.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
4	2	2	2

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
4	2	3	2
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate	
Vida: 14	Mana: 19
Estamina: 28	Tamaño: 2x2 casillas
Movimiento: 5 (+2)	Iniciativa: 2
Daño melé: 4	Daño rango: 1
Daño mágico: 0	Prec. Física: 7 (+2)
Prec. Mágica: 6 (+2)	Evasión: 20 (+2)
Def. Física: 2 (+2)	Def. Mágica: 1

Aptitudes

Percepción (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Lengüetazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo a una distancia máxima de 3 casillas. Si impacta, provoca $1d8 +$ Daño melé, y puedes hacer que tu lengua quede pegada al objetivo.

Resistencias

Elemento Agua.

Debilidades

Elemento hielo.

Elemento Rayo.

Inmunidades

No tiene.



habilidades

Lengua venenosa

Tipo de habilidad: Activa.

Puedes usar esta habilidad contra un objetivo el cual tengas pegado con tu lengua. El objetivo realiza una tirada de salvación de vitalidad contra una dificultad de 12. Si falla, sufre el estado alterado negativo envenenado durante 2 turnos. Este veneno provoca $1d4 + 1$ de daño cada turno. Tu lengua deja de estar pegada al objetivo.

Arrojar

Tipo de habilidad: Activa.

Puedes usar esta habilidad contra un objetivo el cual tengas pegado con tu lengua. Mueve al objetivo hasta un máximo de 5 casillas hacia la dirección que deseas. Luego, el objetivo realiza una tirada de salvación de destreza contra una dificultad de 12. Si falla, sufre el estado alterado negativo derribado, y sufre $1d6 + 2$ de daño sin reducción. Tu lengua deja de estar pegada al objetivo.

Anfibio

Tipo de habilidad: Pasiva.

Puedes respirar bajo el agua. Incrementa tu movimiento en +2 al nadar.

Habil superviviente

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador igual a tu destreza, en supervivencia.

Piel viscosa

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador igual a tu carisma, en defensa física contra armas cortantes y punzantes.

Territorio

Tipo de habilidad: Pasiva.

Elige un tipo de terreno, como bosque, llanura, etc. Mientras estás en dicho terreno, obtienes un bonificador de +2 a todas las precisiones y evasión.

Obtenible al derrotarlo

Extracto venenoso (20g).
30 EC.





Gigas humanoide

Los Gigas son una raza de gigantes poco inteligentes. Suelen habitar en praderas, y son muy agresivos.

Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Agua
5	4	3	3

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
5	4	3	0
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
1	3	3	2

Estadísticas de combate

Vida: 19	Mana: 17
Estamina: 39	Tamaño: 3x3 casillas
Movimiento: 5	Iniciativa: 3
Daño melé: 11	Daño rango: 1
Daño mágico: 1	Prec. Física: 7
Prec. Mágica: 4	Evasión: 11
Def. Física: 8	Def. Mágica: 3

Aptitudes

Atletismo (Aprendiz) – Sigilo (Aprendiz).

Ataques

Golpe: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca $1d12 + \text{Daño melé}$, y empuja al objetivo 3 casillas hacia atrás.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Fuego.
Elemento Oscuridad

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Aplastar

Tipo de habilidad: Activa – Física.

Realiza un ataque de golpe. Si impacta, el objetivo efectúa una tirada de salvación de fuerza contra una dificultad de 13. Si falla, sufre el estado alterado negativo derribado.

Arrollar

Tipo de habilidad: Activa – Física – Melé.

Consumes tu movimiento. Elige un punto a una distancia máxima igual a tu movimiento. Realiza un ataque contra cada objetivo en línea entre tu posición inicial y el punto elegido. Te mueves en línea recta hacia el punto elegido.

Sobre-Esfuerzo

Tipo de habilidad: Condicional.

Cuando realizas un ataque físico, o una habilidad física que provoca daño, puedes provocarte a ti mismo daño igual a tu vitalidad, y aumentar tu daño melé igual a la cantidad de daño sufrido.

Cuerpo fuerte

Tipo de habilidad: Pasiva.

Agrega un bonificador al daño melé, igual a tu vitalidad.

Espíritu de combate

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando tu estamina llega a 0, y debes realizar la tirada de salvación para evitar desmayarte, agrega un bonificador a la tirada igual a tu fuerza.



Gigante

Tipo de habilidad: Pasiva.

Calcula su daño melé con fuerza x1,5.

Obtenible al derrotarlo

60 EC.





Goblin, arquero humanoide

Los goblins son seres de estatura pequeña, incivilizados y altamente agresivos.

Los arqueros goblin utilizan arcos rudimentarios para golpear a sus adversarios desde lejos.

Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Aqua
3	1	2	1

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
3	1	3	1
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
0	1	2	1

Estadísticas de combate

Vida: 11	Mana: 20
Estamána: 19	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 5	Iniciativa: 2
Daño melé: 3	Daño rango: 3
Daño mágico: 0	Prec. Física: 11
Prec. Mágica: 7	Evasión: 12
Def. Física: 1	Def. Mágica: 1

Aptitudes

Acrobacia (Aprendiz) – Sigilo (Aprendiz).

Ataques

Flechazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo a una distancia máxima de 15 casillas. Si impacta, provoca $1d6 + \text{Daño rango}$.

Dagazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca $1d4 + \text{Daño melé}$. Reduce en -2 la dificultad de crítico.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Oscuridad.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Flecha perforadora

Tipo de habilidad: Activa – Física – Rango.

Consumo 2 acciones. Realiza un ataque de flechazo.

Ignora la defensa física del objetivo.

Apuntar

Tipo de habilidad: Activa.

Hasta el final de tu turno, tu siguiente ataque físico de rango tiene un bonificador a la precisión igual a la mitad de tu destreza.

Tensado máximo

Tipo de habilidad: Condicional.

Cuando usas un arco, puedes usar tu fuerza, en vez de otro atributo, para calcular el daño rango.

Afinar la puntería

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cada vez que fallas un ataque, obtienes +1 de precisión física, hasta realizar un ataque exitoso.

Irascible

Tipo de habilidad: Pasiva.

Por cada 5 puntos de daño que posees en estamána, pierdes -1 de evasión, y ganas +1 a todos los daños.

Obtenible al derrotarlo

Arco corto.

Daga.

Armadura de cuero.

20 EC.





Goblin, chaman humanoide

Los goblins son seres de estatura pequeña, incivilizados y altamente agresivos.

Los chamanes suelen ser más inteligentes que el resto de goblins. Ofician de líderes ante la ausencia de un rey goblin. Pueden lanzar hechizos ofensivos y defensivos para apoyar en combate.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
3	2	2	4

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
0	1	0	4
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate

Vida: 11	Mana: 35
Estamina: 23	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 5	Iniciativa: 2
Daño melé: 0	Daño rango: 0
Daño mágico: 3	Prec. Física: 4
Prec. Mágica: 8	Evasión: 10
Def. Física: 2	Def. Mágica: 6

Aptitudes

Afinidad mágica (Aprendiz) – Cultura [Medicina herbaria] (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Bastonazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca $1d6 + \text{Daño melé}$.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Oscuridad.

Inmunidades

No tiene.



Habilidades

Cura

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consumo 8 puntos de mana. Restaura puntos de daño igual a $1d8 + \text{Carisma}$, a un objetivo que se encuentre a una distancia máxima de 10 casillas.

