

Indice

Capitulo Uno: Creacion de Personaje.....	3
Paso Uno: Concepto	3
Paso Dos: Naturaleza y Conducta	3
Paso Tres: Atributos	10
Paso Cuatro: Habilidades	13
-Talentos	14
-Tecnicas	17
-Conocimientos	19
Paso Cinco: Trasfondos	21
-Antitrasfondos	26
Anexo: Fuerza de Voluntad	27
Paso Seis: Meritos & Defectos	28
-Psicologicos	28
-Mentales	35
-Aptitudes	37
-Fisicos	45
-Percepcion	50
-Economicos	51
-Legales	53
-Lazos Mortales	55
-Lazos Sobrenaturales	60
-Sobrenaturales	61
Paso Siete: Otros Datos	71
-Aliento de Vida	71
-Historia	71
-Detalles a Recordar	71
Capitulo Dos: Reglas Generales.....	72
Regla del 1	72
Especialidades	72
Regla del 10	72
Pifias	72
Exitos Automaticos	72
Variaciones en las dificultades	72
Intentarlo Otras Vez	72
Tiradas Extendidas	72
Dificultades minimas y maximas (Umbrales)	72
Multiples Acciones	72
Stunts	72
Stunts y multiples acciones	72
Capitulo Tres: Reglas Varias.....	73
Penalizadores de Heridas	73
Tiempos de Curacion	73
Cicatrices de Combate	73
Dispositivos de Proteccion	74
Colores del aura	74
Compas en el Mercado Negro	74
Vehiculos	75
Proezas de Fuerza	75
Saltar	75
Velocidad de Movimientos en tierra	75
Velocidad a Nado	75
Tabla de Exitos Probables	76
Modificacion a la creacion de personaje por edad (Mio)	66
Alternativas a la creacion de personajes	66
Capitulo Cuatro: Reglas sobre el Daño.....	77
Tipos de Heridas	77
Caidas	77
Fuego	77
Golpes de Calor	77
Hipotermia	77
Electricidad	77
Radiación y desechos toxicos	78
Asfixia y ahogamiento	78
Venenos y Enfermedades	78
Drogas	78

Capitulo Cinco: Reglas sobre Armas De Melee y Pelea.....	79
Tabla de Pelea	79
Sobre Armas	79
Ocultamiento de Armas	79
Localizacion de Impactos	79
Dificultades generales base para armas cuerpo a cuerpo	80
Armas Clasicas de Melee	80
Armas Callejeras	81
Capitulo Seis: Reglas sobre Armas Modernas.....	82
Tabla de Maniobras De Armas a Distacia	82
Complicaciones a Tiroteos	82
Municiones:	82
-Balas Especializadas	83
-Cartuchos Especializados	83
Armas a Distancia	83
Granadas	84
Compuestos Explosivos e Incendarios	84
Armas Quimicas	85
Tabla de Construccion de Armas	85
Fuentes.....	86

Creación de Personajes

-----Concepto-----

-Una vez tengan elegido un concepto usen los puntos libres para que lo que esta en la hoja se parezca al concepto. En caso de que falten puntos se puede negociar con el Narrador (generalmente).

-Mas adelante se puede cambiar el concepto si es necesario (pero solo una vez).

-----Naturalezas y Conductas-----

Naturaleza: Es como uno es en realidad, aunque quede oculto a los demás. Tu naturaleza determinara como recuperaras Fuerza de Voluntad.

Conducta: Es la cara que le das al resto mundo. La conducta pueden ser cambiada en cualquier momento, eso es con el fin de adaptarse a diferentes personas o situaciones distintas.

-Ambas pueden ser las mismas o totalmente opuestas, eso queda a gusto personal, pero piensa que es lo que cada una va a definir el personaje.

