

Lista de Ventajas y Desventajas por Categoría

Nombre	Tipo/Coste	Pag.	Resumen
Físicas			
Atractivo	Ventaja/Desventaja variable 1 punto/nivel	38	Nivel mínimo -5 / Nivel máximo +5. El nivel de esta ventaja/desventaja se utiliza como modificador para aquellas tiradas destinadas a impresionar positivamente a otras personas. Sin embargo, como caso especial, en las tiradas de intimidación, los valores negativos cuentan como bonus y los positivos no se tienen en cuenta.
Difícil de matar	Ventaja 1 punto/nivel	42	Nivel máximo 5. Cada nivel da 3 PV extra y un +1 a los chequeos de Supervivencia.
Discapacidad física (*)	Desventaja variable	45	
-Manco / brazo o mano tullida (*)	Desventaja 2 puntos	45	Las tareas que requieran el uso de ambas manos son imposibles, o se realizan con un penalizador de -3 o peor.
-Cojo /pierna tullida o amputada (*)	Desventaja 3 puntos	45	Con un bastón o muletas, puede caminar a 1/3 de la velocidad normal. Las tiradas de combate cuerpo a cuerpo tienen un penalizador de -2.
-Manco / tullido de ambos brazos	Desventaja 4 puntos	45	No puede emplear herramientas con normalidad, a menos que estén específicamente adaptadas para usarse con los pies.
-Parapléjico / sin piernas	Desventaja 4 puntos	45	No puede caminar. Necesita una silla de ruedas o sólo podrá arrastrarse por el suelo.
-Tetrapléjico	Desventaja 8 puntos	45	Sólo puede moverse con la ayuda de una silla de ruedas especialmente adaptada. Necesita ayuda para casi todas sus tareas cotidianas.
Resistencia	Ventaja variable 1 punto/nivel	45	Otros tipos de resistencia son posibles, si el ZM está de acuerdo, aparte de los presentados.
-Dolor	Ventaja 1 punto/nivel	45	Reduce en 1 por nivel los penalizadores por estar herido de gravedad. Cada nivel da un +1 a los chequeos de consciencia.
-Enfermedad	Ventaja 1 punto/nivel	45	El nivel de la ventaja es añadido a la Con del personaje para resistir el contagio.
-Fatiga	Ventaja 1 punto/nivel	45	Reduce cualquier pérdida de resistencia en 1 por nivel (hasta un mínimo de 1 punto)
-Veneno	Ventaja 1 punto/nivel	45	El nivel de la ventaja es añadido a la Con del personaje para resistir el envenenamiento. Reduce el daño de los venenos en 1 por nivel (hasta un mínimo de 1 punto)
Sentido aguzado / disminuido (*)	Ventaja o Desventaja 2 puntos	36	Proporciona un +3 (o un -3 en el caso de la Desventaja) a las tiradas de Per relacionadas con el sentido escogido.
Mentales			
Adicción	Desventaja variable 1-6 puntos	36	Dependencia de una sustancia, la puntuación varía según el grado de abuso y la droga. El valor de la desventaja es también un penalizador a las tiradas mentales mientras el personaje tenga "mono". Algunas drogas también tienen un "mono físico", penalizando además las acciones físicas con un -3. Los efectos del consumo varían.
Bufón	Desventaja 1 punto	38	El personaje nunca se toma nada en serio y bromea constantemente, incluso en las situaciones más inadecuadas.
Carisma	Ventaja/Desventaja variable 1 punto/nivel	38	Nivel mínimo -5 / Nivel máximo +5. El nivel de esta ventaja/desventaja se emplea como modificador para aquellas tiradas destinadas a influenciar a otras personas.
Cobarde	Desventaja 1 punto/nivel	40	Nivel máximo 3. El nivel de esta desventaja se aplica como penalizador a todas las tiradas de Miedo, así como aquellas tiradas para resistir intimidación o chantaje. Al nivel 1, se deben superar chequeos sencillos de Vol cada vez que el personaje se enfrente a riesgos grandes para evitar huir o rendirse. Al nivel 2 debe de superar un chequeo sencillo de Vol incluso cuando tiene las de ganar, y debe superar un chequeo complicado en caso de riesgos superiores. Al nivel 3, los riesgos más pequeños requieren una tirada complicada de Vol para enfrentarse a ellos, y el personaje no se enfrentará conscientemente a ningún peligro mayor, pudiendo traicionar a sus aliados para salvarse.