Electro

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consumo 8 puntos de mana. Realiza un ataque contra un objetivo a una distancia máxima de 10 casillas. Si impacta, provoca $1d12 + \text{Daño mágico de elemento rayo}$.

Enredaderas*

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consumo 8 puntos de mana. Un objetivo a una distancia máxima de 10 casillas, realiza una tirada de salvación de agilidad contra una dificultad de 12. Si falla sufre el estado alterado negativo inmovilizado. Este efecto termina si le provoca 15 de daño a las enredaderas, o si el objetivo gasta una acción y supera una tirada de salvación de fuerza con dificultad 12.

Resistencia mental

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando tengas que realizar una tirada de salvación de sabiduría o inteligencia, puedes tirar el d20 dos veces, y elegir el mejor resultado.

Irascible

Tipo de habilidad: Pasiva.

Por cada 5 puntos de daño que posees en estamina, pierdes -1 de evasión, y ganas +1 a todos los daños.

Magia Yin Yang

Tipo de habilidad: Pasiva.

Si durante este turno utilizaste una magia blanca, incrementa el daño mágico en un valor igual a tu carisma.

Si durante este turno utilizaste una magia negra, incrementa la cantidad de daño restaurado por tus habilidades en un valor igual a tu espíritu.

Obtenible al derrotarlo

Bastón.

Éter x3

40 EC.





Goblin, explorador humanoide

Los goblins son seres de estatura pequeña, incivilizados y altamente agresivos.

Los exploradores se encargan del reconocimiento, y de vigilar los alrededores de la aldea.

Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Aqua
1	2	3	1

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
1	2	3	1
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate

Vida: 12	Mana: 21
Estamina: 25	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 5	Iniciativa: 3
Daño melé: 2	Daño rango: 2
Daño mágico: 0	Prec. Física: 7 (+2)
Prec. Mágica: 5 (+2)	Evasión: 17 (+2)
Def. Física: 2	Def. Mágica: 2

Aptitudes

Sigilo (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Lanzazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo a una distancia máxima de 2 casillas. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé.

Dagazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d4 + Daño melé. Reduce en -2 la dificultad de crítico.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Oscuridad.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Golpe circular

Tipo de habilidad: Activa – Física – Melé.

Realiza un ataque de lanzazo a todos los objetivos dentro del rango del arma.

Encontrar flaquezas

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cálculas tu daño melé y rango con sabiduría, en vez de otro atributo.

Físico exelso

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador igual a tu vitalidad, en atletismo.

Hábil superviviente

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador igual a tu destreza, en supervivencia.

Irascible

Tipo de habilidad: Pasiva.

Por cada 5 puntos de daño que posees en estamina, pierdes -1 de evasión, y ganas +1 a todos los daños.

Territorio

Tipo de habilidad: Pasiva.

Elige un tipo de terreno, como bosque, llanura, etc. Mientras estas en dicho terreno, obtienes un bonificador de +2 a todas las precisiones, daños, evasión, iniciativa, y al movimiento.

Obtenible al derrotarlo

Lanza corta.

Daga.

Armadura de cuero.

20 EC.





Goblin, soldado humanoide

Los goblins son seres de estatura pequeña, incivilizados y altamente agresivos.

Los soldados goblin se encargan de proteger al resto de goblin. Si la línea de defensa de los soldados caen, los goblin entran en pánico.

Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Aqua
2	3	2	0

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
2	3	2	0
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate

Vida: 13	Mana: 22
Estamina: 31	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 5	Iniciativa: 2
Daño melé: 2	Daño rango: 1
Daño mágico: 1	Prec. Física: 6
Prec. Mágica: 4	Evasión: 12
Def. Física: 5	Def. Mágica: 3

Aptitudes

Atletismo (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Hachazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d6 + Daño melé. Si el objetivo no posee armadura pesada, incrementa el daño en 1d4.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Oscuridad.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Rompe ataque

Tipo de habilidad: Activa – Física.

Realiza un ataque. Si impacta, el objetivo efectúa una tirada de salvación de fuerza contra una dificultad de 11. Si falla, sufre un penalizador al daño melé y rango, igual a tu fuerza, hasta el final de su próximo turno.

Levantar escudo

Tipo de habilidad: Reacción.

Al finalizar tu turno, puedes obtener un bonificador de +2 a la evasión y defensa física, hasta el inicio de tu siguiente turno.

Para usar esta habilidad debes usar escudo.

Proteger

Tipo de habilidad: Reacción.

Cuando un aliado adyacente recibe un ataque exitoso, antes de que el atacante realice la tirada de daño, puedes cambiar de posición con tu aliado, y recibir el daño del ataque.

Formación de batalla

Tipo de habilidad: Pasiva.

Tú, y tus aliados adyacentes, ganan un bonificador de evasión igual a +1 por cada aliado adyacente a tí.

Irascible

Tipo de habilidad: Pasiva.

Por cada 5 puntos de daño que posees en estamina, pierdes -1 de evasión, y ganas +1 a todos los daños.

Obtenible al derrotarlo

Hacha de combate.

Escudo.

Abrigo pesado.

20 EC.





Goblin, rey humanoide

Los goblins son seres de estatura pequeña, incivilizados y altamente agresivos.

Los reyes goblin poseen entre 30 a 100 goblins a su comando. Son más inteligentes y fuertes que el goblin promedio.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
4	3	2	4
Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
0	1	1	4
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
4	3	2	4

Estadísticas de combate

Vida: 11	Mana: 31 (+8)
Estamina: 28	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 5	Iniciativa: 2
Daño melé: 0	Daño rango: 0
Daño mágico: 6	Prec. Física: 7
Prec. Mágica: 12	Evasión: 18
Def. Física: 1	Def. Mágica: 5

Aptitudes

Afinidad mágica (Aprendiz) – Engañar (Aprendiz) – Intimidar (Aprendiz) – Profesión [Rey] (Aprendiz)

Ataques

Saeta mágica: Realiza un ataque mágico contra un objetivo a una distancia máxima de 5 casillas. Si impacta, provoca 1d8 + Daño mágico. Consumo 1 punto de mana.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Oscuridad.

Inmunidades

Estado alterado negativo silencio.

Habilidades

Sombra+

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consumo 14 de mana. Realiza un ataque contra un objetivo a una distancia máxima de 10 casillas. Si impacta, provoca 4d6 + Daño mágico de elemento oscuridad.

Autoridad

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consumo 8 puntos de mana. Todos los objetivos en un radio de 5 casillas, realizan una tirada de salvación de agilidad contra una dificultad de 12. Quienes fallen, sufren el estado alterado negativo inmovilizado por 1d4 turnos.

Esquiva de líder

Tipo de habilidad: Pasiva.

Calculas tu evasión con agilidad + inteligencia + carisma, en vez de otros atributos, cuando no utilizas armadura.

Irascible

Tipo de habilidad: Pasiva.

Por cada 5 puntos de daño que posees en estamina, pierdes -1 de evasión, y ganas +1 a todos los daños.

Presencia alejadora

Tipo de habilidad: Pasiva.

Todos tus súbditos en combate que puedan verte o escucharte, ganan un bonificador de daño igual a tu carisma.

Obtenible al derrotarlo

Báculo Guía.

Túnica de poder.