Adicto (Addict)

Estas enganchado con algo o con alguien. No puedes tener suficiente de ninguna cosa buena... o tal vez de una mala. Para este arquetipo, una fuente de placer se transforma en una obsesión. Las personas con este arquetipo son mas enfocadas que las con el arquetipo de Vividor, quienes disfrutan lo que tengan a mano, y mas dependientes que los con Celebrante quienes sacan fuerza de su entusiasmo. Un adicto a perdido el control de sus deseos. Este arquetipo usualmente se enfoca en drogas o alcohol, pero cierta persona, lugar o actividad puede también formar una adicción.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando puedas indulgarte en tu adicción. Negativamente, no puedes recuperar fuerza de Voluntad de otra manera.

Animal Social (Socialite)

El Animal Social puede que no viva por su astucia y encanto, pero ciertamente vive de ellos. Las gracias sociales se tornan una forma de arte para gente con este arquetipo, por el cual ellos hacen a otras personas felices y mantienen la paz. Sea un baile formal o una sesión informal en la oficina, los encantos y sutil diplomacia del Animal Social les da fuerzas a los demás para calmarse, relajarse y disfrutar de la compañía. Esta ligera manipulación puede llevar a influencias detrás de bastidores, o no, eso depende del personaje.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando calmes una situación volátil y la vuelvas una reunión pacífica y armónica.

Ansioso de Emociones (Thrill Seeker)

Vives para la siguiente altura, la fuente de adrenalina, el escalofrío de la victoria. Sobre el siguiente horizonte y en la siguiente batalla, encontrarás la excitación del desafío y la fuente de sentirse realmente vivo.

Tienes la fuerza del **Osado**, te arriesgarás donde otros temen fracasar. Tu debilidad es la **Imprudencia**. Hasta que aprendas a sopesar riesgos, te pones al límite cada día de tu vida.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cada vez que tomes un riesgo muy grande, y tengas éxito, especialmente cuando tu vida, posición o amigos importantes estén en la apuesta. "Ansioso de Emociones" no significa "estúpido" o "suicida" aunque: El Narrador puede elegir no recompensar a un jugador que gratuitamente mande a su personaje a peligros sin sentido por el solo propósito de ganar Fuerza de Voluntad.

Apostador (Gambler)

Para un apostador, la vida es un juego de azar. Lo importante no es si ganas o pierdes, es la emoción de la incertidumbre. Los apostadores pueden ponerse en peligro solo por la emoción de ver como escapan. A diferencia del ansioso de

emociones, el apostador depende mas de la suerte que de la habilidad, muchas personas con este arquetipo creen que pueden vencer las probabilidades.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando te arriesgues en grande y triunfes, especialmente si las probabilidades son en contra tuya.

Arquitecto (Architect)

Quieres dejar un legado duradero. Tu sentido de deber va más allá de tus propias necesidades; tratas de crear algo de valor perdurable para ellos que lleguen detrás de ti sean estos objetos, construcciones, filosofías... La gente necesita muchas cosas y tú obtienes satisfacción proporcionando lo que te es posible. Eres el tipo de persona que se esfuerza por construir algo de valor, fundar un pueblo, crear una compañía o de alguna forma dejar un legado imperecedero. Tu legado debe dar fuerza y proporcionar una mejor vida a los que estén contigo.

Tu fuerza es la **Resolución**. Tienes una visión que hará al mundo mejor (para algunos) mucho después que te hayas ido. Tus acciones permanecerán y ayudaran a aquellos alrededor tuyo.

Tu debilidad es la **Obsesión** con tus ambiciones – te enfocas ciegamente en tus planes. Para Ascender, debes superar esta fijación y abrirte a nuevas posibilidades y fines.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cada vez que crees o establezcas algo de importancia o de valor duradero.

Autócrata (Autocrat)

Necesitas tener el control de otros. Algunos autócratas genuinamente creen que nadie mas que ellos pueden liderar. Otros simplemente desean poder, o temen que otros tengan poder sobre ellos. Las personas con este arquetipo casi siempre quieren que todos los demás sepan que ellos son los que dan las ordenes, controlan eventos o crean rígidas jerarquías – un verdadero autócrata siempre quiere el control. Los autócratas lideran por liderar, no porque tengan un propósito.

Tu fuerza es el **Liderazgo**. Es una capacidad natural para ser autoritario, y este tipo de confianza hace que seas respetado y temido. Estas listo para hacer las difíciles decisiones de un verdadero líder.

