

CANTASANGRE

Tarde o temprano, todo termina en sangre.

Los **cantasangres** comparten parte del legado maldito de los **vampiros**, junto con algunos de sus poderes: pueden influir en las emociones de los demás, despertar una fuerza sobrehumana que su cuerpo mortal no siempre puede contener, e incluso convertirse en niebla.

SI ELIGES ESTA HERENCIA OSCURA...

ENFOQUES

Aumenta en uno el tamaño de tus dados de **fuerza** e **influencia**.

PERSONALIDAD

Elige una: **seductor, impulsivo, feroz, amenazador, egocéntrico, atormentado, manipulador,** o crea la tuya propia.

ENTRENAMIENTO

Elige uno: **dominar, fingir, instigar, destreza física, resistencia, llamar la atención, *savoir-faire*,** o crea el tuyo propio.

IMPULSO

Beber sangre humana, es un deseo que arde como una llama inextinguible en tus venas.

PULSO REVELADOR

Te concentras en el latido del corazón de un sujeto. Si tiene pulso, sabes si está diciendo la verdad durante el resto de la ESCENA.

*Sin embargo, el sonido de su corazón puede inquietarte. Tira 1d6: si el resultado es 1, sufres **ansiedad**.*

EL PODER DE LA SANGRE

Te vuelves increíblemente fuerte durante unos instantes. Usa tu TURNO para obtener un ÉXITO automático en fuerza.

Sin embargo, tu corazón y tu cuerpo se estresan. Tira 1d6: si el resultado es 1, sufres una HERIDA.

ROBO ESCARLATA

Te deslizas en la mente de un sujeto y le robas un secreto. No puedes hacer preguntas específicas: es la **Oscuridad** quien te revela lo que descubres.

Sin embargo, tus poderes carecen de la delicadeza de un verdadero vampiro. Tira 1d6: si el resultado es 1, el sujeto se da cuenta de que su mente ha sido invadida.

SENDERO CARMESÍ

Te concentras en el olor de la sangre de un sujeto: mientras este DON esté marcado, puedes seguir su rastro y conocer en qué dirección se mueve sin enfrentarte a PRUEBAS.

Sin embargo, rastrear su sangre se convierte en una obsesión. Sufres -1 a todas tus PRUEBAS de razón mientras este DON está marcado.

NIEBLA ROJA

Te conviertes brevemente en niebla, lo que te permite atravesar barrotes y rendijas, o reaccionar a un solo ataque físico sin tirar.

*Sin embargo, cambiar de forma resulta extenuante. Tira 1d6: si el resultado es 1, sufres **agotamiento**.*

SEDUCCIÓN OSCURA

Despiertas emociones viscerales en un sujeto. Obtienes +1 en las PRUEBAS de influencia contra este durante el resto de la ESCENA.

*Sin embargo, te distraes por su presencia. Mientras este DON esté marcado y el sujeto esté presente, **sufres desventaja** en tus PRUEBAS de **precisión**.*

FORJA DE SANGRE

Derramas tu propia sangre y forjas con ella al arma que elijas. Durante esta ESCENA, tienes ventaja en todas las PRUEBAS en las que la uses.

Sin embargo, te infliges una HERIDA a ti mismo debido a la gran pérdida de sangre.

PRECOGNICIÓN SANGUÍNEA

Te concentras en la circulación sanguínea de un sujeto, lo que te permite anticiparte a sus movimientos: obtienes +1 en todas las PRUEBAS físicas contra él en esta ESCENA.

*Sin embargo, su sangre se convierte en una tentación. Sufres **desventaja** en las PRUEBAS de **voluntad** contra ese sujeto hasta que termine la ESCENA.*

ARRITMIA

Haces que el corazón de un sujeto se salte un latido: la próxima vez que actúe, no pasa nada. Si el sujeto no tiene un corazón latiente, este DON no tiene ningún efecto.

*Sin embargo, el esfuerzo requiere una concentración intensa. Sufres **agotamiento** de inmediato.*



METAMORFO

Puedo oler tu miedo desde aquí.

