RAPHAËL DE NORMANTE

"La sangre lo es todo"

FUERZA **d10** | VOLUNTAD **d6** | INFLUENCIA **d10** | RAZÓN **d6** | PRECISIÓN **d6** | SUBTERFUGIO **d6**

TRASFONDO: NOBLE

¡¿Cómo se atreve?!: *puedes elegir sufrir* ***ira*** *para obtener un éxito en* ***influencia*** *sin tirar los dados. Esta* HABILIDAD *requiere una* ACCIÓN.

MOTIVACIONES

- ☐ ***Aspiración*** */ Elimina una* HERIDA
- ☐ ***Deber*** */ Elimina un* ESTADO

LAZOS

	Nombre	*/ Fuerza*
		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		

RECURSOS

PERSONALIDAD: ***Refinado*** / ***Valiente***

ENTRENAMIENTO: ***Esgrima*** / ***Etiqueta***



HERENCIA OSCURA

Cantasangre

Marca una casilla y enfréntate a una PRUEBA OSCURA. *Puedes considerar el d12 como parte de tu reserva, pero su resultado puede activar una* COMPLICACIÓN.

IMPULSO

Beber sangre humana

Elimina todas las marcas de tu HERENCIA *y* DONES

ESTADOS

- ☐ ***Ansiedad***
  -1 a ***razón, precisión y subterfugio***
- ☐ ***Agotamiento***
  -1 a ***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

HERIDAS

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐ ***Fuera de juego***
  No puedes ACTUAR *ni enfrentarte a* PRUEBAS

DON

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****.*

DON

DON

DON

PRIMER ACTO ☐ ENFOQUE ☐ PERSONALIDAD ☐ ENTRENAMIENTO ☐ DON | **SEGUNDO ACTO** ☐ ENFOQUE ☐ PERSONALIDAD ☐ ENTRENAMIENTO ☐ DON | **TERCER ACTO** ☐ ENFOQUE ☐ PERSONALIDAD ☐ ENTRENAMIENTO ☐ DON

Celène Cervantes

"Aprende a cazar o prepárate para correr"

FUERZA	VOLUNTAD	INFLUENCIA	RAZÓN	PRECISIÓN	SUBTERFUGIO
d8	d6	d6	d6	d10	d8

TRASFONDO: CRIMINAL

Moral flexible: *si vas a sufrir* ***vergüenza,*** *tira 1d6: con un resultado par, no sufres ese* ESTADO.

MOTIVACIONES

- ☐ ***Aspiración*** / *Elimina una* HERIDA.
- ☐ ***Herida*** / *Elimina un* ESTADO.

LAZOS

	Nombre	*/ Fuerza*
		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		

RECURSOS



PERSONALIDAD

- *Terca*
- *Noble*

ENTRENAMIENTO

- *Robar*
- *Cazar*

HERENCIA OSCURA

Metamorfa

Marca una casilla y enfréntate a una PRUEBA OSCURA. *Puedes considerar el d12 como parte de tu reserva, pero su resultado puede activar una* COMPLICACIÓN.

IMPULSO

Cazar humanos

Elimina todas las marcas de tu HERENCIA *y* DONES

DON

Forma salvaje

Desarrollas rasgos animales. Durante esta ESCENA ganas +1 en 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****.*

DON

DON

DON

ESTADOS

- ☐ ***Ansiedad***
  -1 a ***razón, precisión y subterfugio***
- ☐ ***Agotamiento***
  -1 a ***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 LAZOS

HERIDAS

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐ ***Fuera de juego***
  No puedes ACTUAR *ni enfrentarte a* PRUEBAS

PRIMER ACTO ☐ ENFOQUE ☐ PERSONALIDAD ☐ ENTRENAMIENTO ☐ DON | **SEGUNDO ACTO** ☐ ENFOQUE ☐ PERSONALIDAD ☐ ENTRENAMIENTO ☐ DON | **TERCER ACTO** ☐ ENFOQUE ☐ PERSONALIDAD ☐ ENTRENAMIENTO ☐ DON

Bastien Moreaux

"Hagamos una apuesta…"

FUERZA	VOLUNTAD	INFLUENCIA	RAZÓN	PRECISIÓN	SUBTERFUGIO
d6	d6	d8	d8	d8	d8

TRASFONDO: BURGUÉS

Instinto para los negocios: *Instinto para los negocios: recibes ventaja en cualquier* PRUEBA *que implique la tasación de mercancías y artículos, o negociaciones y contratos.*