Tu debilidad llace en tu **Dictatoriedad**. Aunque tienes la voluntad para liderar a otros, no necesariamente tienes los intereses de ese grupo en consideración.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando puedas obtener el control de un grupo o situación que envuelta individuos.

Reglas Para La Creacion de Personajes Humanos

Bárbaro (Barbarian)

La civilización es el bastón de los débiles. Los bárbaros ya no parten calaveras con un hacha de batalla, pero les gustaría. Las personas con este arquetipo rechazan tanto las leyes y las intrigas para obtener poder personal. A diferencia del Bravucón, el Bárbaro cree que una simple contienda de fuerza, voluntad o astucia es mas “limpio” que una civilización que ven como equivocada y traicionera. Las personas del arquetipo de Bárbaro pueden sentir compasión, pero no pueden soportar a débiles o cobardes quienes se esconden detrás de escudos o palabras amables, títulos o el poder de otras personas. Quien desee ordenar a un bárbaro debe probar su capacidad para liderar a través de una mayor fuerza, sabiduría o logros. El honor personal también importa tremendamente a este arquetipo: nada ofende mas a un bárbaro que una promesa rota.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando tu pura fuerza u honor claramente triunfan sobre algún oponente o situación demasiado “civilizado”.

Bizarro (Bizarre)

Eres en el mismo grado llamativo y amoral; algunos te consideran un pícaro, un donjuán, un calavera, un mujeriego o simplemente un ligón: pero tu te consideras todo lo anterior. Eres actor consumado al que le encanta hacer de todo el mayor espectáculo posible, y nada atrae más tu atención que un público receptivo. Adoras a la gente y te encanta que un público receptivo. Adoras a la gente y te encanta aún más impresionarles.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cada vez que consigas deslumbrar e impresionar a otra persona.

Bravucón (Bravo)

El bravucón le gusta molestar a las personas cerca de él. El sabe que la fuerza da la razón, pero se asegura con el miedo y la obediencia, y eso es lo que un Bravucón desea. Muchos Bravucos prefieren intimidar a sus víctimas a través de la violencia física, pero algunos saben como herir a sus víctimas con la palabra también. Los Bravucón pueden sentir lastima o compasión; solo que consideran su bruteza mas útil. Algunos Bravucos son inseguros y usan los miedos de las personas para esconder los suyos propios – aun de ellos mismos.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando consigas lo que deseas a través de pura fuerza o intimidación.

Bufón (Jester / Trickster)

Ayudas a los demás a ver el chiste en todo, odias la pena y el dolor y siempre tratas de mantener alegre a ti y a los que te rodean. Eres el tonto, gracioso, payaso o cómico, continuamente burlándote tanto de ti mismo como de los demás. Constantemente buscas el humor en cualquier situación y siempre te esfuerzas por luchar contra la marea de la depresión dentro de ti mismo. Odias la pena y el dolor y tratas continuamente de apartar a las mentes de los demás del lado oscuro de la vida. A veces harás casi cualquier cosa por olvidar que existe el dolor. Puede que tu marca concreta del humor no impresione a tus amigos, pero hace que te sientas mejor.

Tu debilidad es la **hipocresía**, estas tan concentrado en estar alegre que no te das cuenta de lo malo que ocurre a tu alrededor, sin embargo, la **empatía** es tu punto fuerte.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Siempre que animes el humor de los que estén a tu alrededor por medio del humor, sobre todo cuando puedas, de paso, escapar de tu propio dolor.

Burócrata (Bureaucrat)

Las reglas existen por alguna razón y el burócrata esta determinado a seguirlas. Las personas con este arquetipo se preocupan por seguir procedimientos apropiados... algunas veces mas que el obtener resultados. Algunas personas con este arquetipo son zánganos aburridos, pero muchos de

corazón creen que si la gente no siguiera las reglas el mundo seria una anarquía mortal.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando resuelvas una crisis siguiendo los procedimientos sentados por alguna autoridad establecida.