Diadema.

horquilla dorada.

Éter x2.

55 EC.





Guardia, cadete humanoide

Los guardias se encargan de custodiar las ciudades y proteger a su gente.

Los cadetes se encargan de las labores mas simples.

Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Aqua
3	1	1	0

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
3	2	2	0
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
1	2	1	0

Estadísticas de combate

Vida: 12	Mana: 21
Estamina: 29	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 4 o 5	Iniciativa: 1
Daño melé: 3	Daño rango: 1 (+3)
Daño mágico: 1	Prec. Física: 6 (+2)
Prec. Mágica: 4	Evasión: 13
Def. Física: 2 (+2 AF)	Def. Mágica: 2

Aptitudes

Intimidar (Aprendiz) – Profesión [Guardia]
(Aprendiz)

Ataques

Espadazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé. Este ataque tiene un bonificador de +1 a la precisión.

Disparo: Realiza un ataque físico contra un objetivo a una distancia máxima de 20 casillas. Si impacta, provoca 1d12 + Daño rango. Antes de realizar la tirada de precisión, elige obtener +2 de daño y -1 de precisión, o +2 de precisión y -1 de daño.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

No tiene.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Aspecto amenazante

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador de intimidar igual a tu fuerza.

Entrenamiento: Fusil

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador de +2 a la precisión y +3 al daño con el arma seleccionada.



Proteger

Tipo de habilidad: Reacción.

Cuando un aliado adyacente recibe un ataque exitoso, antes de que el atacante realice la tirada de daño, puedes cambiar de posición con tu aliado, y recibir el daño del ataque.

Intensidad

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador a atletismo igual a tu vitalidad.

Variable

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienen la habilidad correspondiente a su tribu, en el manual de juego base.

Obtenible al derrotarlo

Espada corta.

Fusil

Balas x60.

Uniforme de soldado.

15 EC.





Guardia, capitán humanoide

Los guardias se encargan de custodiar las ciudades y proteger a su gente.

Los capitanes poseen a su mando un grupo de cadetes, y se encargan de labores administrativas.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Agua
4	2	3	2

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
4	2	3	2
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
0	1	3	2

Estadísticas de combate

Vida: 12	Mana: 21
Estamina: 32	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 4 o 5	Iniciativa: 3
Daño melé: 4 (+3)	Daño rango: 1 (+3) (+1)
Daño mágico: 0	Prec. Física: 8 (+2) (+1)
Prec. Mágica: 7	Evasión: 15
Def. Física: 2 (+2 AF)	Def. Mágica: 1

Aptitudes

Intimidar (Aprendiz) –
Percepción (Aprendiz) –
Profesión [Guardia] (Aprendiz)

Ataques

Espadazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé. Este ataque tiene un bonificador de +1 a la precisión.

Disparo: Realiza un ataque físico contra un objetivo a una distancia máxima de 12 casillas. Si impacta, provoca 1d10 + Daño rango.



Resistencias

No tiene.

Debilidades

No tiene.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Corte doble

Tipo de habilidad: Activa – Física – Melé.

Consumir 2 acciones. Realizas dos espadazos. No se puede utilizar una habilidad de reacción como respuesta a estos ataques.

Abrazar el dolor

Tipo de habilidad: Reacción.

Cuando recibís daño, podés usar esta habilidad. Hasta el final de tu próximo turno, tu siguiente ataque tiene un bonificador de daño igual al daño recibido.

Entrenamiento: Espada y Revolver

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador de +2 a la precisión y +3 al daño con el arma seleccionada.

Especialista: Revolver

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador de +1 a la precisión y +1 al daño con el arma seleccionada.

Intensidad

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador a atletismo igual a tu vitalidad.

Variable

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienen la habilidad correspondiente a su tribu, en el manual de juego base.

Obtenible al derrotarlo

Espada corta.

Revolver.

Bolas x12.

Uniforme de soldado.

40 EC.





Guardia, comandante humanoide

Los guardias se encargan de custodiar las ciudades y proteger a su gente.

Los comandantes organizan y dirigen a los capitanes, dando instrucciones para organizar el campo de batalla.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
4	3	2	4

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
1	3	2	4
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate

Vida: 13	Mana: 25
Estamina: 25	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 4 o 5	Iniciativa: 2
Daño melé: 5	Daño rango: 1
Daño mágico: 0	Prec. Física: 8
Prec. Mágica: 10	Evasión: 16
Def. Física: 7	Def. Mágica: 9

Aptitudes

Cultura [Tácticas] (Profesional) – Cultura [Etiqueta] (Aprendiz) – Montar (Aprendiz) – Percepción (Aprendiz) – Persuasión (Aprendiz) – Profesión [Guardia] (Profesional).

Ataques

Estocada: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé. Un 19 en el dado de precisión se considera un crítico.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

No tiene.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Golpe de gracia

Tipo de habilidad: Activa – Física – Melé.

Realiza un ataque de espadazo. Suma tu carisma al daño melé.

Instrucción estratégica

Tipo de habilidad: Reacción.

Al finalizar tu turno, cambia el orden de iniciativa de un aliado que no haya actuado durante esta ronda. Su nuevo orden de iniciativa se ubica justo debajo del tuyo. Durante ese turno, el objetivo obtiene un bonificador a todos los tipos de daño, igual a tu carisma.

Defensa estratégica

Tipo de habilidad: Pasiva.

Sumas tu inteligencia a tu defensa física y mágica, cuando no utilizas armadura.

Diplomático

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador igual a tu inteligencia, en persuasión.

Eludir

Tipo de habilidad: Pasiva.

Calculas tu evasión con agilidad + inteligencia, en vez de otros atributos, cuando no utilizas armadura.

Esgrima

Tipo de habilidad: Pasiva.



Cuando usas un arma melé de una mano, calculas tu daño melé con inteligencia, en vez de otro atributo.

Variable

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienen la habilidad correspondiente a su tribu, en el manual de juego base.

Obtenible al derrotarlo

Estoque

Atuendo formal de duelo.

Manto rúnico.

Anillo de protección.

Anillo reflectante.

50 EC.





Kedachiku

Insecto

Insectos enormes con forma de larva. Suelen vivir en bosques o en lugares cercanos a granjas. Son una plaga difícil de enfrentar.

Suelen ser cazados para extraer hilo de su interior. El veneno en su interior puede resultar letal, por lo que se recomienda no entablar combate cercano.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
1	1	0	3

Atributos				
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia	
0	1	0	3	
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma	

Estadísticas de combate	
Vida: 7	Mana: 38
Estamina: 17	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 3	Iniciativa: 0
Daño melé: 0	Daño rango: 0
Daño mágico: 8	Prec. Física: 4
Prec. Mágica: 7	Evasión: 8
Def. Física: 1	Def. Mágica: 1

Aptitudes

Afinidad mágica (Aprendiz) – Sigilo (Aprendiz).

Ataques

Embestida: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d4 + Daño melé.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Fuego.

Inmunidades

Estado alterado negativo envenenado.

habilidades

hilo pegajoso

Tipo de habilidad: Activa – Física.

Consume un contador de hilo. Puedes tener hasta 3 contadores de hilo. Ganas un contador de hilo cada 8 horas. Un objetivo a una distancia máxima de 5 casillas realiza una tirada de salvación de agilidad, contra una dificultad de 11. Si falla, pierde todo su movimiento en su próximo turno.