MOTIVACIONES

☐ ***Aspiración*** */ Elimina una* HERIDA*.*

☐ ***Herida*** */ Elimina un* ESTADO*.*

LAZOS

	Nombre	*/ Fuerza*
		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		

RECURSOS

PERSONALIDAD

- ***Ingenioso***
- ***Burlón***

ENTRENAMIENTO

- ***Valorar***
- ***Mentir***



HERENCIA OSCURA

Tejesuertes

Marca una casilla y enfréntate a una PRUEBA OSCURA*. Puedes considerar el d12 como parte de tu reserva, pero su resultado puede activar una* COMPLICACIÓN*.*

IMPULSO

Poner en juego tu destino o el de tus seres queridos

Elimina todas las marcas de tu HERENCIA *y* DONES

ESTADOS

☐ ***Ansiedad***
-1 a ***razón, precisión y subterfugio***

☐ ***Agotamiento***
-1 a ***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 LAZOS

HERIDAS

☐
☐
☐

☐ ***Fuera de juego***
No puedes ACTUAR *ni enfrentarte a* PRUEBAS

DON

Destello del destino

Manipulas la fortuna a tu favor. Ganas 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

DON

DON

DON

PRIMER ACTO ☐ ENFOQUE ☐ PERSONALIDAD ☐ ENTRENAMIENTO ☐ DON | **SEGUNDO ACTO** ☐ ENFOQUE ☐ PERSONALIDAD ☐ ENTRENAMIENTO ☐ DON | **TERCER ACTO** ☐ ENFOQUE ☐ PERSONALIDAD ☐ ENTRENAMIENTO ☐ DON

Thalia Seulefille

"La muerte es solo una puerta hacia otra existencia"

FUERZA	VOLUNTAD	INFLUENCIA	RAZÓN	PRECISIÓN	SUBTERFUGIO
d6	d10	d8	d6	d6	d8

TRASFONDO: HUÉRFANA

Apretar los dientes: *Ignoras todos los efectos de agotamiento. Cuando lo sufras, márcalo como de costumbre, pero ignora sus efectos negativos.*

MOTIVACIONES

- ☐ ***Aspiración*** / *Elimina una HERIDA.*
- ☐ ***Herida*** / *Elimina un ESTADO.*

LAZOS

	Nombre	*/ Fuerza*
		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		

RECURSOS

PERSONALIDAD

- ***Astuta***
- ***Impasible***

ENTRENAMIENTO

- ***Sigilo***
- ***Ataque de traición***



HERENCIA OSCURA

Hablamuertos

Marca una casilla y enfréntate a una PRUEBA OSCURA. Puedes considerar el d12 como parte de tu reserva, pero su resultado puede activar una COMPLICACIÓN.

IMPULSO

Obedecer la voluntad de los espíritus.

Elimina todas las marcas de tu HERENCIA y DONES

ESTADOS

- ☐ ***Ansiedad***
  *-1 a **razón, precisión y subterfugio***
- ☐ ***Agotamiento***
  *-1 a **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

HERIDAS

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐ ***Fuera de juego***
  No puedes ACTUAR ni enfrentarte a PRUEBAS

DON

DON

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 está marcado.*

DON

DON

PRIMER ACTO ☐ ENFOQUE ☐ PERSONALIDAD ☐ ENTRENAMIENTO ☐ DON | **SEGUNDO ACTO** ☐ ENFOQUE ☐ PERSONALIDAD ☐ ENTRENAMIENTO ☐ DON | **TERCER ACTO** ☐ ENFOQUE ☐ PERSONALIDAD ☐ ENTRENAMIENTO ☐ DON

Renée Revenoire

"He visto tu futuro. Nada bueno te aguarda"

FUERZA	VOLUNTAD	INFLUENCIA	RAZÓN	PRECISIÓN	SUBTERFUGIO
d6	d8	d8	d8	d6	d8

TRASFONDO: NÓMADA

Corazón alegre: *Corazón alegre: Si vas a sufrir ansiedad, tira 1d6: si el resultado es par, no sufres ese* ESTADO.

MOTIVACIONES

- ☐ ***Aspiración*** / *Elimina una* HERIDA.
- ☐ ***Herida*** / *Elimina un* ESTADO.

LAZOS

	Nombre	*/ Fuerza*
		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		

RECURSOS

PERSONALIDAD

- *Incomformista*
- *Siniestra*

ENTRENAMIENTO

- *Dagas*
- *Ritos paganos*



HERENCIA OSCURA

Siembrarruina

Marca una casilla y enfréntate a una PRUEBA OSCURA. *Puedes considerar el d12 como parte de tu reserva, pero su resultado puede activar una* COMPLICACIÓN.