Celebrante (Celebrant)

Todo el mundo tiene actividades que disfruta, pero el Celebrante torna cada actividad en una obsesión. Los Celebrantes mas afortunados pueden enfocar todo su entusiasmo en un trabajo. Otros deben dejar su actividad favorita como un hobby. Dada la posibilidad, un Celebrante perseguirá su obsesión tanto como sea posible. Casi cualquier actividad, desde el cambio de divisas al modalismo de maquetas de naves espaciales, puede serle al Celebrante como obsesión; los jugadores deben elegir un entusiasmo para sus personajes Celebrantes. Este arquetipo difiere del Fanático en que el Celebrante persigue su interés por diversión en vez de por deber.

Tu **pasión** es tu fuerza: amas tanto tu causa que te esforzaras mas del limite que detendría a otros. Realmente disfrutas y te preocupas de tu trabajo, e inspiras a otros igualmente.

Tu debilidad viene tu **obsesión**. Dada la opción, elegirías indulgirse en tu trabajo sobre todas las demás cosas. Esta falta de moderación puede ser mal sana y distraerte de ampliar tus horizontes.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando puedas seguir tu pasión, especialmente si convences a alguien de que siga tu misma pasión de alguna forma remarcable. Conversamente, pierdes un punto de Fuerza de Voluntad temporal si te es negada tu pasión.

Científico (Scientist)

Para el científico la existencia es un acertijo por resolver. Las personas con este arquetipo examinan metódicamente cada situación en busca de una explicación lógica y reglas generales que pueden aplicar en otros casos. Esto no significa que el arquetipo de científico siempre busque una explicación científica. Las personas con este arquetipo pueden tratar de cuantificar el mundo con sistemas que parezcan completamente locos para cualquiera que no acepte su peculiar sistema de razonamiento.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando tu investigación sistemática y lógica te permita resolver un problema, o una teoría que hayas desarrollado en el curso de una investigación de una situación similar.

Competidor (Competitor)

Para este arquetipo, todo es un desafío y el Competidor desea ganar. Las personas con este arquetipo luchan para ser los mejores en lo que hacen, desde los deportes hasta la compra/venta de acciones. Mientras que los Competidores son siempre mortalmente serios sobre conseguir lo que desean, el mero hecho de ganar es la mas grande recompensa de todas. Lo importante no es “ganar” - aunque puede que trabajes en equipo para ver que eso suceda – pero lo que en realidad buscas es la excitación de superar los desafíos.

Tu fuerza es la **Tenacidad**. Nunca estas satisfecho como el “suficiente”, quieres el “nuevo, mas rápido, mejor y perfecto”. Todo para ti es una posibilidad de practicar tus talentos, aprender algo nuevo, adaptarte y superarte.

Sin embargo, tu problema es con tu **Competitividad**. La vida no es un juego, y no hay perdedores o ganadores. Debes aceptar que los eventos pueden ser mas que solo desafíos, y que una vida de experiencias puede ser tan grandiosa viviéndola en vez de luchando por ella. De otra forma, pelearas tanto que nunca tendrás la oportunidad de tener un respiro.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando triunfes en un desafío o test que requiera un esfuerzo extenso de tu parte. El Narrador puede recompensar mas de un punto de Fuerza de

Voluntad si la victoria es especialmente difícil.

Confabulador (Conniver)

¿Por qué trabajar como un esclavo cuando, simplemente hablando, puedes conseguir lo que quieres?. Siempre tratas de encontrar la salida fácil, el camino rápido hacia el éxito y la riqueza. Otras personas llaman a lo que haces estafa, o incluso robo, pero tú sabes que no haces más que lo que hacen todos los demás; solo que tú lo haces mejor. A demás es solo un juego, y te da gran placer ser más listo que alguien. Los confabuladores desarrollan distintos papeles, puedes ser un ladrón, un timador, un niño desamparado, un contrabandista, un estafador o simplemente un embaucador.

Tu debilidad es la **envidia**, siempre quieres más, a cualquier precio, sin embargo eres **muy listo**, ocupas a tus amigos con tareas que les entretienen por un tiempo y enfrentas entre sí a tus enemigos, muy útil en tiempo de guerra.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cada vez que puedas conseguir engañar a otra persona para que haga lo que deseas.