Segregación venenosa*

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 8 puntos de mana. Realiza un ataque contra un objetivo a una distancia máxima de 10 casillas. Si impacta, provoca 1d4 + Daño mágico. Luego, el objetivo efectúa una tirada de salvación de vitalidad contra una dificultad de 11. Si falla, sufre el estado alterado negativo envenenado durante 2 turnos. Este veneno provoca 1d4 + 1 de daño cada turno.

Larva

Tipo de habilidad: Pasiva.

Al inicio de cada uno de tus turnos, restauras puntos de daño igual a tu espíritu.

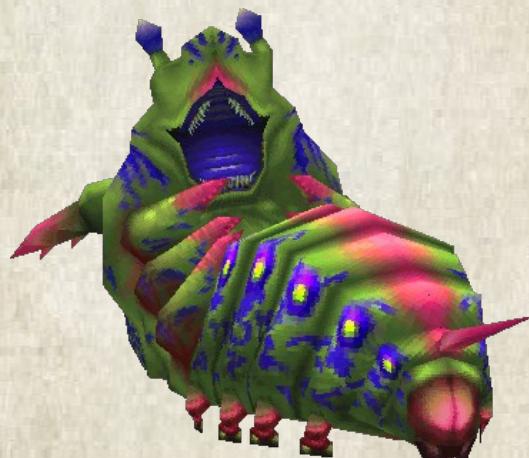
Potencia mágica

Tipo de habilidad: Pasiva.

Tu daño mágico se calcula con el doble de tu espíritu.

Obtenible al derrotarlo

hilo (Una cantidad equivalente a 30g)
15 EC.





Kindred Demonio

Los demonios son criaturas que habitan en el pandemonio, un lugar donde se acumulan las emociones negativas, tras ser purificadas en el árbol Lifa. Los Kindred son los demonios de la envídia. Afectan las mentes de sus presas para que codicíen todo aquello que el prójimo posea.

Se acercan a sus víctimas gracias a su capacidad de transformarse, y poco a poco se ganan su confianza. Cuando su presa baja la guardia, los obliga a tomar decisiones que arruinan la vida de la persona. La astucia de estos demonios es tal, que han llegado a ser considerados manos derecha de importantes figuras de Gaía, y en el pasado, han llevado a la ruina a grandes gobernantes.

Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Aqua
5	6	6	7

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
1	3	5	7
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate

Vida: 13	Mana: 29
Estamina: 36	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 6	Iniciativa: 11
Daño melé: 7 (+5)	Daño rango: 2
Daño mágico: 1	Prec. Física: 13
Prec. Mágica: 15	Evasión: 14
Def. Física: 7	Def. Mágica: 4

Aptitudes

Cultura [General] (Aprendiz) – Engaño (Profesional)
– Intimidar (Profesional) – Persuasión (Aprendiz) –
Sígilo (Profesional).

Ataques

Espadazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé. Este ataque tiene un bonificador de +1 a la precisión.

Resistencias
Elemento Oscuridad.

Debilidades
Elemento Sagrado.

Inmunidades
No tiene.

Habilidades

Ataque furtivo
Tipo de habilidad: Activa – Física.

Realiza un ataque. Si el objetivo esta flanqueado, o no ha notado tu presencia, provoca 1d6 de daño extra por cada 4 puntos de agilidad que poseas.

Infierno
Tipo de habilidad: Activa – Física.

Consume puntos de mana a elección. Realiza un ataque con un bonificador de daño, igual a la cantidad de puntos de mana que hayas decidido consumir para este ataque. La máxima cantidad de puntos de mana que puedes consumir usando esta habilidad, es igual a tu vitalidad.

Interpretación hipnótica
Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 3 puntos de mana. Un objetivo que pueda verte y escucharte, realiza una tirada de salvación de sabiduría contra una dificultad de 15. Si falla, puedes sugerirle un curso de acción. El objetivo lo cumplirá mientras sea lógico y no ponga en riesgo su vida.

Metamorfosis
Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 22 puntos de mana. Toma la apariencia de otro ser humanoide.





Rechazar ataque

Tipo de habilidad: Reacción.

Cuando sos objetivo de un ataque físico exitoso, luego de que el enemigo tire el dado de precisión, pero antes de tirar los dados de daño, puedes elegir usar esta habilidad. Si lo haces, haz una tirada de precisión como si estuvieras atacando al enemigo con tu arma melé, con un penalizador de -5. Si el resultado de tu tirada es superior a la del adversario, el ataque se considera evadido, y recuperas tu reacción. Si el resultado de tu tirada es igual o inferior a la del adversario, el ataque impacta normalmente.

Convencer a las masas

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador de persuasión igual a tu inteligencia.

Desapercibido

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador de sigilo de +10. Cuando sos percibido, pierdes el bonificador contra dicho objetivo.

En garde

Tipo de habilidad: Pasiva.

Ganas un bonificador de iniciativa igual a tu inteligencia.

Enemigo predilecto

Tipo de habilidad: Pasiva.

Ganas un bonificador de +5, a todos los tipos de daño, contra humanoides.

Esgrima

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando usas un arma melé de una mano, calculas tu daño melé con inteligencia, en vez de otro atributo.

Impacto decisivo

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando atacas a un enemigo mientras estas en sigilo, reduce en 1 la dificultad para obtener un golpe crítico.

Piel de hierro

Tipo de habilidad: Pasiva.

Reduce en -2 el daño de armas punzantes y cortantes. Se considera que lleva armadura pesada.

Punto débil

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando usas un arma melé de una mano, reduce en 1 la dificultad para obtener un golpe crítico.

Sirviente de Aníma

Tipo de habilidad: Pasiva.

Puedes consumir puntos de vida en vez de mana, para utilizar habilidades.

Puedes moverte en cualquier dirección, y acabar tu movimiento en el aire.

Obtenible al derrotarlo

Espada Vampírica.

360 EC.





Lamía humanoide

Las Lamía son criaturas con torso humanoide y cola de serpiente. Son adeptos a la magia, y tienen la capacidad de alterar la mente de sus enemigos. Sus cánticos potencian los hechizos que lanza.

Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Agua
5	4	5	6

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
1	3	2	4
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
1	4	5	6

Estadísticas de combate

Vida: 11	Mana: 37 (+8)
Estamina: 32	Tamaño: 2x1 casillas
Movimiento: 5	Iniciativa: 5
Daño melé: 1	Daño rango: 1
Daño mágico: 6	Prec. Física: 4
Prec. Mágica: 6	Evasión: 19
Def. Física: 9	Def. Mágica: 10

Aptitudes

Afinidad mágica (Aprendiz) – Arte [Bailar] (Aprendiz) – Engaño (Profesional) – Persuasión (Aprendiz) – Sigilo (Aprendiz).

Ataques

Saeta mágica: Realiza un ataque mágico contra un objetivo a una distancia máxima de 5 casillas. Si impacta, provoca 1d8 + Daño mágico. Consumo 1 punto de mana.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento hielo.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Confundir*

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consumo 8 puntos de mana. Selecciona un objetivo a un rango máximo de 10 casillas. El objetivo realiza una tirada de salvación de inteligencia contra una dificultad de 14. Si falla, sufre el estado alterado negativo confusión por 1d4 turnos.



Seducción

Tipo de habilidad: Activa.