Los **metamorfos** comparten la fuerza indómita de los **bestiales**: gente atormentada por transformaciones agonizantes y gobernada por sus instintos salvajes.

SI ELIGES ESTA HERENCIA OSCURA...

ENFOQUES

Aumenta en uno el tamaño de tus dados de **fuerza** y **precisión**.

PERSONALIDAD

Elige una: **salvaje, líder de la manada, violento, irritable, protector, independiente, rebelde,** o crea la tuya propia.

ENTRENAMIENTO

Elige uno: **amenazar, rastrear, cazar, pelear, explorar, evitar obstáculos, emboscar,** o crea el tuyo propio.

IMPULSO

Cazar humanos, un impulso salvaje que te empuja a verlos como presas.

FORMA SALVAJE

Desarrollas rasgos animales. Durante esta escena obtienes +1 en las PRUEBAS de **fuerza** e ignoras los efectos del **agotamiento**.

SIN EMBARGO, CORRES EL RIESGO DE SENTIRTE ABRUMADO POR TU INSTINTO DE CAZA. TIRA 1D6: CON UN RESULTADO DE 1, SUFRES IRA.

SENTIDO DEL PELIGRO

Tu instinto te alerta de peligros cercanos: la **Oscuridad** te da una pista sobre su naturaleza y sabes con certeza si son vilipendiados.

*Sin embargo, el peligro que percibes puede ponerte demasiado nervioso. Tira 1d6: con un resultado de 1, sufres **ansiedad**.*

VISTA DE DEPREDADOR

Puedes ver pequeños detalles incluso en la oscuridad: obtienes +1 en las PRUEBAS de **precisión** durante esta ESCENA.

*Sin embargo, la sobrecarga sensorial te confunde: sufres -1 en las PRUEBAS de **razón** mientras este DON está marcado.*

PROTECTOR DE LA MANADA

Sufres una HERIDA en lugar de un aliado. Además, obtienes +1 en las PRUEBAS de **voluntad** durante esta ESCENA.

Sin embargo, tu atención se vuelca hacia la persona que te lastimó. Durante el resto de la ESCENA, sufres -1 en las PRUEBAS que no se dirijan hacia esta. Este efecto termina si la derrotas.

LA VOZ DEL ALFA

Calmas a un animal, incluso si está furioso, y lo convences para que te ayude. Lo hará lo mejor que pueda, e incluso te defenderá.

*Sin embargo, si al animal le ocurre algo malo, sufres **ira** inmediatamente.*

CURACIÓN ACELERADA

Te curas instantáneamente una HERIDA usando tu metabolismo excepcional.

*Sin embargo, la velocidad de tu organismo puede dejarte hambriento. Tira 1d6: con un resultado de 1, sufres **agotamiento**.*

MOVIMIENTO EXCEPCIONAL

Mientras este DON está marcado, puedes llegar a lugares inaccesibles saltando, deslizándote, gateando o moviéndote como un depredador.

*Sin embargo, adoptas una apariencia más bestial que humana. Tienes **desventaja** en las PRUEBAS de **influencia** mientras este DON está marcado.*

INSTINTO ANIMAL

Tienes éxito de forma automática en una reacción de **fuerza, voluntad** o **precisión**.

*Sin embargo, te sientes tentado a contraatacar. Sufres **desventaja** en tus PRUEBAS de **razón** mientras este DON está marcado.*

PIEL DE BESTIA

Tu piel se vuelve tan dura como la de un bestial. Las armas normales no pueden causarte HERIDAS durante esta ESCENA.

*Sin embargo, te vuelves vulnerable a la plata y al acero plateado. Tienes **desventaja** en las PRUEBAS relacionadas con esos materiales el resto de la ESCENA.*



TEJESUERTES

¿Doble o nada?

Los ecos de una risa cruel resuenan en la mente de cada **tejesuertes**: la risa de las **hadas**, criaturas malvadas y taimadas que se aprovechan de la codicia humana para ofrecerles tratos aparentemente favorables que siempre ocultan un precio terrible.