Codicioso	Desventaja variable 1 punto/nivel	39	Nivel máximo 3. Al nivel 1, el personaje orientará su vida y sus acciones a la persecución del objeto de su codicia, pero no traicionará sus principios para lograrlo. Al nivel 2, el personaje puede actuar en contra de sus ideas debido a su codicia (tirada sencilla de Vol con posibles penalizaciones de -1 a -3, según las circunstancias, para resistir la tentación). Al nivel 3, el personaje ignorará todos sus principios y escrúpulos (resistir su codicia requiere un chequeo complicado de Vol, penalizado de -1 a -5).
-Ambicioso	Desventaja 1 punto/nivel	39	El personaje busca obtener poder e influencia.
-Avaricioso	Desventaja 1 punto/nivel	39	El personaje busca obtener dinero y riquezas.
-Lujurioso	Desventaja 1 punto/nivel	39	El personaje busca satisfacción sexual.
-Vanidoso	Desventaja 1 punto/nivel	39	El personaje busca fama y renombre.
Consciencia de la situación	Ventaja 2 puntos	46	+2 a las tiradas de Per para percatarse del peligro, o descubrir a oponentes sigilosos.
Cruel	Desventaja de 1 o 3 puntos	40	Al nivel 1 (1 punto) el personaje disfruta haciendo sufrir a sus enemigos o aquellos que cree que lo merecen, pero nunca hará daño a uno de los suyos. Al nivel 2 (3 puntos), es un auténtico sádico, que no dudará en enañarse con sus propios compañeros.
Delirios (*)	Desventaja variable	41	Aparte de los presentados, otros tipos de delirios son posibles, si el ZM está de acuerdo.
-Delirios de grandeza	Desventaja 1-3 puntos	41	Cree que es más poderoso e importante de lo que es. Según el grado de exageración, vale de 1 a 3 puntos.
-Delirios extraños	Desventaja 1-3 puntos	41	Tiene una extraña convicción irracional. Según el grado en que esto afecte a su comportamiento, vale de 1 a 3 puntos.
-Fobia	Desventaja 1-3 puntos	41	Presenta un miedo irracional a determinadas criaturas o circunstancias. Según la severidad, vale de 1 a 3 puntos.
-Prejuicios	Desventaja 1-3 puntos	41	Cree firmemente que determinado grupo de gente tiene ciertas características. Según la intensidad de su creencia, vale de 1 a 3 puntos.
Fanático	Desventaja 3 puntos	47	Las creencias políticas, religiosas o personales del personaje dominan por completo su vida y comportamiento, y es capaz de cualquier cosa para seguir sus preceptos.
Fanfarón	Desventaja 2 puntos	46	El personaje trata constantemente de ser el centro de atención de los demás.
Honorable	Desventaja 1 punto/nivel	43	Nivel máximo 3. Un nivel más alto implica un código de honor más estricto y restrictivo.
Imprudente	Desventaja 2 puntos	45	El personaje es confiado e impulsivo, y actúa sin pararse a pensar o a sopesar los riesgos.
Memoria fotográfica	Ventaja 2 puntos	44	Es capaz de recordar cosas al pie de la letra o con exactitud asombrosa. +1 a todas las habilidades que requieran memoria, +1 a +3 a cualquier prueba que emplee la memoria, a discreción del ZM.
Nervios de acero	Ventaja 3 puntos	43	El personaje sólo requiere chequeos de Miedo en las situaciones más espantosas, e incluso entonces tiene un +4 a su tirada.
Obsesión	Desventaja 2 puntos	44	Una persona o tarea domina la vida del personaje, haciendo que deje de lado todo lo demás.
Paranoico	Desventaja 2 puntos	44	El personaje ve conspiraciones y posibles enemigos en todas partes, y no confía en nadie.
Pesadillas recurrentes	Desventaja 1 punto	45	Cada vez que se sufren las pesadillas (a discreción del ZM), la falta de descanso hace perder 1d4 puntos de resistencia.
Problemas emocionales (*)	Desventaja variable	41	Aparte de los presentados, otros tipos de problemas emocionales son posibles, si el ZM está de acuerdo.
-Dependencia emocional	Desventaja 1 punto	41	Se pega a sus amigos y queridos como una lapa, y es muy absorbente.
-Depresión (*)	Desventaja 2 puntos	41	-2 a la mayoría de las acciones, evitará involucrarse en nada.
-Miedo al compromiso	Desventaja 1 punto	41	En el momento en que empieza a comprometerse con alguien, se asusta e intenta automáticamente distanciarse.
-Miedo al rechazo	Desventaja 1 punto	41	Se siente dolido y enfadado cuando le rechazan o ignoran.
Reacción rápida	Ventaja 2 puntos	42	Gana siempre la iniciativa, a menos que el ZM especifique otra cosa. +1 a las tiradas de Miedo.