Consumo 22 puntos de mana. Un objetivo a una distancia máxima de 5 casillas, realiza una tirada de salvación de carisma, contra una dificultad de 14. Si falla, el enemigo sufre el estado alterado negativo encantamiento, hasta el final de su próximo turno.

Reunir mana

Tipo de habilidad: Activa.

Restaura puntos de mana igual a tu carisma.

Cánticos

Tipo de habilidad: Pasiva.

Calcula tu daño mágico con carisma, en vez de otro atributo.

Escudo de éter

Tipo de habilidad: Pasiva.

Sumas tu carisma a tu defensa física y mágica.

Maldición persistente

Tipo de habilidad: Pasiva.

Incrementa en +2 la dificultad de las tiradas de salvación.

Reptar

Tipo de habilidad: Pasiva.

Ignoras terrenos difíciles. Puedes trepar árboles, columnas o estructuras similares como si te movieras sobre el suelo.

Obtenible al derrotarlo

Báculo.

Cuerdas vocales (20g).
180 EC.





Lobo Animal

Los lobos son animales cuadrúpedos extremadamente territoriales. Generalmente se mueven en grandes manadas y cazan en grupo.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
3	1	3	1

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
3	1	3	1
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate	
Vida: 13	Mana: 17
Estamina: 20	Tamaño: 2x1 casillas
Movimiento: 7	Iniciativa: 3
Daño melé: 3	Daño rango: 1
Daño mágico: 1	Prec. Física: 9
Prec. Mágica: 7	Evasión: 17
Def. Física: 1	Def. Mágica: 1

Aptitudes

Atletismo (Aprendiz) – Percepción (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Mordida: Realiza un ataque físico contra objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé, y puedes mantener al objetivo agarrado.

Zarpazo: Realiza dos ataques físicos contra un objetivo adyacente. Por cada impacto, provoca 1d4 + Daño melé.

Resistencias

Elemento hielo.

Debilidades

Elemento Fuego.

Inmunidades

No tiene.

habilidades

Desangrar

Tipo de habilidad: Activa – Física – Melé.

Realiza un ataque de zarpazo. Si impacta, el objetivo efectúa una tirada de salvación de vitalidad contra una dificultad de 11. Si falla, sufre el estado alterado negativo sangrado hasta el final de 1d3 de sus turnos. Este sangrado provoca 1d6 de daño cada turno.

Presas

Tipo de habilidad: Activa.

Selecciona un objetivo que puedas ver, escuchar u oler. Obtienes un bonificador de daño contra el objetivo igual a tu sabiduría. Obtienes un bonificador de percepción y supervivencia contra el objetivo igual a tu destreza. Solo puedes tener un objetivo seleccionado como tu presa al mismo tiempo.

Zamarrear

Tipo de habilidad: Reacción.

Tras realizar un ataque de mordida exitoso, puedes utilizar esta habilidad. Incrementa el daño en 1d6, y el objetivo efectúa una tirada de salvación de destreza contra una dificultad de 12. Si falla, sufre el estado alterado negativo derribado.

Ensañarse

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando le provocas daño físico a un objetivo con el estado alterado negativo derribado, incrementas el daño melé en +3.

Fuerza de la manada

Tipo de habilidad: Pasiva.

Por cada aliado adyacente, obtienes +1 de precisión física y daño melé.

Obtenible al derrotarlo

Quero (10g).

25 EC.





Meca, guardia Maquina

Robots de alta tecnología con una avanzada inteligencia artificial. Sigue las órdenes de aquellos a quienes detecte como sus dueños.
Los guardias protegen lugares, objetos, y a otros mecas no especializados en combate.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
—	—	—	—
Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
4	—	3	3
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
—	—	2	—
Estadísticas de combate			
Vida: —	Mana: —		
Estamina: 28	Tamaño: 2x2 casillas		
Movimiento: 5	Iniciativa: 2		
Daño melé: 4	Daño rango: 1		
Daño mágico: 3	Prec. Física: 7		
Prec. Mágica: —	Evasión: 10		
Def. Física: 8	Def. Mágica: 3		

Aptitudes

Profesión: Guardia (Aprendiz) – Tecnología (Aprendiz).

Ataques

Golpe: Realiza un ataque melé contra un objetivo adyacente. Si impacta provoca 1d8 + Daño melé.

Disparo: Realiza un ataque físico contra un objetivo a una distancia máxima de 8 casillas. Si impacta, provoca 1d8 + Daño rango.

Resistencias
No tiene.

Debilidades
Elemento Rayo.
Elemento Agua.

Inmunidades
No tiene.

Habilidades

Taladro
Tipo de habilidad: Activa – Física – Melé.

Consumir 2 acciones. Realiza un ataque a un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé. Este ataque ignora la defensa física.

Proteger
Tipo de habilidad: Reacción.

Cuando un aliado adyacente recibe un ataque exitoso, antes de que el atacante realice la tirada de daño, puedes cambiar de posición con tu aliado, y recibir el daño del ataque.

Meca
Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes las características de los meca (Ver Pag XX).

Todoterreno
Tipo de habilidad: Pasiva.

Puedes moverte sobre terreno dificultoso sin penalizador.

Obtenible al derrotarlo
Piezas mecánicas (15g).
Batería portátil.





Meca, trabajador Maquina

Robots de alta tecnología con una avanzada inteligencia artificial. Sigue las órdenes de aquellos a quienes detecte como sus dueños.
Los trabajadores meca son utilizados principalmente para realizar obras en lugares peligrosos o muy pequeños. Operan con gran precisión y poseen armas para deshacerse de pequeñas alimañas.

	Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Agua	
—	—	—	—	

Atributos				
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia	
3		5	1	
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma	
—	—	1	—	

Estadísticas de combate

Vida: —	Mana: —
Estamina: 19	Tamaño: 2x2 casillas
Movimiento: 5	Iniciativa: 1
Daño melé: 3	Daño rango: 2
Daño mágico: 1	Prec. Física: 10
Prec. Mágica: —	Evasión: 15
Def. Física: 3	Def. Mágica: 1

Aptitudes

Habilidad manual (Aprendiz) – Profesión: Obrero (Aprendiz).

Ataques

Descarga: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d4 + Daño melé de elemento eléctrico.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Rayo.
Elemento Agua.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Electrochoque

Tipo de habilidad: Activa – Física – Rango.

Realiza un ataque a un objetivo en una distancia máxima de 5 casillas. Si impacta, provoca 1d4 + Daño rango de elemento rayo.

Barricada improvisada

Tipo de habilidad: Activa.

Si hay un elemento que pueda moverse, y que posea mas de 1 metro de alto y largo, puedes crear una barricada en la dirección que deseas, en casillas adyacentes a ti. La cantidad de casillas que ocupa la barricada depende del objeto utilizado.

Adicionalmente, dependiendo del tamaño, puede otorgar cobertura parcial o total, y otorgar penalizadores a quienes quieran pasar sobre ella.

Meca

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes las características de los meca (Ver Pag XX).

Procesador de trabajo

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador de habilidad manual igual a tu valor en inteligencia.

Obtenible al derrotarlo

Piezas mecánicas (15g),
Batería portátil.





Ochu

Planta

Enorme planta carnívora, que posee dos, o en ocasiones 4, extremidades largas y con espinas, con las cuales atrapa a su presa. Tras asfixiarla, engulle a sus víctimas, las cuales son derretidas en pocos minutos, debido a sus extremadamente corrosivos jugos gástricos.