SI ELIGES ESTA HERENCIA OSCURA...

ENFOQUES

Aumenta en uno el tamaño de tus dados de **influencia** y **subterfugio**.

PERSONALIDAD

Elige una: **extravagante, temerario, impredecible, burlón, imprudente, juguetón, provocativo,** o crea la tuya propia.

ENTRENAMIENTO

Elige uno: **arriesgarse, adivinar, distraer, mentir, explotar la situación, confundir, apostar,** o crea el tuyo propio.

IMPULSO

Poner en juego tu propio destino o el de tus seres queridos, siendo consciente de que la apuesta tendrá consecuencias dañinas.

DESTELLO DEL DESTINO

Manipulas la fortuna a tu favor. Obtienes **ventaja** en una PRUEBA a tu elección.

*Sin embargo, el destino puede vengarse. Tira 1d6: si el resultado es impar, la **Oscuridad** elige en secreto a uno de tus aliados y este sufre desventaja en su próxima PRUEBA.*

PARADOJA ENCANTADA

Alteras brevemente las leyes de la física. Caes más despacio de lo normal, consigues pasar por un espacio demasiado estrecho para ti o mueves un objeto demasiado pesado para levantarlo.

*Sin embargo, tu mente se rebela contra lo ilógico de la situación. Tira 1d6: si el resultado es 1, sufres **confusión**.*

FORMA ENGAÑOSA

Durante la ESCENA actual adoptas la forma de un animal pequeño, como un gato, una urraca o un zorro. Puedes volver a tu forma humana en cualquier momento.

*Sin embargo, cuando vuelvas a tu forma humana, tira 1 dado: si el resultado es impar, sufres -1 a las PRUEBAS de **razón** y conservas un rasgo de comportamiento típico de ese animal mientras este DON esté marcado.*

VOCES ENGAÑOSAS

Creas sonidos irritantes que distraen a tu objetivo. Obtienes +1 en las PRUEBAS de **precisión** contra este durante el resto de la ESCENA.

*Sin embargo, mantener la ilusión requiere un gran esfuerzo y sufres **agotamiento** hasta el final de la ESCENA.*

PACTO FEÉRICO

Activa este DON al cerrar un trato. Si la otra parte rompe el pacto, lo sabes de inmediato y esta sufre una HERIDA.

Si eres tú quien rompe el pacto, sufres las mismas consecuencias.

LIBERTINAJE PERVERSO

Durante el resto de la ESCENA obtienes **ventaja** en las PRUEBAS de **subterfugio** y eres inmune a la **vergüenza**.

Sin embargo, tu fortaleza moral disminuye y sufres -1 en las PRUEBAS de voluntad mientras este DON esté marcado.

ESPEJO ARCANO

Adoptas la apariencia de alguien a quien hayas visto al menos una vez. El efecto dura toda la ESCENA actual.

Sin embargo, tu personalidad puede comenzar a fusionarse con la del objetivo. Tira 1d6: si el resultado es 1, no puedes usar tus MOTIVACIONES mientras este DON esté marcado.

SECRETOS Y MENTIRAS

Las hadas te susurran el verdadero nombre de un sujeto y te revelan si está siendo sincero acerca de quién dice ser.

*Sin embargo, pueden engañarte. Tira 1d6: si el resultado es 1, la **Oscuridad** puede mentirte y no tendrás forma de saberlo con certeza.*

EL ORO DE LOS TONTOS

Alteras la apariencia de un objeto durante una ESCENA, haciéndolo parecer mucho más o mucho menos valioso, refinado o elegante de lo que realmente es.

*Sin embargo, las hadas pueden jugarte una mala pasada. Tira 1d6: si el resultado es 1, la **Oscuridad** puede terminar con la ilusión en el momento más inconveniente.*



HABLAMUERTOS

Los muertos nunca callan. No conocen la paz.

