

FAR WEST: Tabla de historial

por Adolfo MD

01	Mató a su mejor amigo en un arrebato de furia. Desde entonces odia pelear y mucho más matar: -15% a TODAS las habilidades de combate.	13	Misógino, el Pj odia a las mujeres: -20% Seducción.	25	Criado en una tribu (o con los blancos): dicha comunidad no será hostil con el Pj si no se lo busca, y gana 25% en el idioma de dicha comunidad. Esta siempre dándose aires de grandeza, haciéndose pasar por quien no es: +15% en Labia.
02	Extraordinariamente Locuaz y Parlanchín: +15% en Elocuencia y Labia.	14	Extranjero: Irlandés, Holandés, Ruso... recientemente llegado a América: Habla Inglés al 25%.	26	Irascible y violento por naturaleza: +15% a pelear y a un grupo de armas a su elección.
03	Sentidos desarrollados: +15% a Ver, Descubrir, Escuchar y Rastrear.	15	Se le dan bien los animales: +15% a Domar, Montar, Conducir Ganado y Carros.	27	Educado por un Chaman Indio: +15% en Magia, Con. Plantas y Leyendas. 1 Hechizo.
04	Tuerto: -15% Ver, Descubrir y Rastrear.	16	Miedo a las alturas: Toda acción que realice a mas de 6 m del suelo sufre un -30%.	28	Tiene metido en la cabeza que esconde es de cobardes: -15% en Escondese.
05	Busca al asesino de su familia, y se ha entrenado a fondo para el día en que lo encuentre: +15% en un arma concreta.	17	Le apasionan las armas y el combate, tanto que ha descuidado parte de su educación en favor de estas: Quita 25% a cualquier combinación de sus habilidades y súmaselo a habilidades de combate.	29	Bebedor impenitente: +15% a Resistencia al alcohol, pero necesita beber algo cada día o sus habilidades se reducirán a la mitad hasta que le de gusto al cuerpo.
06	Peleado con su familia o tribu: el Pj no puede volver con ellos ni esperar ninguna ayuda por su parte.	18	Educado en otro idioma: Puede elegir un nuevo idioma en el cual empezará con un 25%.	30	Un poco cojo: -15% a Velocidad y Velocidad máxima.
07	Lleva siempre consigo el arma de su padre, de la que nunca se desprende: Elige un arma.	19	Los animales le odian: -15% a Domar, Montar, Conducir Ganado y Carros.	31	En el pasado trabajo para, o sirvió en el ejercito: +15% Mando y un grupo de armas.
08	Bastante guapo: Su aspecto aumenta una categoría.	20	Debilitado a raíz de unas fiebres casi mortales: -1 a FUE, DES y CON.	32	Despistado: -15% Intuición.
09	Problemas de peso: +30kg, -1 DES.	21	Ambidiestro: Idéntico % en ambas manos al empezar el juego.	33	Cuenta pendiente con la justicia por un crimen que no cometió (o quizás si).
10	Sufrió un accidente que le desfiguro la cara: Su aspecto disminuye una categoría.	22	Bajito: -25 cm de altura.	34	Herencia paterna: El Pj puede elegir algo que le fue dejado por su padre antes de morir.
11	Fue a la escuela: +15% Leer/escribir e Historia.	23	Pánico a los caballos a raíz de un accidente cuando era niño: -50% a Montar.	35	Posee un talismán que le trae buena suerte y que le dará, solamente a el, un +5% en una tirada de habilidad por partida.
12	Cobardía: El Pj siempre intentara atacar por la espalda o a enemigos desarmados, o sufrirá un -10% en sus habilidades de combate.	24	Oído agudo: +15% a Escuchar.	36	

37 Vista Excelente: +15% a Ver, Descubrir y Rastrear.

38 Lengua cortada: El personaje no puede hablar y por tanto reduce a 0% sus habilidades de Cantar, Elocuencia, Labia, Mando e Idioma. Reduce también un -15% Enseñar, Regatear, Seducción y Soborno, ya que tiene que hacerse entender mediante gestos.