Aunque se pasa la mayoría del tiempo en un solo lugar, es capaz de remover sus raíces del suelo, y usarlas para moverse a otro sitio. Esto suele suceder cuando la comida escasea, o cuando es atacado desde una posición la cual no puede alcanzar.

Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Aqua
5	6	4	6

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
5	3	4	1
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

2	6	2	4
---	---	---	---

Estadísticas de combate

Vida: 12	Mana: 29
Estamina: 36	Tamaño: 4x4 casillas
Movimiento: 4	Iniciativa: 2
Daño melé: 5	Daño rango: 2
Daño mágico: 2	Prec. Física: 9
Prec. Mágica: 6	Evasión: 12
Def. Física: 3	Def. Mágica: 10

Aptitudes

Afinidad mágica (Profesional) – Habilidad manual (Aprendiz) – Intimidar (Aprendiz) – Sigilo (Aprendiz) – Supervivencia (Profesional).

Ataques

Latigazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo a una distancia máxima de 8 casillas. Si impacta, provoca 1d6 + Daño melé.

Resistencias
Elemento Agua.

Debilidades
Elemento Fuego.

Inmunidades
No tiene.

Habilidades

Azote
Tipo de habilidad: Activa – Físico.

Elige un punto a una distancia máxima de 8 casillas. Realiza un ataque de latigazo contra todos los objetivos en línea entre tú y el punto elegido.

Mordeo
Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 14 puntos de mana. Selecciona un objetivo a una distancia máxima de 10 casillas. El objetivo realiza una tirada de salvación de vitalidad contra una dificultad de 14. Si falla, sufre el estado alterado negativo sueño hasta el final de 1d4 turnos.

Toxis
Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 14 puntos de mana. Selecciona un punto a una distancia máxima de 10 casillas. Realiza un ataque contra todos los objetivos en un radio de 3 casillas alrededor del punto elegido. Si impacta, provoca 1d6 + Daño mágico, y realiza una tirada de salvación de vitalidad contra una dificultad de 14. Si falla, sufre el estado alterado negativo envenenado durante 2 (+1) turnos. Este veneno provoca 1d4 + 1 de daño cada turno.





Constricción

Tipo de habilidad: Activa

Elije un objetivo a una distancia máxima de 8 casillas. El mismo realiza una tirada de salvación de fuerza, destreza o agilidad, a elección del objetivo, contra una dificultad de 14. Si falla, sufre los estados alterados negativos incapacitado e inmovilizado. Al inicio de cada turno, el objetivo recibe daño igual a $1d10 +$ Fuerza sin reducción. Al final de su turno, puede realizar una nueva tirada. Si falla, los efectos anteriores se mantienen. Estos efectos se mantienen hasta que el objetivo realice una salvación exitosa, hasta que te muevas, o hasta que decidas finalizar los efectos voluntariamente.

Drena éter

Tipo de habilidad: Activa.

Consumo 2 acciones. Restaura puntos de mana igual a $3d8 +$ Carisma. Solo puede usarse mientras esta enraizado.

Enraizado

Tipo de habilidad: Condicional.

Durante tu turno puedes gastar 1 acción para enraizarte o desenraizarte.

Mientras estas enraizado, tu movimiento se vuelve 0, pero obtienes el estado alterado positivo regeneración

Toxinas persistentes

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando le provoca a un enemigo el estado alterado negativo envenenado, el mismo dura un turno extra.

Obtenible al derrotarlo

Jugos digestivos (20g).
220 EC.





Sahagín, chaman humanoide

Criaturas bípedas con rasgos de animales anfibios. Pueden respirar bajo el agua y nadar a gran velocidad. Suelen encontrarse en zonas costeras o en las cloacas de grandes centros urbanos. Los chamanes Sahagín son muy listos y engañosos. Tienen la capacidad de lanzar poderosos hechizos que cambian el flujo del combate.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
3	3	2	5

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
1	1	0	4
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
3	3	2	5

Estadísticas de combate

Vida: 13	Mana: 34
Estamina: 25	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 5 (+2)	Iniciativa: 2
Daño melé: 1	Daño rango: 0
Daño mágico: 5	Prec. Física: 4
Prec. Mágica: 10	Evasión: 10
Def. Física: 1	Def. Mágica: 7

Aptitudes

Afinidad mágica (Aprendiz) – Cultura [General] (Aprendiz) – Engaño (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Bastonazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d6 + Daño melé.

Resistencias

Elemento Agua.

Debilidades

Elemento Rayo.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Aqua

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 8 puntos de mana. Realiza un ataque contra todos los objetivos en un cono de 5 casillas. Si impacta, provoca 1d8 + Daño mágico de elemento agua, y realizan una tirada de salvación de destreza contra una dificultad de 13. Si fallan, sufren el estado alterado negativo derribado.

Cura

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 8 puntos de mana. Restaura puntos de daño igual a 1d8 + Carisma, a un objetivo que se encuentre a una distancia máxima de 10 casillas.

Ritual protector

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 14 puntos de mana. Otorga a un objetivo a 10 casillas como máximo los estados alterados positivos coraza y escudo hasta el final de su tercer turno.

Vínculo de Gaia*

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 2 acciones. Restaura puntos de mana igual a 1d8 + Carisma.

Anfibio

Tipo de habilidad: Pasiva.

Puedes respirar bajo el agua. Incrementa tu movimiento en +2 al nadar.

Magia Yin Yang

Tipo de habilidad: Pasiva.

Si durante este turno utilizaste una magia blanca, incrementa el daño mágico en un valor igual a tu carisma.

Si durante este turno utilizaste una magia negra, incrementa la cantidad de daño restaurado por tus habilidades en un valor igual a tu espíritu.

Obtenible al derrotarlo

Bastón arcano.

Túnica de sabio.

Brazaletes rúnicos.

Horquilla dorada.

65 EC.





Sahagin, guerrero humanoide

Criaturas bípedas con rasgos de animales anfibios. Pueden respirar bajo el agua y nadar a gran velocidad. Suelen encontrarse en zonas costeras o en las cloacas de grandes centros urbanos. Los guerreros sahagin combaten con lanzas rudimentarias, evitando que los enemigos traspasen sus líneas.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
3	3	2	2

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
3	3	2	2
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate	
Vida: 15	Mana: 21
Estamina: 34	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 5 (+2)	Iniciativa: 2
Daño melé: 3	Daño rango: 1
Daño mágico: 0	Prec. Física: 6
Prec. Mágica: 6	Evasión: 10
Def. Física: 7	Def. Mágica: 3

Aptitudes

Atletismo (Aprendiz) – Intimidar (Aprendiz) – Percepción (Aprendiz).

Ataques

Lanzazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo, a una distancia máxima de 3 casillas. Si impacta, provoca $1d12 +$ Daño melé.

Resistencias

Elemento Agua.

Debilidades

Elemento Rayo.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Rompe ataque

Tipo de habilidad: Activa – Física.

Realiza un ataque. Si impacta, el objetivo efectúa una tirada de salvación de fuerza contra una dificultad de 11. Si falla, sufre un penalizador al daño melé y rango, igual a tu fuerza, hasta el final de su próximo turno.

Interceptar

Tipo de habilidad: Reacción.

