

ATAQUE COMBINADO

Físico, ataque

 0

 12

DESCRIPCIÓN

Causa [4,2,2] daño por aliado adyacente al enemigo.

CARGA

Físico, movimiento, ataque

 0

 10

DESCRIPCIÓN

Se desplaza en cruz una distancia ≤ 5 . Si tiene enfrente una entidad causa tanto daño como casillas se haya desplazado. Termina el turno.

CORRER

Físico, movimiento

 0

 3

DESCRIPCIÓN

Se mueve ≤ 3 posiciones.

DESCANSAR

Físico, soporte

 0

 6

DESCRIPCIÓN

Se cura [5, 3, 2] de vida por cada aliado que este a su alrededor.

DRENAJE MÁGICO

Mágico, soporte

 0

 13

DESCRIPCIÓN

Quita ≤ 5 vida a un aliado para dárselo a otra entidad. Las entidades deben estar a una distancia ≤ 4 . Termina el turno.

REQUISITOS

INT ≥ 8

EMPUJAR

Físico, movimiento

 0

 9

DESCRIPCIÓN

Desplaza 1 posición a una entidad adyacente.

ESCUDO MÁGICO

Mágico, soporte

 0

 16

DESCRIPCIÓN

Protege de cualquier ataque físico a una entidad a una distancia ≤ 4 . El jugador que ejecuta la habilidad y el que la recibe terminan el turno.

GARROTAZO

Físico, ataque

 0

 2

DESCRIPCIÓN

Causa 3 de daño a un enemigo adyacente. Termina el turno.

INTERCAMBIO

Mágico, movimiento

 0

 18

DESCRIPCIÓN

Intercambia su posición con la de otra entidad a una distancia ≤ 4 . Termina el turno.

<div>LANZAR PIEDRA</div> <div>Físico, ataque, distancia</div> <div><div><div> 0</div><div> 4</div></div><div>DESCRIPCIÓN</div><div>Causa 2 de daño a una entidad situada en cruz a una distancia ≤ 3.</div></div>	<div>MOVIMIENTO DE CABALLO</div> <div>Físico, movimiento</div> <div><div><div> 0</div><div> 17</div></div><div>DESCRIPCIÓN</div><div>Se mueve exactamente 2 posiciones en línea recta y luego una a su izquierda o derecha.</div></div>	<div>PATADA GIRATORIA</div> <div>Físico, ataque</div> <div><div><div> 0</div><div> 8</div></div><div>DESCRIPCIÓN</div><div>Causa 3 de daño a todas las entidades a una distancia ≤ 2. Termina el turno.</div></div>
<div>RESISTIR</div> <div>Físico, soporte</div> <div><div><div> 0</div><div> 7</div></div><div>DESCRIPCIÓN</div><div>Causa +3 DEF a un aliado a una distancia ≤ 3 hasta el final del turno.</div></div>	<div>SALTO</div> <div>Físico, movimiento</div> <div><div><div> 0</div><div> 5</div></div><div>DESCRIPCIÓN</div><div>Se mueve exactamente 2 casillas en línea recta. Puede saltar sobre entidades, trampas o agujeros.</div></div>	<div>SPRINT</div> <div>Físico, movimiento</div> <div><div><div> 0</div><div> 11</div></div><div>DESCRIPCIÓN</div><div>Se mueve ≤ 5 posiciones. No se puede llevar a cabo mas acciones hasta el próximo turno.</div></div>
<div>TIRITA</div> <div>Físico, soporte</div> <div><div><div> 0</div><div> 1</div></div><div>DESCRIPCIÓN</div><div>Cura 2 de vida a un jugador a una distancia ≤ 4 casillas.</div></div>	<div>ZOMBIE</div> <div>Mágico, efecto</div> <div><div><div> 0</div><div> 14</div></div><div>DESCRIPCIÓN</div><div>Las habilidades de cura restan vida en lugar de sumarla</div><div>REQUISITOS</div><div>INT ≥ 8</div></div>	