Conformista (Conformist)

El Conformista quiere que alguien lidere. Esto no necesariamente hace del conformista un cobarde o alguien poco imaginativo; simplemente alguien que desea que alguien mas provea una dirección.

Ya que alguien mas a pavimentado un camino para que el Conformista recorra, no hay necesidad de pelear o arriesgar todo. No es que el Conformista se adverso a un poco de lucha, pero prefiere seguir las decisiones ya tomadas y tratar de encajar en el grupo. No tiene sentido estar de lado o perder todo en algún inútil ejercicio de rebeldía. El arquetipo esta feliz de seguir y confiar en las viejas costumbres y seguir al grupo.

Las personas en este arquetipo son los que ayudan, los que apoyan y complementan, y que trabajan sin quejarse para terminar su trabajo.

Tu fuerza viene de la **Cooperación**. Trabajas bien con otros, y encaminas a las personas a funcionar en grupos. En una comunidad, puedes alcanzar mas que como un solo individuo.

Una **baja auto estima** es el problema. No estas dispuesto a arriesgarte yendo mas allá de los limites o contra la corriente. Vas a hacer lo que la masa haga, aun cuando esto sea peligroso o estúpido. Algunas veces tienes que encontrar tu propio camino, y algunas veces el grupo no siempre toma el mejor camino. Necesitas encontrar la fuerza de tus propias convicciones en vez de depender de la visión de alguien mas.

Recuperas Fuerza de Voluntad: En ocasiones cuando el grupo o alguien en tu grupo alcance una de sus metas debido al tu apoyo.

Contrario (Contrary)

Los opuestos son necesarios para tener balance. Sin conflicto, toda la vida termina en un estancamiento. Tu representas el arte de recordarles a los otros la otra forma de hacer las cosas. No estas en desacuerdo por el hecho de estar en desacuerdo, lo haces para evitar la complacencia en otros para que no actúen o hablen sin cuestionarse la verdad de sus acciones o hablen sin ver el punto de vista de su antagonista. Tu acercamiento a la vida a veces toma la forma de actuar deliberadamente contra las expectativas de la sociedad o los roles de los sexos.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando tus acciones contrarias causen que otra persona se cuestione su previa asunción.

Critico (Critic)

Buscas y muestras las imperfecciones de cada cosa o persona que encuentres, nada te satisface a menos que sea perfecto. Las personas que encajan en este arquetipo creen que una falla no puede ser corregida a menos que alguien la señale, y ellos aceptan esta responsabilidad les guste a los otros o no.

La **exigencia** es tu punto fuerte, con tu ojo critico puedes ser muy útil a tus amigos... Si te soportan. Tu defecto es la **arrogancia**, te es difícil aceptar como eres y concentras tus energías en encontrar defectos mayores en los demás.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Siempre que descubras una imperfección significativa que se le haya escapado a los demás.

Cruzado (Crusader)

El cruzado tiene una visión para hacer del mundo uno mejor, sea algo tan vasto como una reforma democrática o tan pedestre como eliminar a todas las prostitutas de su ciudad. Estas personas viven sus ideales en vez de predicarlos, esperando causar un cambio con el ejemplo y la acción.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando tus acciones inspiren a otros a adoptar tus creencias.

Defensor (Defender)

El defensor puede trabajar en la milicia, la abogacía, la medicina, la política, religión u otros medios, pero aquellos con este arquetipo siempre dedican sus existencias a salvaguardar algo o a alguien. Un defensor puede proteger a una persona, a una comunidad, a una localización o ideal.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando triunfes en proteger algo de alguna amenaza hostil.

Desgraciado (Wretch)

El Desgraciado se desprecia a si mismo y asume que todo el resto del mundo también lo hace. Las personas con este arquetipo experimentan tanto rechazo que se vuelven expertos en esperarlo. Algunas veces el Desgraciado busca la lastima y la ayuda de otros, pero nunca es suficiente. Algunas veces el Desgraciado busca castigar a aquellos que le muestren compasión, dado una mezcla de sospecha y rencor de pasadas traiciones a su confianza.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando los demás te denigren como algo sin valor o desesperen por haberte conocido.

