

SUMARIO DE DESVENTAJAS

Analfabeto (menor): No sabes leer o escribir.

Anciano (mayor): -1 al Paso y carrera, -1 a tiradas de Vigor y Fuerza; ganas cinco puntos extra de habilidad.

Anémico (menor): -2 a Vigor cuando resistes la fatiga.

Arrogante (mayor): Te gusta dominar a tus adversarios; siempre vas a por el enemigo más poderoso en combate.

Apacible (menor): -2 a Intimidar.

Apocado (mayor): Confundes las palabras o, en ocasiones, las equivocas. -1 a Intimidar, Persuadir y Provocar.

Avaricioso (mayor/menor): Estás obsesionado con la riqueza y las posesiones materiales.

Avergonzado (mayor/menor): Algo trágico sucedido en tu pasado te persigue.

Bocazas (menor): Eres incapaz de mantener un secreto y constantemente se te escapa información que debería permanecer privada.

Buscado (mayor/menor): Las autoridades te buscan.

Canalla (menor): -1 a Persuadir. Eres un perdonavidas.

Cauto (menor): Te gusta planear y sopesar demasiado todas tus acciones.

Ciego (mayor): -6 a todas las tareas que requieran la visión (y recibes una ventaja gratuita).

Cobarde (mayor): -2 a las tiradas de miedo y resistirse a Intimidar.

Código de Honor (mayor): Siempre mantienes tu palabra y actúas como un caballero.

Cojo (mayor/menor): -1/-2 al Paso y d4/d4-1 para correr. Penalización a Atletismo y resistirlo. Es posible que tengas que usar muletas, miembros protésicos o sillas de ruedas.

Corto de Vista (mayor/menor): Debes usar gafas o sufres -2 a las acciones a 5 pasos (10 m) o más de distancia; -4 en entornos sin cristales correctores.

Curioso (mayor): Quieres saber todo y de todos.

Delirio (mayor/menor): Crees en algo extraño que te suele meter en problemas o convierte en un hazmerreír.

Deseo Mortal (menor): No te importa morir si logras una tarea específica.

Despiadado (mayor/menor): Harás lo que sea para conseguir lo que quieres.

Despistado (mayor): -1 a Conocimientos Generales y Notar.

Dubitativo (menor): Sacas dos cartas de acción y actúas en la más baja (excepto joker).

Enemigo (mayor/menor): Tienes una némesis recurrente.

Envidioso (mayor/menor): Deseas lo que tienen los demás.

Escéptico (menor): No crees en lo sobrenatural, a menudo exponiéndote a peligros innecesarios por ello.

Exceso de Confianza (mayor): Crees que no hay nada que no puedas hacer.

Feo (mayor/menor): No tienes un físico agradable y aplicas -1/-2 a Persuadir.

Fobia (mayor/menor): Temes a algo y sustraes -1/-2 a las tiradas de rasgo en su presencia.

Hábito (mayor/menor): Eres adicto a una sustancia, sufres Fatiga si no tienes acceso a ella.

Heroico (mayor): Siempre ayudas a aquellos en problemas.

Impulsivo (mayor): Eres de los que actúa antes de pensar.

Joven (mayor/menor): Repartes menos puntos en atributos y habilidades; ganas benis extras al comienzo de la sesión.

Juramento (mayor/menor): Te has consagrado a una causa externa a ti.

Leal (menor): Eres un amigo o aliado constante y fiel.

Mal Nadador (menor): -2 a Atletismo (nadar), tu paso nadando es $\frac{1}{3}$ del normal andando.

Mala Suerte (mayor): El personaje comienza la sesión con un beni menos.

Manazas (menor): -2 a usar instrumentos mecánicos o electrónicos.

Manco (mayor): -4 a las tareas (como Atletismo o Pelear) que requieran dos manos.

Manía (menor): Tienes una costumbre menor que los demás encuentran molesta.

Marginado (mayor/menor): No casas en el entorno local y -2 a Persuadir. Como mayor, además, no tienes derechos legales (u otra consecuencia grave igual de importante).

Mudo (mayor): No puedes hablar y -2 a todas las tiradas que exijan comunicación audible.

Obeso (menor): +1 a Tamaño, Paso -1 y d4 corriendo. Tu FUE es un dado menos para FUEMín.

Obligaciones (mayor/menor): Tienes una obligación que te consume 20/40 horas a la semana.

Obsesión (mayor/menor): Todas tus acciones te llevan hacia una meta o creencia importante.

Pacifista (mayor/menor): Solo luchas en defensa propia (o sin causar daño letal con mayor).

Patoso (mayor): -2 a Atletismo y Sigilo.

Pequeño (menor): -1 a Tamaño (y -1 a Dureza). Tamaño -1 como mínimo.

Pobreza (menor): Mitad de fondos iniciales y siempre al borde de la ruina.

Sanguinario (mayor): Jamás tomas prisioneros.

Secreto (mayor/menor): Tienes un secreto oscuro de algún tipo.

Sensible (mayor/menor): -2/-4 a defenderte de Provocar.

Sordo (mayor/menor): -4 a las tiradas de Notar (escuchar), fallo automático si eres completamente sordo.

Suspicaz (mayor/menor): Eres un paranoico. -2 a las tiradas de apoyo de tus aliados si es mayor.

Tozudo (menor): Siempre quieres tener razón y rara vez admites tus errores.

Tuerto (mayor): -2 a todas las acciones a más de 5 pasos (10 m) de distancia.

Vengativo (mayor/menor): Siempre buscas ajustar cuentas por cualquier insulto. Como mayor, puedes llegar a causar daño físico para resarcirte.

SUMARIO DE RASGOS

ATRIBUTOS

Agilidad: Destreza, flexibilidad y coordinación física en general.

Astucia: Percepción, intelecto en bruto y aprovechamiento de la información compleja.

Espíritu: Fuerza interior y voluntad.

Fuerza: Músculo físico.

Vigor: Aguante, salud y constitución.