

PERSONAJE

JUGADOR/A
NOMBRE
CONCEPTO
NACIÓN
RELIGIÓN
REPUTACIÓN
RIQUEZA
IDIOMAS

ARCANOS

ASPECTO

CARACTERÍSTICAS

BRIO
DONAIRE
INGENIO

MAÑA
MÚSCULO

HABILIDADES

APUNTAR
ARMAS
ATLETISMO
CONOCIMIENTO
CONVENCER
EMPATÍA
ESCONDER
EQUITACIÓN

INTERPRETAR
INTIMIDAR
NAVEGACIÓN
PELEAR
PERCEPCIÓN
ROBAR
TÁCTICAS
DE GUERRA
TENTAR

Nivel 3: Vuelve a tirar un solo dado.
Nivel 4: Grupos de 15 = 2 Incrementos.
Nivel 5: Los 10 explotan (+1 dado).

ESPIRAL DE LA MUERTE

1: +1 dado adicional
a todos los Riesgos.

2: Los villanos
consiguen +2
dados adicionales.

3: Tus 10 explotan
(+1 dado).

4: Te quedas
Indefenso.



TRASFONDOS

VENTAJAS