

Ennio Vespucci

VODACCE, VATICANO

Impulsivo (Hibris): Recibes 1 punto de héroe cuando tu héroe pierde los estribos, se pone furioso y provoca problemas.

Glorioso (Virtud): Activa tu Virtud cuando seas el centro de atención. Durante el siguiente Riesgo, cuando determines los Aumentos, cada dado cuenta como un Aumento.

Reputación: Intrépido



CARACTERÍSTICAS

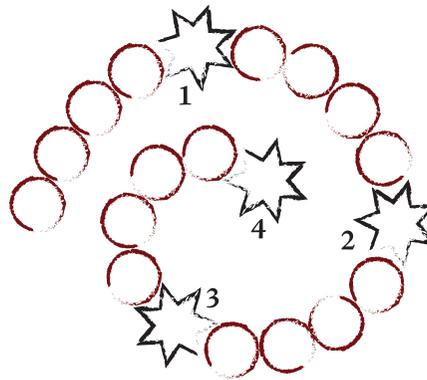
Músculo	●●○○○
Maña	●●●○○
Ingenio	●●○○○
Brío	●●○○○
Donaire	●●●●○

HABILIDADES

+1 DADO ADICIONAL POR CADA ●

Atletismo	●●●○○
Armas	●●●○○
Empatía	●●●○○
Equitación	●○○○○
Interpretar	●●○○○
Intimidar	●●●○○
Percepción	●○○○○
Navegación	●○○○○
Pelear	●○○○○
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 Indefenso.

PECULIARIDADES DEL TRANSFONDO

Bravo: Gana 1 punto de héroe cuando te pongas en peligro para defender la vida de otra persona a la que has jurado proteger.

Duelista: Gana 1 punto de héroe cuando recurras al filo de tu espada para defender un ideal noble.

VENTAJAS

Academia de Esgrima: Te has entrenado en el estilo de esgrima de la academia Ambrogia. Ver página 32 para más información.

Difícil de matar: Ya no te quedas indefenso cuando tienes 4 Heridas Dramáticas. En cambio, cuando eso suceda, cualquier villano que realice un Riesgo contra ti consigue 3 dados adicionales (en lugar de 2). Además, consigues una hilera adicional de Heridas. Cuando recibas tu quinta Herida Dramática, te quedas Indefenso.

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

Inmunidad al veneno: El veneno nunca te afecta, solo sientes un ligero malestar. Un veneno que pudiera matarte solo te hará vomitar, pero no tiene otros efectos secundarios.

Reflejos rápidos: Elige una habilidad. Cuando uses esa habilidad siempre realizas las acciones como si tuvieras un Aumento adicional para gastar. Por ejemplo, si un héroe tiene Reflejos Rápidos con Armas y saca 3 Aumentos, realiza su primera acción con 4 Aumentos. Si gasta 1 Aumento para realizar una acción (y le quedan 2 Aumentos) su siguiente acción ocurre con 3 Aumentos.