IMPULSO

Guiar a los demás hacia la desgracia

Elimina todas las marcas de tu HERENCIA *y* DONES

ESTADOS

- ☐ ***Ansiedad***
  -1 a ***razón, precisión y subterfugio***
- ☐ ***Agotamiento***
  -1 a ***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

HERIDAS

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐ ***Fuera de juego***
  No puedes ACTUAR *ni enfrentarte a* PRUEBAS

DON

DON

Presagios oscuros

Pídele 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.

DON

DON

PRIMER ACTO ☐ ENFOQUE ☐ PERSONALIDAD ☐ ENTRENAMIENTO ☐ DON | **SEGUNDO ACTO** ☐ ENFOQUE ☐ PERSONALIDAD ☐ ENTRENAMIENTO ☐ DON | **TERCER ACTO** ☐ ENFOQUE ☐ PERSONALIDAD ☐ ENTRENAMIENTO ☐ DON

Lucienne Delacroix

"Toda sombra nace de la luz"

FUERZA	VOLUNTAD	INFLUENCIA	RAZÓN	PRECISIÓN	SUBTERFUGIO
d6	d10	d8	d6	d6	d8

TRASFONDO: CREYENTE

Experta en doctrina: *tienes ventaja en cualquier* PRUEBA *relacionada con temas religiosos.*

MOTIVACIONES

- ☐ ***Aspiración*** */ Elimina una* HERIDA*.*
- ☐ ***Herida*** */ Elimina un* ESTADO*.*

LAZOS

	Nombre	*/ Fuerza*
		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		

RECURSOS



ESTADOS

- ☐ ***Ansiedad***
  -1 a ***razón, precisión y subterfugio***
- ☐ ***Agotamiento***
  -1 a ***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 LAZOS

HERIDAS

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐ ***Fuera de juego***
  No puedes ACTUAR *ni enfrentarte a* PRUEBAS

HERENCIA OSCURA

Danzasombra

Marca una casilla y enfréntate a una PRUEBA OSCURA*. Puedes considerar el d12 como parte de tu reserva, pero su resultado puede activar una* COMPLICACIÓN*.*

IMPULSO

Aterrorizar a los humanos

Elimina todas las marcas de tu HERENCIA *y* DONES

DON

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.

DON

DON

DON

PRIMER ACTO	☐ ENFOQUE	☐ PERSONALIDAD	☐ ENTRENAMIENTO	☐ DON	|	**SEGUNDO ACTO**	☐ ENFOQUE	☐ PERSONALIDAD	☐ ENTRENAMIENTO	☐ DON	|	**TERCER ACTO**	☐ ENFOQUE	☐ PERSONALIDAD	☐ ENTRENAMIENTO	☐ DON

Séverin Montfleur

"El bosque ni juzga ni perdona"

FUERZA	VOLUNTAD	INFLUENCIA	RAZÓN	PRECISIÓN	SUBTERFUGIO
d10	d10	d6	d6	d6	d6

TRASFONDO: PLEBEYO

Hombros fuertes: *si vas a sufrir agotamiento, tira 1d6: con un resultado par, no sufres ese* ESTADO.

MOTIVACIONES

- ☐ ***Aspiración*** / *Elimina una* HERIDA.
- ☐ ***Herida*** / *Elimina un* ESTADO.

LAZOS

	Nombre	*/ Fuerza*
		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		/
☐		

RECURSOS

Fuerte

Tímido

PERSONALIDAD

Resistencia

Defensa

ENTRENAMIENTO



HERENCIA OSCURA

Morabosques

Marca una casilla y enfréntate a una PRUEBA OSCURA. *Puedes considerar el d12 como parte de tu reserva, pero su resultado puede activar una* COMPLICACIÓN.

IMPULSO

Destruir los símbolos de la civilización

Elimina todas las marcas de tu HERENCIA *y* DONES

DON

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.

DON

DON

DON

ESTADOS

- ☐ ***Ansiedad***
  -1 a ***razón, precisión y subterfugio***
- ☐ ***Agotamiento***
  -1 a ***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

HERIDAS

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐ ***Fuera de juego***
  No puedes ACTUAR *ni enfrentarte a* PRUEBAS

PRIMER ACTO ☐ ENFOQUE ☐ PERSONALIDAD ☐ ENTRENAMIENTO ☐ DON | **SEGUNDO ACTO** ☐ ENFOQUE ☐ PERSONALIDAD ☐ ENTRENAMIENTO ☐ DON | **TERCER ACTO** ☐ ENFOQUE ☐ PERSONALIDAD ☐ ENTRENAMIENTO ☐ DON