

Aleksy Gracjan Nowak

MANCOMUNIDAD SÁRMATA, VATICANO

Confiado (Hibris): Recibes 1 punto de héroe cuando aceptas las mentiras de otros o un trato injusto.

Voluntarioso (Virtud): Activa tu virtud y apunta a un villano. Hasta el final de esta escena, no puedes gastar puntos de héroe y el villano no puede gastar puntos de peligro.

Reputación: Honrado



CARACTERÍSTICAS

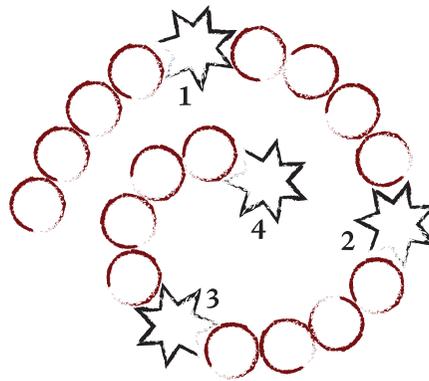
Músculo	●●●●○
Maña	●●○○○
Ingenio	●●●○○
Brío	●●○○○
Donaire	●●○○○

HABILIDADES

+1 DADO ADICIONAL POR CADA ●

Apuntar	●●○○○
Armas	●●○○○
Atletismo	●○○○○
Conocimiento	●●○○○
Convencer	●●●○○
Empatía	●●○○○
Equitación	●●○○○
Intimidar	●●○○○
Pelear	●○○○○
Tácticas de guerra	●●●○○

HERIDAS



- 1: +1d10 a todos los Riesgos.
- 2: Los villanos consiguen 2 dados adicionales contra ti.
- 3: Tus 10 explotan en todos los Riesgos.
- 4: Te quedas Indefenso.

PECULIARIDADES DEL TRASFONDO

Oficial del Ejército: Gana 1 punto de héroe cuando des órdenes durante un momento de intensa violencia o de extremo peligro.

Aristócrata: Gana 1 punto de héroe cuando demuestres que la nobleza es algo más que ropa cara y estar en la corte.

VENTAJAS

Academia: Estudiaste estrategia, equitación y cómo ser un soldado en una de las muchas academias militares de Théah. Cuando realices un Riesgo usando Atletismo, Tácticas de Guerra o Equitación, todos tus dados consiguen un +1 a su valor.

Liderazgo: Gasta 1 punto de héroe para inspirar a un grupo a que actúe. El grupo debe poder oírte, pero si pueden hacerlo y son neutrales o tienen una buena disposición, harán lo que les mandes mientras sea algo razonable (probablemente no se tiren por un puente hacia una muerte segura, por ejemplo). Puedes hacer esto una vez por sesión de juego.

Sonrisa encantadora: Gasta 1 punto de héroe para evitar que otro personaje saque un arma, empiece una pelea o recurra a la violencia. Seguirá defendiéndose, pero no empezará ningún conflicto violento.

Voluntad indómita: Después de que otro personaje intente intimidarte, seducirte o provocarte, gasta 1 punto de héroe para resistirte automáticamente.

Reputación (Honrado): Cuando uses tu reputación para sacar ventaja en los riesgos sociales, consigues 1 dado adicional.

Grande: Consigues 1 dado adicional en cualquier riesgo que sea más fácil debido a tu tamaño, como por ejemplo, al usar Atletismo para correr a toda velocidad mientras llevas a otro héroe o acercarse a alguien para intimidarlo con Intimidar.

Rico: Empiezas cada sesión con Riqueza 3.