Los **hablamuertos** existen en el umbral entre el reino de los vivos y el de los muertos. Pueden hablar con los espíritus, aprender de ellos e incluso hacer que se manifiesten, pero están condenados a escuchar sus interminables súplicas.

SI ELIGES ESTA HERENCIA OSCURA...

ENFOQUES
Aumenta en uno el tamaño de tus dados de **voluntad** e **influencia**.
PERSONALIDAD
Elige una: **atormentado, retraído, empático, obsesionado, silencioso, visionario, cauteloso,** o crea la tuya propia.
ENTRENAMIENTO
Elige uno: **exorcismos, escrituras sagradas, ritos funerarios, ocultismo, escuchar, interpretar presagios, el más allá,** o crea el tuyo propio.
IMPULSO
Obedecer la voluntad de los espíritus, dejándote consumir por su sed de venganza y sus súplicas interminable.

SUSURROS CADAVÉRICOS

Te pones en contacto con un espíritu y puedes hacerle una pregunta, que debe responder con sinceridad.

*Sin embargo, tu apariencia se vuelve pálida e inquietante. Sufres -1 en las PRUEBAS de **influencia** mientras este DON esté marcado.*

PRESENCIA ETÉREA

Materializas un espíritu para que entorpezca a un objetivo o mueva objetos pequeños en un área a tu elección hasta el final de tu próximo TURNO.

*Sin embargo, te expones a que el espíritu te atormente. Tira 1d6: con un resultado de 1, sufres **miedo**.*

SENDA ESPECTRAL

Te vuelves intangible por un momento. Puedes REACCIONAR a un ataque físico sin tirar los dados o atravesar un obstáculo, como una puerta o una pared.

Sin embargo, corres el riesgo de dejar una parte de ti mismo en el más allá. Subraya uno de tus rasgos de PERSONALIDAD: mientras este DON esté marcado, no puedes usarlo.

HÁLITO FINAL

Revives con los cinco sentidos los últimos momentos de la vida de un sujeto desde su punto de vista.

Sin embargo, el trauma es tan real que podrías llegar a sufrirlo. Tira 1d6: si el resultado es 1, sufres una HERIDA.

POSESIÓN

Invocas un espíritu y lo invitas a entrar en tu cuerpo. Aumenta en uno el tamaño del dado de un ENFOQUE (hasta d10) durante la ESCENA actual.

*Sin embargo, el espíritu se alimenta de tu energía. Tira 1d6: con un resultado de 1, sufres **agotamiento**.*

SEGUNDA OPORTUNIDAD

Marca este DON para evitar sufrir cualquier efecto (incluyendo una HERIDA) que te deje FUERA DE JUEGO.

*Sin embargo, la muerte exige un precio. Tira 1d6: con un resultado de 1, un aliado elegido por la **Oscuridad** sufre el efecto en tu lugar.*

EL VELO DE LA MUERTE

Infliges una HERIDA a un objetivo visible, haciendo que experimente el tormento que le aguarda en el más allá.

*Sin embargo, corres el riesgo de ceder a la sed de venganza de los espíritus. Tira 1d6: con un resultado de 1, sufres **ira**.*

CORAZÓN QUIETO

Mientras este DON esté marcado, no necesitas comer, beber ni dormir y eres inmune a los efectos del **agotamiento**, aunque aún debes marcarlo cuando lo sufras.

Sin embargo, sientes una profunda desconexión con la vida. Mientras este DON esté marcado, no puedes usar tus MOTIVACIONES.

MARTIRIO

Cura instantáneamente una HERIDA de un aliado. Si está FUERA DE JUEGO, eliminas su última HERIDA y vuelve al juego.

Sin embargo, sacrificas tu propia vitalidad para llevar a cabo este milagro: sufres una HERIDA inmediatamente.



SIEMBRARRUINA

Lo que ha de suceder sucederá, lo quieras o no.