Cuando un enemigo entra dentro del rango de ataque de tu arma, puedes realizar un ataque melé. Si impacta, provoca $1d12 +$ daño melé, y el enemigo pierde el resto de su movimiento.

Proteger

Tipo de habilidad: Reacción.

Cuando un aliado adyacente recibe un ataque exitoso, antes de que el atacante realice la tirada de daño, puedes cambiar de posición con tu aliado, y recibir el daño del ataque.

Anfibio

Tipo de habilidad: Pasiva.

Puedes respirar bajo el agua. Incrementa tu movimiento en +2 al nadar.

Formación de batalla

Tipo de habilidad: Pasiva.

Tú, y tus aliados adyacentes, ganan un bonificador de evasión igual a +1 por cada aliado adyacente a ti.

Obtenible al derrotarlo

Lanza larga.

30 EC.





Shoopuf

Animal

Los shoopuf son criaturas cuadrúpedas de enorme tamaño.

	Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Agua	
5	6	2	4	

Atributos				
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia	
5	6	2	2	
Espríitu	Sabiduría	Agilidad	Carisma	
2	3	2	1	

Estadísticas de combate

Vida: 23	Mana: 19
Estamina: 32	Tamaño: 10x5 casillas
Movimiento: 4	Iniciativa: 2
Daño melé: 16	Daño rango: 1
Daño mágico: 2	Prec. Física: 5
Prec. Mágica: 5	Evasión: 18
Def. Física: 6	Def. Mágica: 3

Aptitudes

Atletismo (Aprendiz) – Supervivencia (Profesional).

Ataques

Pisotón: Selección un punto, a una casilla en exactamente 2 casillas de distancia. Realiza un ataque físico contra todos los objetivos en radio 1 alrededor del punto. Si impacta, provoca 1d20 + Daño melé.

Resistencias

Elemento Agua.
Elemento hielo.

Debilidades

Elemento Fuego.

Inmunidades

No tiene.



Habilidades

Chorro acuático

Tipo de habilidad: Activa – Física – Rango.

Elige una casilla a una distancia máxima de 10 casillas. Realiza un ataque contra todos los objetivos en línea entre tú y la casilla seleccionada. Si impacta, provoca 1d6 + Daño rango, y empuja al objetivo 1d4+1 casillas hacia atrás.

Estampida

Tipo de habilidad: Activa – Física.

Usar esta habilidad consume todo tu movimiento.

Elige un punto a una distancia igual al doble de tu movimiento. Te mueves en línea recta hasta el punto seleccionado. Luego, realiza un ataque de pisotón contra todos los objetivos en línea entre tu ubicación inicial, y tu ubicación final.

Temblores

Tipo de habilidad: Activa.

Todos los objetivos en radio 10 alrededor tuyo, y que estén en contacto con el suelo, realizan una tirada de salvación de destreza con dificultad 14. Quienes fallen, sufren 5d10 de daño físico. Todo el área afectada se convierte en terreno difícil. Solo puede usarse 1 vez por combate.

Coloso

Tipo de habilidad: Pasiva.

Calcula tu daño melé con el doble de tu fuerza.

Cuerpo fuerte

Tipo de habilidad: Pasiva.

Agrega un bonificador al daño melé, igual a tu vitalidad.

Pacifista

Tipo de habilidad: Pasiva.

Ignoras el terreno difícil. Siempre que puedes, evitas combatir.

Obtenible al derrotarlo

145 EC.





Tonberry humanoide

Los Tonberry son criaturas de baja estatura y piel verde. En sus pequeñas manos siempre portan un cuchillo y una lámpara, y van vestidos con túnicas con capuchas.

Detrás de sus fríos e inexpresivos ojos amarillos, se esconde un odio incommensurable. La razón detrás de su rencor contra las tribus civilizadas es un misterio. Algunas teorías sostienen que son el fruto de una maldición lanzada por un antiguo hechicero, el cual intentó seducir a la diosa Hydaelyn, pero al ser rechazado, creó a los Tonberry con todo su odio acumulado dentro de ellos. Por otro lado, algunos creen que son una manifestación del odio de Gaia hacia las civilizaciones y el daño que estas le hacen al planeta.

Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Aqua
7	8	6	8

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
1	8	6	7
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
7	2	4	0

Estadísticas de combate

Vida: 21	Mana: 34
Estamina: 41	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 2	Iniciativa: 4
Daño melé: 7	Daño rango: 3
Daño mágico: 7	Prec. Física: 14
Prec. Mágica: 15	Evasión: 20
Def. Física: 8	Def. Mágica: 2

Aptitudes

Afinidad mágica (Profesional) – Discernir (Profesional) – Engaño (Profesional) – habilidad manual (Aprendiz) – Sigilo (Profesional).

Ataques

Dagazo: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d4 + Daño melé. Reduce en -2 la dificultad de crítico.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Oscuridad.

Inmortalidades

Estados alterados negativos inmovilizado e incapacitado

Habilidades

Ataque furtivo

Tipo de habilidad: Activa – Física.

Realiza un ataque. Si el objetivo esta flanqueado, o no ha notado tu presencia, provoca 1d6 de daño extra por cada 4 puntos de agilidad que poseas.

Condena oscura

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Realiza un ataque mágico contra un objetivo que puedes ver. Si impacta, provoca 1d8 + Daño mágico. Si asesinas a alguien con esta habilidad, su alma queda atrapada en tu linterna. El alma solo puede ser liberada si la linterna se rompe.

Paro

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 22 puntos de mana. Un objetivo a una distancia máxima de 10 casillas realiza una tirada de salvación de agilidad contra una dificultad de 16. Si falla, sufre el estado alterado negativo paro hasta el final de su turno.

Teletransporte

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 14 puntos de mana. Selecciona una casilla a una distancia máxima de 20 casillas. Te mueves instantáneamente a ese lugar. Si la casilla esta ocupada, esta habilidad falla automáticamente.





Luz de penitencia

Tipo de habilidad: Activa.

Todos los objetivos en radio 2 alrededor tuyo realizan una tirada de salvación de destreza contra una dificultad de 16. Si fallan, sufren el estado alterado ceguera hasta el final de 1d4 turnos.

Almas condenadas

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cada vez que atrapas un alma en tu linterna con la habilidad Condena Oscura, obtienes un bonificador a todos los daños de +1.

Cuando un grupo de jugadores encuentra a un Tonberry por primera vez, puedes lanzar 1d12 para determinar cuantas almas se encuentran en su linterna.

El director de juego puede determinar una cantidad fija de almas, en vez de calcularlo al azar.

Evasivo

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador igual a tu destreza, en evasión.

Golpes certeros

Tipo de habilidad: Pasiva

Reduce en 1 la dificultad para obtener un golpe crítico.

Cuando impactas un golpe crítico físico, incrementa el daño en un valor igual a tu destreza.

Golpes medidos

Tipo de habilidad: Pasiva.

Calculas tu daño melé con inteligencia, en vez de otro atributo.

Rencor

Tipo de habilidad: Pasiva.

Incrementa el daño provocado en un valor igual a la suma de poder de todos los cristales del objetivo dañado.

Obtenible al derrotarlo

Daga.

Lampara de aceite.

