



NUESTRA MEJOR Y ÚLTIMA
ESPERANZA

HOJA DE
PERSONAJE

NOMBRE:

ARQUETIPO:

DAÑO: ○ ○ ○ ○ ○

HABILIDAD DE ARQUETIPO:

SINGULARIDADES:

HE TRAI DO CONMIGO:

HE DEJADO ATRÁS:

DURANTE EL COMBATE:

Si te estás enfrentando a una amenaza, puedes:

- usar tu habilidad (*paga 1 PH*)
- usar un recurso (*paga 1PH, añade 1 dado blanco*)
- usar tu singularidad (*añade 1 dado blanco*)
- jugar tu Tarjeta de Muerte para **engañar a la muerte** (*resuelve todas las amenazas*)
- jugar tu Tarjeta de Muerte para **confirmar tu destino**
(*resuelve todas las amenazas y añade 3 dados blancos a la Reserva de Crisis*)

Si otra persona se enfrenta a una amenaza, tu puedes:

- ayudar a esa persona enfrentándote a la amenaza (*paga 1PH, añade 1 dado blanco*)
- usar tu habilidad (*paga 1PH, si estás ayudando*)
- jugar tu Tarjeta de Muerte para **elegir tu muerte**
(*resuelve todas las amenazas, añade 3 dados blancos y 2PH a la Reserva de Crisis*)
- jugar la Tarjeta de Miedo de un jugador que esté participando
(*añade 1 dado negro, gana 2PH*)

RESOLVIENDO AMENAZAS:

Primer acto

- 1) tira los dados
- 2) si se da el caso, mueve un 6 negro a la Reserva de Crisis
- 3) si se da el caso, mueve un 6 blanco a la Reserva de Crisis (*paga 3PH*)
- 4) suma los dados restantes
- 5) si el total es: más de 0, *retira 1 dado negro por cada 5 por encima*
menos de 0, *recibe un punto de daño por cada 5 por debajo*
igual a 0, *tira la Reserva de Crisis*
si es negro, *aparece una nueva Amenaza*
si es blanco, *no ocurre nada*

Segundo acto

- 1) tira los dados
- 2) suma los dados
- 3) si el total es: mayor o igual que 0, *retira 1 dado negro por cada 5 por encima*
menor de 0, *recibe 1 de daño por cada 5 por debajo*