

Azucena Esquivel

CASTILLA, AGNÓSTICA

Leal (Hibris): Recibes 1 punto de héroe cuando tu heroína vuelva a por un compañero caído o cuando se niegue a dejar a un aliado herido.

Victoriosa (Virtud): Activa tu virtud la primera vez que hieras a un villano durante una pelea para infligirle 1 Herida Dramática, además de las heridas que le inflijas con normalidad.

Reputación: Estoica

Sociedad secreta: Los Vagabundos



CARACTERÍSTICAS

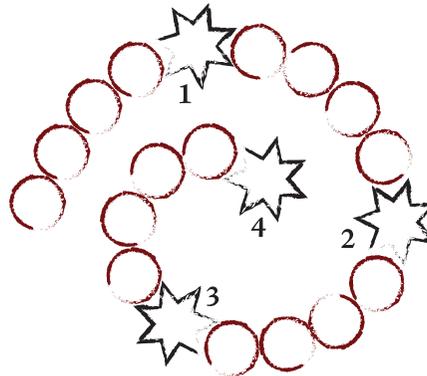
| | |
|---------|-------|
| Músculo | ●●○○○ |
| Maña | ●●●●○ |
| Ingenio | ●●●○○ |
| Brío | ●●○○○ |
| Donaire | ●●○○○ |

HABILIDADES

+1 DADO ADICIONAL POR CADA ●

| | |
|------------|-------|
| Armas | ●●●○○ |
| Atletismo | ●●●○○ |
| Convencer | ●●○○○ |
| Empatía | ●●○○○ |
| Equitación | ●○○○○ |
| Esconderse | ●●●○○ |
| Intimidar | ●●○○○ |
| Pelear | ●○○○○ |
| Robar | ●●●○○ |

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

Criminal: Gana 1 punto de héroe cuando rompas la ley para perseguir una empresa noble.

Asesina: Gana 1 punto de héroe cuando te desvíes de tu camino para evitar la muerte de un adversario o evitar un curso de la acción porque podría resultar en la muerte de otra persona.

VENTAJAS

Camaradería: Cuando gastes 1 punto de héroe para ayudar a un aliado, este gana 4 dados en lugar de 3.

Esgrimista: Consigues 1 dado adicional cuando realizas un Riesgo de Armas usando un florete, una ropera, una daga, un alfanje u otra arma similar.

¡Lo tengo!: Gasta 1 punto de héroe para abrir una cerradura, abrir una caja fuerte o desactivar una trampa de manera inmediata.

¡Chist, por aquí!: Mientras no te detecten, puedes gastar 1 punto de héroe para atraer a un solo personaje hasta tu posición y noquearlo. Otros personajes que se encuentren en la misma área no se dan cuenta de tu presencia.

Allanamiento de morada: Puedes gastar 1 punto de héroe para localizar un modo de entrar en un edificio o en un área restringida. Puedes llevar contigo hasta un personaje, pero el resto tiene que encontrar su propio modo de entrar o esperar hasta que les abras un camino.

Pequeña: Eres más pequeña que el resto de théanos medios. Mucho más pequeña. Si tu tamaño hace que un Riesgo sea más fácil (usar Escondere para escabullirte en un espacio pequeño y escapar de una patrulla de guardias o usar Atletismo para deslizarte entre los barrotes de una celda) ganas 1 dado adicional.

Callejera: Puedes gastar 1 punto de héroe para localizar a un arreglador, un soplón, un contrabandista o una figura similar de los bajos fondos.