880 EC.





Vampiro, siervo No Muerto

Los vampiros son criaturas que sufren una antigua maldición incurable. Obtienen vida eterna, sin embargo, necesitan tomar sangre para sobrevivir. Los siervos son los vampiros más débiles. Suelen estar bajo el mando de un ser superior.

Fuerza de cristales			
Fuego	Tierra	Viento	Aqua
3	2	3	4

Atributos			
Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
3	—	2	2
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma

Estadísticas de combate	
Vida: —	Mana: 26
Estamina: 33	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 7	Iniciativa: 3
Daño melé: 3 (+2)	Daño rango: 1 (+2)
Daño mágico: 7 (+2)	Prec. Física: 6
Prec. Mágica: 6	Evasión: 16
Def. Física: 3	Def. Mágica: 2

Aptitudes

Cultura I Etiqueta I (Aprendiz) – Discernir (Aprendiz) – Engaño (Aprendiz) – Sigilo (Aprendiz).

Ataques

Golpe: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé, y empuja al objetivo 3 casillas hacia atrás.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Sagrado.

Inmunidades

Estado alterado negativo encantamiento.

Habilidades

Atracción letal

Tipo de habilidad: Activa – Mágica.

Consume 22 puntos de mana. Un objetivo a una distancia máxima de 5 casillas, realiza una tirada de salvación de carisma, contra una dificultad de 12. Si falla, sufre el estado alterado negativo encantamiento, hasta el final de su próximo turno.



Toque vital

Tipo de habilidad: Activa – Física – Mágica.

Consume 3 puntos de mana. Realiza una tirada de precisión como si fuera un ataque físico melé. Si impacta, provoca 1d8 + Daño mágico. Restaura puntos de daño, igual a la mitad del daño provocado, tras calcular las reducciones de daño del objetivo.

Vampirismo

Tipo de habilidad: Condicional.

Si muerdes a un objetivo durante mas de 1 minuto, puedes convertirlo en un vampiro.

Magia ancestral

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes un bonificador igual a tu carisma, en daño mágico.

No Muerto

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes las características de los no muertos (Ver Pag XX).

Pacto de servidumbre

Tipo de habilidad: Pasiva.

Tienes un maestro designado. Siempre debes cumplir las ordenes de tu maestro.

En presencia de tu maestro, obtienes un bonificador al daño de +2.

Obtenible al derrotarlo

Armadura de cuero.

Vial de sangre (Restaura 15 puntos de vida y mana). 45 EC.





Zombí No Muerto

Los zombís son criaturas no muertas reanimadas con magia, o a través de una maldición. Aunque son muy lentos y algo débiles, su peligrosidad radica en que al morder a sus víctimas, estas se convierten en zombís.

Fuerza de cristales

Fuego	Tierra	Viento	Agua
3	1	0	1

Atributos

Fuerza	Vitalidad	Destreza	Inteligencia
4	-	1	1
Espíritu	Sabiduría	Agilidad	Carisma
3	1	0	1

Estadísticas de combate

Vida: -	Mana: 21
Estamina: 29	Tamaño: 1x1 casillas
Movimiento: 4	Iniciativa: 0
Daño melé: 8	Daño rango: 0
Daño mágico: 3	Prec. Física: 2
Prec. Mágica: 2	Evasión: 8
Def. Física: 7	Def. Mágica: 1

Aptitudes

Intimidar (Aprendiz) – Supervivencia (Aprendiz).

Ataques

Golpe: Realiza un ataque físico contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d8 + Daño melé, y empuja al objetivo 1 casilla hacia atrás.

Resistencias

No tiene.

Debilidades

Elemento Sagrado.

Inmunidades

No tiene.

Habilidades

Mordida zombí

Tipo de habilidad: Activa – Física

Realiza un ataque contra un objetivo adyacente. Si impacta, provoca 1d6 + Daño melé. Luego, el objetivo realiza una tirada de salvación de vitalidad contra una dificultad de 11. Si falla, sufre la marca del zombí. Esta marca puede ser removida por cualquier usuario de magia blanca, con un ritual de 10 minutos. Si la marca no es removida en un lapso de 24 horas, el objetivo se convierte en un zombí.

Fetidez

Tipo de habilidad: Pasiva.

Cuando un objetivo comienza su turno a 3 casillas o menos de ti, realiza una tirada de salvación de vitalidad contra una dificultad de 11. Si falla, pierde 3 de precisión física y mágica hasta el final de su turno.

Fuerza desmesurada

Tipo de habilidad: Pasiva.

Calculas tu daño melé con el doble de tu fuerza. Todos tus ataques tienen un penalizador de precisión de -3.

No Muerto

Tipo de habilidad: Pasiva.

Obtienes las características de los no muertos (Ver Pag XX).

Obtenible al derrotarlo

15 EC.





FINAL FANTASY ODYSSEY

CARACTERÍSTICAS RACIALES

Espectro

- ◆ No posees vitalidad, ni puntos de vida.
- ◆ Sos inmune a las habilidades que requieran una tirada de salvación de vitalidad.
- ◆ No puedes desmayarte.
- ◆ Sumas tu espíritu a tu estamina.
- ◆ Sos inmune al daño físico.
- ◆ Si tu estamina llega a 0, mueres.
- ◆ Las habilidades curativas, te infligen daño, en vez de restaurarlo.
- ◆ Los ataques que infligen daño de oscuridad, restauran tu estamina.
- ◆ Las habilidades de resurrección te matan instantáneamente.
- ◆ Puedes moverte en cualquier dirección, y acabas tu movimiento en el aire.
- ◆ Puedes atravesar superficies sólidas.

No Muerto

- ◆ No posees vitalidad, ni puntos de vida.
- ◆ Sos inmune a las habilidades que requieran una tirada de salvación de vitalidad.
- ◆ No puedes desmayarte.
- ◆ Sumas tu espíritu a tu estamina.
- ◆ Calculas tu defensa física con Espíritu.
- ◆ Si tu estamina llega a 0, mueres.
- ◆ Las habilidades curativas, te infligen daño, en vez de restaurarlo.
- ◆ Los ataques que infligen daño de oscuridad, restauran tu estamina.
- ◆ Las habilidades de resurrección te matan instantáneamente.

Meca

- ◆ No posees vitalidad, espíritu, sabiduría o carisma, ni puntos de vida.
- ◆ No te afectan habilidades que requieran tiradas de salvación de vitalidad, espíritu, sabiduría o carisma.
- ◆ No puedes desmayarte.
- ◆ Sumas tu fuerza a tu estamina.
- ◆ Calculas tu defensa física con fuerza.
- ◆ Calculas tu defensa mágica con inteligencia.
- ◆ Calculas tu daño mágico con inteligencia.
- ◆ Si tu estamina llega a 0, dejas de funcionar.
- ◆ Al ser dañado con elemento rayo, realiza una tirada d10. Si obtienes 1, quedas aturdido hasta el final de tu turno.

Constructos

- ◆ No posees vitalidad, ni puntos de vida o estamina.
- ◆ Sos inmune a las habilidades que requieran una tirada de salvación de vitalidad.
- ◆ No puedes desmayarte.
- ◆ Sumas tu espíritu a tu estamina.
- ◆ Calculas tu defensa física con espíritu.
- ◆ Agrega un bonificador al mana, igual a la mitad de la suma de todos tus atributos.
- ◆ Si tu mana llega a 0, dejas de funcionar.
- ◆ Cuando recibes daño, el mismo reduce tu mana.

