

Catálogo de cánticos

Templarun · 21/06/2026 10:39

Nombre	Raza	Seguidores requeridos	Tipo	Objetivo / Alcance	Duración	Efectos
Ascenso de la Marea	Profundos Abisales	1	Impulso	Equipo	3 turnos	En cada turno del cántico puedes sustituir hasta X dados blancos por dados azules, donde X es el número de turno del cántico (1/2/3). Tus aliados ignoran el +1 PM de la primera casilla Encharcada que crucen en cada movimiento.
Bramido de la Cabra Negra	Retoños del bosque	2	Impulso	Equipo	3 turnos	En cada turno del cántico puedes sustituir hasta X dados blancos por dados rojos, donde X es el número de turno del cántico (1/2/3). Cuando un aliado con Correr o Carga gaste un dado de movimiento para bonificar su movimiento, obtiene +1 PM adicional.
Coro del Umbral Sellado	Guardianes de la Cripta	2	Control	Equipo	3 turnos	En cada turno del cántico puedes sustituir hasta X dados blancos por dados verdes, donde X es el número de turno del cántico (1/2/3). Las casillas con Oscuridad creadas por tu equipo duran 1 turno adicional.
Fertilidad Corrupta	Retoños del bosque	3	Bendición	Equipo	2 turnos	En cada turno del cántico puedes sustituir 1 dado blanco por 1 dado negro y 1 dado blanco por 1 dado verde. La primera vez en cada turno que un aliado con Regeneración Parcial o Servidor de Shub Niggurath vaya a sufrir una tirada de lesión, reduce esa tirada en -1.
Juramento del Vínculo	Guardianes de la Cripta	3	Bendición	Equipo	2 turnos	Mientras este cántico esté activo, los aliados con Vínculo o No-Muerto que estén adyacentes a otro aliado con Vínculo o No-Muerto ganan +1 Defensa y -1 a sus tiradas de lesión.
Letanía del Abismo	Profundos Abisales	2	Bendición	Equipo	3 turnos	En cada turno del cántico puedes sustituir 1 dado blanco por 1 dado negro. Además, tus aliados que estén en Encharcado u Oscuridad ganan +1 Defensa.
Lluvia de Esporas	Retoños del bosque	1	Control	Equipo	3 turnos	En cada turno del cántico puedes sustituir hasta X dados blancos por dados verdes, donde X es el número de turno del cántico (1/2/3). La primera Nube de esporas que cree tu equipo en cada turno aplica un -1 adicional a las acciones de ataque.
Marcha de los Sin Sepultura	Guardianes de la Cripta	1	Bendición	Equipo	3 turnos	En cada turno del cántico puedes sustituir hasta X dados blancos por dados negros, donde X es el número de turno del cántico (1/2/3). El primer aliado No-Muerto Derribado que actives cada turno puede levantarse y actuar normalmente.

Nombre	Raza	Seguidores requeridos	Tipo	Objetivo / Alcance	Duración	Efectos
Sueño de R'lyeh	Profundos Abisales	3	Control	Equipo	2 turnos	En cada turno del cántico puedes sustituir hasta 2 dados blancos por dados verdes. Los conjuros de tu equipo ganan +1 Impactar si el objetivo está en una casilla Encharcada o con Oscuridad.