39 Tiene una amistad influyente: El Pj tiene que ponerse de acuerdo con el master sobre su naturaleza.

40 Tiene una deuda de sangre con una familia, grupo o tribu, la cual le dañara siempre que pueda.

41 Perdió hace un par de años la mano o el brazo izquierdo: - 20% a Maña, Lazo, Nadar y Tregar.

42 Mala coordinación, especialmente cuando se pone nervioso o en combate: -15% a Esquivar.

43 Posee una buena voz, fuerte y bien entonada: +15% Cantar.

44 Muy Robusto: +1 CON y FUE.

45 Busca a un pariente cercano desaparecido o raptado y esta dispuesto a todo para recuperarlo: +15% a un grupo de armas.

46 Es capaz de comer cosas que harían vomitar a una cabra: La comida nunca le sienta mal (si no esta envenenada).

47 Es un Sádico, y disfruta con el sufrimiento y la muerte ajenas: +15% Torturar.

48 Don de lenguas: mejora su % en cualquier idioma el doble de rápido de lo normal.

49 Amigo de lo ajeno: Siempre que se le presente la ocasión el Pj intentara robar algo: Robar +15%.

50 Honradez a toda prueba: El Pj va con la verdad por delante, evitando en lo posible cometer actos delictivos: -15% a Forzar cerraduras, Juego de manos, Labia, Robar y Soborno.

51 Apariencia poco fiable: -15% Crédito.

52 Memoria Fotográfica: Nunca se le olvida nada, +25% Intuición.

53 Criado junto a un gran río, o el mar: +15% Nadar.

54 Aficionado a la caza: +15% Rastrear.

55 Tuvo acceso a una educación suplementaria: +10% en Leer/Escribir, Historia. El personaje no cree en ninguna religión o dios (nunca va a misa, ni puede beneficiarse de hechizos indios).

57 En alguna parte, el Pj tiene 1d6 Hijos a los que mantener.

58 Mas delgado de lo normal: -30 Kg.

59 Miedo terrible al agua: -15% Nadar.

60 Le importan poco el valor de las cosas: -10% Regatear y Tasar.

61 Sexto sentido: El Pj nunca es pillado completamente por sorpresa, negándoles a sus enemigos los bonificadotes por atacar por la espalda o por sorpresa.

62 El Pj sufre dolores por una vieja herida que nunca curó del todo: -1 CON.

63 Racista intolerante: Desprecia a los que no sean de su raza, religión o clase social.

64 Maldito por dios o el diablo: Una vez por partida el Master podrá transformar un fallo simple en una pifia.

65 Muy alto: +30 cm de altura.

66 Eres huérfano. No conociste a tus padres y tuviste una infancia muy dura: Resta 25% de entre tus habilidades iniciales y reparte los puntos entre Robar y Pelea.

67 Como los gatos, siempre caes de pie: +15% Saltar.

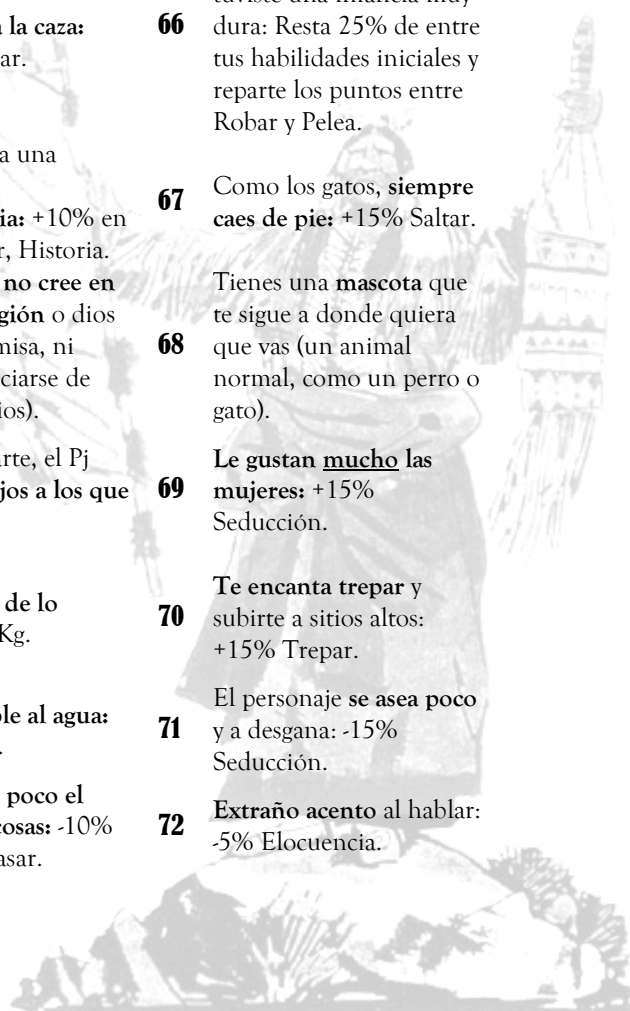
68 Tienes una mascota que te sigue a donde quiera que vas (un animal normal, como un perro o gato).