Los **siembrarruina** cargan con una parte del terrible legado de los **malditos**, los seguidores y adoradores de la Oscuridad que sacrificaron su humanidad a cambio de poder vislumbrar los hilos del destino y guiar el mundo hacia el peor.

SI ELIGES ESTA HERENCIA OSCURA...

ENFOQUES
Aumenta en uno el tamaño de tus dados de **razón** y **voluntad**.
PERSONALIDAD
Elige una: **resentido, vengativo, siniestro, fatalista, perturbado, ambiguo, impasible,** o inventa la tuya propia.
ENTRENAMIENTO
Elige uno: **quiromancia, interpretación, rituales prohibidos, distanciarse, manipular, corromper, sexto sentido,** o inventa el tuyo propio.
IMPULSO
Guiar a los demás hacia la desgracia, contemplando cómo se cumple su peor destino posible.

PRESAGIOS OSCUROS

Pide a la **Oscuridad** que te revele la amenaza más inminente para un sujeto. Esta te la mostrará a través de una breve visión.

*Sin embargo, la visión puede asustarte. Tira 1d6: con un resultado de 1, sufres **miedo**.*

DESTINO CRUEL

Te fundes brevemente con una versión de ti mismo que tuvo una vida mejor. Durante una ESCENA, aumenta en uno el tamaño del dado de un ENFOQUE a tu elección (hasta un máximo de d10).

*Sin embargo, corres el riesgo de envidiar la fortuna que nunca tuviste. Tira 1d6: con un resultado de 1, sufres **ira**.*

CIELOS HOSTILES

Tu presencia empeora el clima en un área, invocando la niebla, la lluvia o el viento.

*Sin embargo, también puedes atraer rayos. Tira 1d6: con un resultado de 1, alguien en la ESCENA (elegido por la **Oscuridad**) sufre una HERIDA.*

DISTRACCIÓN OSCURA

Después de ver un resultado, puedes obligar a la **Oscuridad** a que vuelva a tirar el **dado oscuro.**

*Sin embargo, si el nuevo resultado es más alto que el anterior, la desgracia te azota: sufres una HERIDA además de los efectos del **dado oscuro**.*

ECOS DE INFORTUNIO

Atraes la desgracia contra un sujeto, que sufrirá contratiempos menores a lo largo de la ESCENA. Tienes **ventaja** en las PRUEBAS de **subterfugio** en su contra.

*Sin embargo, el fatalismo se cuela en tu mente. Sufres -1 a las PRUEBAS de **voluntad** mientras este DON permanezca marcado.*

GRABAR PENSAMIENTOS

Incrustas un pensamiento en un objeto pequeño, una bebida o un trozo de comida. La primera persona que lo toque o lo ingiera percibe el recuerdo tal como lo creaste.

Sin embargo, corres el riesgo de perder ese recuerdo. Tira 1d6: con un resultado de 1, la memoria pasa al objeto y la olvidas.

BENDICIÓN FUNESTA

Elige a un objetivo e inflígete una HERIDA. El sujeto sufre la HERIDA en lugar de ti.

Sin embargo, es posible que el efecto no se transfiera por completo. Tira 1d6: con un resultado de 1, ambos sufrís la HERIDA.

ESPEJO DE DESGRACIAS

Transfieres una HERIDA, ESTADO u otro efecto negativo que un aliado acaba de sufrir a otro sujeto a tu elección.

*Sin embargo, tira 1d6: con un resultado de 1, no puedes redirigir el efecto al objetivo elegido, y la **Oscuridad** elige quién lo sufre en su lugar.*

SUEÑO PROFÉTICO

Antes de dormir, pídele a la **Oscuridad** que te muestre una visión sobre un tema a tu elección. Esta revelará algo significativo a través de un sueño profético.

*Sin embargo, tu descanso se ve perturbado y sufres **agotamiento**.*



DANZASOMBRA

Las sombras traman, se deslizan, susurran, devoran.

