



NUESTRA MEJOR Y ÚLTIMA

ESPERANZA

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE:

ARQUETIPO:

DAÑO: ○ ○ ○ ○ ○

HABILIDAD DE ARQUETIPO:

SINGULARIDADES:

LO QUE HE TRAÍDO CONMIGO:

LO QUE HE DEJADO ATRÁS:

DURANTE LAS ESCENAS:

Si te estás enfrentando a la Amenaza, puedes:

- Usar tu Habilidad de Arquetipo.
- Usar un Recurso (*paga 1PH y añade 1 dado blanco*).
- Usar una de tus Singularidades (*añade 1 dado blanco*).
- Jugar tu Tarjeta de Muerte para engañar a la muerte si sufres 5 de Daño (*ver pág. 58*).
- Jugar tu Tarjeta de Muerte para confirmar tu destino cuando sufras 5 de Daño (*ver pág. 58*).
- Jugar tu Tarjeta de Muerte para elegir tu muerte (*ver pág. 58*).

Si otro personaje se está enfrentando a la Amenaza, puedes:

- Ayudar a ese personaje (*pagando 1PH si no eres el primero que ayuda, añade 1 dado blanco*).
- Usar tu Habilidad de Arquetipo.
- Jugar tu Tarjeta de Muerte para elegir tu muerte (*elimina todas las Amenazas, añade 3 dados blancos a la Crisis y 2 PH al Plan*).
- Jugar la Tarjeta de Miedo de uno de los jugadores presentes en la escena (*añade 1 dado negro y gana 2 PH*).

RESOLVER AMENAZAS:

Primer Acto (nivel de Amenaza: 3 dados negros)

- 1) Crea la reserva y tira los dados (*páginas 71-72*).
- 2) Si hubiera, mueve un 6 negro a la Crisis (*gana 2 PH*).
- 3) Si hubiera, mueve un 6 blanco a la Crisis (*opcional, pagando 3 PH*).
- 4) Suma los dados restantes, blancos – negros (*página 74*).
- 5) Si el total es: más de 0, *baja 1 nivel de la Amenaza por cada cinco puntos*.
menos de 0, *todos los personajes en la escena sufren 1 daño*.
igual a 0, *tira la Reserva de Crisis*:

si la suma es negra, *aparece otra Amenaza de igual nivel* y si la suma es blanca, *no pasa nada*.

Segundo Acto (nivel de Amenaza: 5 dados negros)

- 1) Crea la reserva y tira los dados (*puede moverse un 6 blanco al Plan pagando 3 PH*).
- 2) Suma los dados restantes, blancos – negros (*página 74*).
- 3) Si el total es: igual o mayor que 0, *baja 1 nivel de la Amenaza por cada cinco puntos*.
menos de 0, *todos los personajes presentes en la escena sufren 1 daño por cada cinco puntos*.