69 Le gustan mucho las mujeres: +15% Seducción.

70 Te encanta trepar y subirte a sitios altos: +15% Tregar.

71 El personaje se asea poco y a desgana: -15% Seducción.

72 Extraño acento al hablar: -5% Elocuencia.



- 73** Sordo de una oreja: -15% Escuchar.
- 74** Habilidad natural: +20% en una habilidad a elección del jugador.
- 75** Desconfiado y algo paranoico: El Pj no se fía de nadie: +15% Descubrir.
- 76** Confiado por naturaleza, el Pj cree en la bondad inherente de personas y reptiles: -15% Descubrir.
- 77** Educado por religiosos: +25% en Leer/Escribir, +15% Historia (Biblia) y Cantar.
- 78** Bastante simpático y convincente: +10% a Elocuencia, Seducción y Labia.
- 79** Don natural para la enseñanza: +20% a Enseñar.
- 80** Odia discutir un precio: -15% Regatear.
- 81** Corto de vista: -15% a Ver y Descubrir.
- 82** Valentía casi suicida. Nuca retrocederá ante un enemigo salvo en las situaciones más adversas: +5% en TODAS las armas.
- 83** Sed de aventuras tardía: +3d10 años.
- 84** Criado en un ambiente rural: +15% Con.Plantas.
- 85** Jugador: El Pj nunca dejará pasar la oportunidad de apostar en partidas de cartas.
- 86** Arma Favorita: Gana un +10% en esa arma, pero sufre un -15% en todas las demás (Excepto Pelea).
- 87** Ha sido educado en la creencia de que **no es honorable matar a alguien si no puedes mirarle a los ojos**: -15% a todas las armas de fuego.
- 88** Prefiere la vida sedentaria al esfuerzo físico y el trabajo intelectual al manual: Resta 25% de cualquier combinación de habilidades relacionadas y súmaselas a otras de conocimientos o intelectuales.
- 89** Herencia: Obtienes 20 dólares adicionales, +1d100 dólares extras al comenzar.
- 90** Viaja junto a un amigo, compañero o criado (Ver PNJ Pag 115 FW).
- 91** Torpe con las manos por naturaleza: -15% Maña, Abrir Cerraduras y Lazos.
- 92** Mestizo: Tus padres eran de distinta raza y no eres totalmente aceptado por ninguna de ambas.
- 93** Tienes buena letra: +15% a Leer/Escribir.
- 94** Ruidoso: El sigilo es algo que se te da bastante mal -15% Sigilo.
- 95** Sigiloso como un puma: +15% Sigilo.
- 96** Eres bastante curioso, y sueles fijarte en toda clase de pequeños detalles: +15% Descubrir.
- 97** Has superado una grave enfermedad que te ha dejado secuelas: (Tira 1d4)
- 1: -1 FUE
2: -1 DES
3: -1 CON
4: Baja un nivel tu ASP.
- 98** Camorrista y pendenciero: +15% Pelea.
- 99** Profundamente religioso: +20% Cantar e Historia (Biblia) o si eres Indio, +20% Leyendas y los Hechizos que intente hacerte un chaman tendrán éxito automático (o +20% Hechizos si es un Chaman)
- 100** Buena puntería: +15% a Lanzar y a cualquier arma de fuego.