Los **danzasombras** están ligados a las **sombras**: presencias parasitarias que anidan en la oscuridad y se alimentan de emociones negativas. Para ellos, cada sombra se convierte en una extensión de su voluntad, una herramienta para ocultarse o para manipular, engullir y aterrorizar a sus víctimas.

SI ELIGES ESTA HERENCIA OSCURA...

ENFOQUES

Aumenta en uno el tamaño de tus dados de **voluntad** y **subterfugio**.

PERSONALIDAD

Elige una: **insensible, inquietante, vengativo, cauteloso, cruel, reservado, vigilante,** o inventa la tuya propia.

ENTRENAMIENTO

Elige uno: **intimidar, mimetizarse, ilusionismo, espionaje, autocontrol, confundir, aterrar,** o inventa el tuyo propio.

IMPULSO

Aterrorizar a los humanos, traumatizarlos permanentemente y calmar momentáneamente el hambre de las sombras.

HAMBRE SOMBRÍA

Tu sombra devora emociones negativas. Elimina un ESTADO de ti mismo o de un aliado. Además, obtienes +1 a las PRUEBAS de **razón** hasta el final de la ESCENA.

Sin embargo, las sombras pueden abrirse paso a través de tu cuerpo. Tira 1d6: si el resultado es 1, lloras lágrimas negras como la noche y sufres una HERIDA.

TOQUE HELADO

Drenas el calor de un área pequeña o enfrías un objeto. Si el objeto está en contacto con la piel de un sujeto, este debe soltarlo o sufrir una HERIDA.

*Sin embargo, corres el riesgo de perder tu propio calor corporal. Tira 1d6: con un resultado de 1, sufres **agotamiento**.*

SECRETOS OSCUROS

Comulgas con las sombras, que te susurran las emociones que saturan el área a tu alrededor.

*Sin embargo, esas emociones se aferran a ti. Tira 1d6: con un resultado de 1, sufres **ansiedad**.*

PASAJERO OSCURO

Un ser enteramente hecho de oscuridad descansa bajo tu sombra. Elige su forma la primera vez que actives este DON. Marca este DON para recibir **ayuda** en una ACCIÓN o solicitarle un favor pequeño y sencillo (tirar de una palanca, espiar a alguien, etcétera).

*No puedes usar tus **LAZOS** mientras este DON esté marcado.*

REFLEJOS DE SOMBRA

Tu sombra REACCIONA por ti. Tienes éxito en una REACCIÓN de **voluntad, razón o precisión** sin tener que tirar.

*Sin embargo, mientras este DON esté marcado, tu sombra se mueve con voluntad propia, haciendo que tu naturaleza sea obvia y dándote -1 a las PRUEBAS de **influencia**.*

SENDERO SOMBRÍO

Desapareces en tu propia sombra y emerges de otra dentro de tu línea de visión.

*Sin embargo, las sombras pueden apoderarse de ti. Tira 1d6: con un resultado de 1, la **Oscuridad** elige si reapareces al comienzo de tu próximo TURNO o en el lugar equivocado.*

TENTÁCULOS DE OSCURIDAD

Das vida a las sombras para que luchen por ti. Actúan usando 2d8 y siguen tus órdenes durante una ESCENA. Al comienzo de tu TURNO, dales una orden o despídelas. Dar órdenes no cuesta una ACCIÓN.

*Sin embargo, puedes perder el control. Tira 1d6 al final de cada TURNO en que sigan activas: con un resultado de 1, la **Oscuridad** toma el control en tu lugar.*

TERRORES DE LA NOCHE

Haces que los miedos de un sujeto se manifiesten dentro de su mente, distrayéndolos, asustándolos o algo peor (la **Oscuridad** elige el efecto).

*Sin embargo, puedes invocar tus propios miedos. Tira 1d6: con un resultado de 1, sufres **miedo**.*

CAPA DE SOMBRAS

Ocultas a un sujeto de la vista, haciéndolo invisible hasta que este llame la atención sobre sí mismo.

Sin embargo, las sombras son voraces. Tira 1d6: con un resultado de 1, el sujeto sufre una HERIDA.



