

# Domenica Vespucci

VODACCE, VATICANA

**Arrogante (Hibris):** Recibes 1 punto de héroe cuando tu heroína demuestra desdén, menosprecio o mira de arriba abajo a un villano o a alguien que podría dañar a sus amigos.

**Iluminada (Virtud):** Activa tu virtud para saber cuándo te miente otro personaje; este efecto dura hasta el final de la escena.

**Reputación:** Con recursos



## CARACTERÍSTICAS

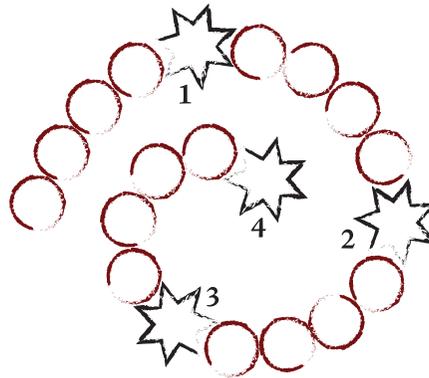
Músculo	●●○○○
Maña	●●○○○
Ingenio	●●●●○
Brío	●●●○○
Donaire	●●○○○

## HABILIDADES

+1 DADO ADICIONAL POR CADA ●

Apuntar	●●○○○
Armas	●●●○○
Convencer	●●●○○
Empatía	●●○○○
Equitación	●●○○○
Esconder	●●○○○
Interpretar	●●●○○
Tentar	●●●○○

## 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 Indefensa.

## PECULIARIDADES DEL TRASFONDO

**Sorte strega:** Gana 1 punto de héroe cuando sigas un curso de la acción peligroso que creas que es el destino.

**Cortesana:** Gana 1 punto de héroe cuando provoques un acto violento a través del encanto y el talento.

## VENTAJAS

**Un inocente malentendido:** Gasta 1 punto de héroe para corregir, eliminar o cambiar algo que tú u otro héroe acabáis de decir y «reinterpretar» las palabras en el cumplido más amable.

**Ven aquí:** Gasta 1 punto de héroe para atraer a otro personaje a una habitación privada y marcharte después de dicha habitación sin él, con lo que lo sacas de la escena. Ese personaje puede ser rescatado después de que te marches.

**Amigos en la corte:** Cuando estés en un baile, un banquete o un acto similar de la alta sociedad, gasta 1 punto de héroe para revelar que tienes un amigo cercano, que también está presente.

**Lingüista:** Hablas, lees y escribes todas las lenguas de Théah, incluso las muertas.

**Hechicería (x2):** Eres una sorte strega. Ver página 34 para más información.

**No somos tan diferentes...:** Gasta 1 punto de héroe para convencer a un villano de que estás de su lado. El villano te considera una aliada de confianza. La ilusión se acaba en cuanto el villano te vea realizar una acción heroica o te niegues a realizar una acción villana. Solo puedes usar esta ventaja en cada villano una vez. «Si me engañas una vez...».