

# Roberto Gallo

CASTILLA, VATICANO

**Curioso (Hibris):** Recibes 1 punto de héroe cuando investigas algo inusual, especialmente si parece peligroso.

**Ejemplar (Virtud):** Activa tu Virtud y elige otro héroe que se encuentre en la misma escena para sumar vuestra reserva de Aumentos durante la ronda. Para realizar acciones gastáis Aumentos de la reserva compartida.

**Reputación:** Ingenioso.



## CARACTERÍSTICAS

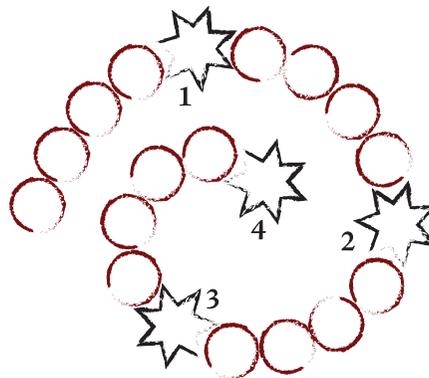
Músculo	●●○○○
Maña	●●●○○
Ingenio	●●●○○
Brío	●●○○○
Donaire	●●●○○

## HABILIDADES

+1 DADO ADICIONAL POR CADA ●

Apuntar	●○○○○
Armas	●●○○○
Atletismo	●●○○○
Conocimiento	●●●○○
Convencer	●●○○○
Empatía	●○○○○
Equitación	●○○○○
Interpretar	●○○○○
Percepción	●○○○○
Navegación	●●●○○
Tácticas de guerra	●○○○○
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 TRASFONDO

**Capitán de barco:** Gana 1 punto de héroe cuando seas el último de tu tripulación en ponerse a salvo.

**Mirabilis (Sacerdote):** Gana 1 punto de héroe cuando te desvivas por demostrar la calidez y la compasión de la Iglesia Vaticana.

## VENTAJAS

**Sentido de la orientación:** Nunca te pierdes mientras tengas un punto de referencia, pero no es lo mismo que saber exactamente dónde estás; si te dejan inconsciente y te despiertas en una mazmorra, no tienes por qué saber en qué ciudad estás, pero si consigues escapar de la celda nunca te desviarás en los serpenteantes túneles que componen la mazmorra.

**Vista de lince:** Puedes ver perfectamente hasta una distancia de una milla mientras tengas una línea de visión despejada. Si usas un catalejo incluso puedes distinguir detalles, como la inscripción de un anillo de alianza. Si realizas un Riesgo que se base principalmente en tu visión, consigues 1 dado adicional.

**Mañoso:** Gasta 1 punto de héroe para reparar un objeto roto, apañar una pistola rota, parchear un barco que tiene una fuga o realizar milagros similares que hagan que el objeto funcione con normalidad durante el resto de la escena. Al final de la escena, o si el objeto sufre cualquier daño adicional, se volverá inservible hasta que tengas tiempo de realizar una reparación seria con las herramientas adecuadas.

**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.

**Casado con el mar:** Tienes acceso a un barco.

**Miembro de la Orden:** Puedes esperar refugio, un lugar donde quedarte y comida caliente en cualquier iglesia. También tienes acceso a muchas de las bibliotecas de la Iglesia, pero no a todas. Finalmente, también consigues 2 dados para cualquier Riesgo social contra personajes que sean adeptos de tu fe.

**Uno con el barco:** Nunca pierdes el equilibrio mientras te encuentres a bordo de un barco. Además, consigues 1 dado adicional en cualquier Riesgo físico mientras estés a bordo de un barco en el mar (como enzarzarte en una lucha con espadas en la cubierta de un barco inclinado o escalar por el cordaje durante una tormenta).

**Chispa de genialidad:** Elige un campo de estudio académico concreto (astronomía, matemáticas, arquitectura, historia, etcétera). Cuando realices un Riesgo y recurras a tu campo de estudio especializado, gasta 1 punto de héroe para conseguir tantos Aumentos adicionales como tu valor de Ingenio.