MORABOSQUES

Esta tierra está podrida y es culpa nuestra.

Los **morabosques** encarnan la energía indómita y primordial de los **horrores del bosque**: fuerzas de la Naturaleza que la Oscuridad ha transformado en algo venenoso, malévolo y profundamente hostil a cualquier presencia humana.

SI ELIGES ESTA HERENCIA OSCURA...

ENFOQUES

Aumenta en uno el tamaño de tus dados de **fuerza** y **voluntad**.

PERSONALIDAD

Elige una: **primitivo, iracundo, instintivo, cariñoso, vulnerable, esquivo, sensible,** o inventa la tuya propia.

ENTRENAMIENTO

Elige uno: **herboristería, defender, destruir, recursos naturales, cuidar plantas, cuidar, encontrar refugio,** o inventa el tuyo propio.

IMPULSO

Destruir los símbolos de la civilización o de la belleza humana, reafirmando tu lealtad a la Naturaleza.

RAÍCES PROFUNDAS

Entras en sintonía con la Naturaleza que te rodea. Durante el resto de la ESCENA tienes **ventaja** en las PRUEBAS de **voluntad** y te vuelves inmune a los efectos de la **ansiedad**.

*Sin embargo, tu conexión con la tierra te ralentiza. Sufres -1 en las PRUEBAS de **fuerza** hasta el final de la ESCENA.*

HÁLITO VIGORIZANTE

Purificas un área pequeña (un claro, una arboleda o un riachuelo) de toxinas, efectos venenosos y sustancias peligrosas.

Sin embargo, tu cuerpo corre el riesgo de absorber parte de la contaminación. Tira 1d6: si el resultado es 1, sufres una HERIDA.

PIEL DE ROBLE

Ignora las siguientes 2 HERIDAS que sufras.

*Sin embargo, tu apariencia se vuelve inquietante. Tienes **desventaja** en tus PRUEBAS de **influencia** mientras este DON está marcado.*

COLUMNAS DE LA TIERRA

Haces brotar plantas o enredaderas capaces de alterar la estructura de un edificio, ya sea reforzándolo o debilitándolo, a tu elección.

*Sin embargo, corres el riesgo de ceder al odio de la Naturaleza por las obras del ser humano. Tira 1d6: con un resultado de 1, la estructura queda totalmente inutilizada y lastimas a cualquiera que esté en su interior. Si hay un **vilnacido** dentro, este sufre una HERIDA.*

FLORACIÓN EXUBERANTE

Te concentras en un lugar y lo haces florecer incluso en ausencia de luz solar, provocando un crecimiento que normalmente llevaría meses.

Sin embargo, corres el riesgo de perder el control del proceso. Tira 1d6: con un resultado de 1, el área se vuelve tan salvaje que resulta inhabitable para los humanos.

ZANCADA FIRME

Mientras este DON esté marcado, te mueves sin esfuerzo por la Naturaleza, incluso por terreno agreste o traicionero.

Sin embargo, te pierdes en el abrazo de la Naturaleza y evitas el contacto humano. Mientras este DON esté marcado, no puedes usar tus LAZOS.

IRA DE LA TIERRA

Empleas tu TURNO para lanzar un ataque usando elementos naturales. Obtienes un ÉXITO automático en una PRUEBA de **fuerza**.

*Sin embargo, el caos de la Naturaleza es embriagador y puede hacerte perder el control. Tira 1d6: con un resultado de 1, sufres **ira**.*

PODER DE LAS MONTAÑAS

Tu fuerza aumenta y, hasta el final de la ESCENA, obtienes +1 en tus pruebas de **fuerza** e ignoras los efectos del **agotamiento**.

*Sin embargo, es posible que te asustes por tu propio poder. Tira 1d6: con un resultado de 1, sufres **miedo**.*

ECO PRIMORDIAL

Entras en armonía con un lugar natural, recibiendo una visión y sensaciones que revelan su estado y que te dan una pista sobre lo que está sucediendo en su interior.