Sin sentido del humor	Desventaja 1 punto	43	Nada hace gracia al personaje, y cualquier intento de divertirle le dejará indiferente o incluso le molestará. Este tipo de personaje suelen ser el blanco de las bromas de los personaje con la desventaja bufón.
Sin talento	Desventaja 2 puntos	47	-3 a cualquier tirada para hacer algo artístico o creativo. La misma penalización se aplica a Elocuencia, Intimidación y Seducción.
Talento artístico	Ventaja 3 puntos	37	Sólo afecta a una forma de expresión artística (puede cogerse varias veces para tener talento en diferentes artes). +3 a las tiradas de creación artística. Incluso fallando la tirada, se consigue un nivel de éxito. +12 a la reserva de esencia (sólo una vez, aunque se escoja varias veces)
Vago	Desventaja 2 puntos	43	Evita el trabajo duro siempre que puede. Aumentar una habilidad por encima del nivel del atributo comunmente asociado a ésta costará el doble de puntos a un personaje vago.
Sociales			
Adversario	Desventaja variable 1-5 puntos	37	Una persona u organización busca la muerte o la ruina del personaje. Dependiendo de su poder, un adversario individual vale de 1 a 3 puntos, mientras que una organización de 2 a 5 puntos.
Contactos	Ventaja variable 1-5 puntos	39	El personaje tiene conocidos o aliados que pueden proporcionar información o ayuda. La puntuación varía dependiendo de los recursos del contacto y la ayuda que esté dispuesto a proporcionar.
Grupo minoritario	Desventaja 1 punto	44	Debido a su grupo étnico, raza, religión o cultura, el personaje puede ser marginado. En ambientaciones históricas anteriores, más intolerantes, esta desventaja puede valer 2 o 3 puntos.
Identidad múltiple	Ventaja 2 puntos/identidad adicional	44	El personaje tiene , por cada vez que se escoja esta desventaja, una identidad falsa que puede engañar a todo el mundo salvo unas pocas organizaciones. Dispone de partida de nacimiento, documento de identidad, pasaporte, número de seguridad social, etc.
Recursos	Ventaja/Desventaja variable 2 puntos/nivel	46	Nivel mínimo -5. Cada dos niveles positivos de Recursos aumentan en +1 el status del personaje.
Secreto	Desventaja variable 1-3 puntos	46	Dependiendo de las consecuencias de que se desvele el secreto del personaje, varía el valor de esta desventaja.
Status	Ventaja/Desventaja variable 1 punto/nivel	46	Nivel mínimo -5 / Nivel máximo +10. Cada dos niveles positivos de Recursos aumentan en +1 esta cualidad del personaje.
Sobrenaturales			
Alma vieja	Ventaja 4 puntos/nivel	49	El alma del personaje se ha reencarnado múltiples veces. Cada nivel en esta ventaja representa de 3 a 5 vidas pasadas. Gastando un punto de esencia y haciendo un chequeo de Int+Vol, el personaje puede acceder a los recuerdos o conocimientos de sus anteriores encarnaciones. Además, cada nivel de esta ventaja otorga 6 puntos de esencia adicionales y un punto adicional para gastar en atributos mentales (Int, Vol o Per)
Buena/Mala Suerte	Ventaja/Desventaja variable 1 punto/nivel	48	Cada nivel de buena suerte es un bonus de +1 que puede emplear en una tirada por sesión (si tiene varios niveles, puede acumular varios en una tirada, para un bonificador superior, o distribuirlos entre diferentes tiradas). En el caso de la mala suerte, cada nivel es un penalizador de -1 que el ZM puede aplicar al personaje en una tirada por sesión.
Don (**)	Ventaja 5 puntos	48	El personaje puede sentir la presencia de energías o criaturas sobrenaturales, superando una tirada sencilla de Vol.
Inspiración (**)	Ventaja 5 puntos	49	Requiere tener la ventaja Don. El personaje es el agente de un poder superior, que le permite realizar Milagros.
Maldición	Desventaja variable 1-10 puntos	47	Una terrible maldición persigue al personaje. Dependiendo de lo molesta o letal que ésta pueda ser para el personaje y de lo difícil que sea librarse de ella, el valor de ésta desventaja va de 1 a 10 puntos.
Reserva de Esencia incrementada (**)	Ventaja 1 punto/5 esencia (o 1/2 esencia)	48	Requiere tener la ventaja Don. Por cada punto gastado en esta ventaja durante la creación del personaje, se obtienen 5 puntos extra de esencia. Después de esto, cada punto de experiencia gastado en esta ventaja otorga 2 puntos extra de esencia.

(*) Si la desventaja en cuestión puede ser corregida mediante el uso de gafas, prótesis, medicación, etc. su valor se reduce en 1 punto

(**) Estas ventajas sólo están disponibles a personajes del tipo Inspirado