*Sin embargo, si se trata de algo terrible corres el riesgo de sentir el dolor del lugar. Tira 1d6: con un resultado de 1, sufres una HERIDA o un ESTADO (a elección de la **Oscuridad**) relacionados con lo que ocurre en el lugar.*



OSCURIDAD

DIFICULTAD

4 - Fácil	**5** - Normal	**6** - Difícil	**7** - Muy difícil

COMPLICACIONES

Aumenta la intensidad de la ESCENA

Impón un ESTADO

Inflige una HERIDA

Despierta un IMPULSO

ESTADOS

Ansiedad: -1 a PRUEBAS de **razón, precisión** y **subterfugio**

Agotamiento: -1 a PRUEBAS de **fuerza, voluntad** e **influencia**

Vergüenza: No puedes usar tu **PERSONALIDAD**

Miedo: No puedes usar tu **ENTRENAMIENTO**

Confusión: No puedes usar tus **MOTIVACIONES**

Ira: No puedes usar tus **LAZOS**

PRUEBAS OSCURAS

Durante una PRUEBA OSCURA, haz una tirada normal, pero añade el **dado oscuro.**
Los **vilnacidos** tienen que hacer una PRUEBA OSCURA cuando:

- **Se enfrentan a un vilipendiado**
- **Exploran su HERENCIA OSCURA**
- **Interactúan con vestigios de la Oscuridad**

CANTASANGRE

IMPULSO: beber sangre humana, es un deseo que arde como una llama inextinguible en tus venas.

*Despierta este IMPULSO cuando el **vilnacido** perciba el olor de la sangre, este cerca de una persona herida o sienta la necesidad de tocar a alguien durante demasiado tiempo.*

FUERZA DE LA OSCURIDAD

Para determinar la fuerza de la **Oscuridad**, valora la situación y la información disponible, y utiliza esta escala:

- **Débil:** 1 COMPLICACIÓN con una tirada de 9 o más
- **Normal**: 1 COMPLICACIÓN con una tirada de 6 o más
- **Fuerte**: 1 COMPLICACIÓN con una tirada de 3 o más

METAMORFO

IMPULSO: cazar humanos, un impulso salvaje que te empuja a verlos como presas.

*Despierta este IMPULSO cuando el **vilnacido** se enfrente a una persona asustada, que huya o demasiado débil como para defenderse.*

TEJESUERTES

IMPULSO: poner en juego tu propio destino o el de tus seres queridos, siendo consciente de que la apuesta tendrá consecuencias dañinas.

*Despierta este IMPULSO cuando el **vilnacido** pueda elegir una opción segura pero haya otra arriesgada, temeraria o sorprendente que sea realmente tentadora.*

HABLAMUERTOS

IMPULSO: obedecer la voluntad de los espíritus, dejándote consumir por su sed de venganza y sus súplicas interminable.

*Despierta este IMPULSO cuando haya espíritus inquietos que puedan proyectar su ira e influir sobre el **vilnacido** para que reaccione de forma impulsiva o cruel.*

SIEMBRARRUINA

IMPULSO: guiar a los demás hacia la desgracia, contemplando cómo se cumple su peor destino posible.

Despierta este IMPULSO cuando haya alguien cerca de un peligro inminente (quizás sin saberlo) y baste con un poco de mala suerte para que sufra las consecuencias.

DANZASOMBRA

IMPULSO: aterrorizar a los humanos, traumatizarlos permanentemente y calmar momentáneamente el hambre de las sombras.

*Despierta este IMPULSO cuando esté muy oscuro o la atmósfera esté cargada de miedo y las sombras quieran que el **vilnacido** las alimente.*

MORABOSQUES

IMPULSO: destruir los símbolos de la civilización o de la belleza humana, reafirmando tu lealtad a la Naturaleza.

*Despierta este IMPULSO cuando el **vilnacido** esté frente a estructuras u objetos que representen el control humano sobre el mundo, especialmente si son importantes para aquellos presentes en el lugar.*