Dileitante (Dabbler)

El dileitante puede ser llamado Celebrante serial. Cambia de idea a idea, pasión a pasión y de proyecto a proyecto. Cada entusiasmo lo consume por algún tiempo... pero luego un nuevo interés aparece. Los diletantes rara vez terminan algo, lo que enfurece a personas quienes se enganchan con su entusiasmo y creen en sus promesas. Algunos diletantes cambian su hobby o banda favorita; otros cambian sus trabajos, de religión o esposa.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cada vez que encuentres un nuevo entusiasmo y abandones el anterior completamente.

Director (Director)

Los Directores desprecian el caos. Les gusta estar al mando, crear instituciones, organizar cosas o educar a otros, con el fin de suprimir la anarquía y el azar. Viven para organizar y habitualmente se esfuerzan por hacer que todo funcione con tranquilidad. Los Directores odian particularmente el desorden, y pueden considerar la eficiencia y la organización fines en si mismos. También el arquetipo de Director busca tomar el control y hacer que los demás completen tareas útiles.

A diferencia del Autócrata, el Director le importa menos el reconocimiento del poder y mas los resultados; La gente que sigue este arquetipo puede guiar con un suaves palabras, pero no con menos determinación de ver las cosas terminadas.

Confían sin reservas en su propio juicio y para ellos las cosas son blancas o negras. "Hay dos maneras de hacer esto: La mía, y la equivocada" esta frase es perfecta para definir su personalidad.

Tu punto fuerte es la **Organización**, la gente necesita líderes como tú para cumplir las grandes misiones. Tu desarrollas

Reglas Para La Creacion de Personajes Humanos

jerarquías y un sistema bajo el cual todo el mundo puede prosperar, con fines claros y métodos concretos de cómo alcanzar los objetivos.

Tu defecto, la **Intolerancia**. Tu forma de ver las cosas no es la única, o necesariamente la correcta. Debes comprometerte y aprender que no todo debe ser como tu lo dices, y que un poco de caos y creatividad es algo bueno.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cada vez que te permitan encabezar un grupo (o tu influencia lleve a) y cumplir algún cometido significativo o alguna tarea difícil.

Enigmático (Riddler)

El enigmático se envuelve en el misterio. La gente de este arquetipo ama desconcertar, confundir o engañar a los demás a su alrededor solo por el sentido de superioridad intelectual que eso le brinda. A los enigmáticos les encanta el descubrir los secretos de otros, pero su mayor miedo es que alguien descubra la verdad sobre ellos.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando consigas confundir o despistar a otra persona.

Explorador (Explorer)

Al explorador le deleita descubrir algo nuevo, perdido o personas, lugares y cosas misteriosas desde templos en ruinas en China a un nuevo restaurant africano en el otro lado de la ciudad. Para personas con este arquetipo, ningún placer puede compararse con la emoción del descubrimiento. Ellos desprecian lo familiar y hacen un gran esfuerzo en busca de lo desconocido.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando hagas un descubrimiento significativo.

Fanático (Fanatic)

Hay una causa que te consume; es la fuerza principal en tu vida, para bien o para mal, hagas lo que hagas será por el bien de la causa, aunque esto te cause dolor a ti y a los que te rodean. Nada tiene que ver que disfrutes de esto o alguna otra recompensa convencional. Cada gramo de sangre y pasión que tengas está dirigida hacia ella (ya sea por devoción o amor); de hecho puede que te sientas muy culpable por emplear tiempo en alguna otra cosa. Tú y los que te rodean podrán sufrir, pero tu causa lo es todo: el fin justifica los medios. Algunos Fanáticos se sienten completamente necesarios para su causa mientras que otros se creen desechables.

Antes de comenzar el juego, asegúrate de describir tu causa y de definir cómo puede afectar en tu comportamiento.

Tu punto fuerte es la increíble **dedicación**. En busca de tu causa, darás la vida, la esperanza, y la moralidad – todo con tal de alcanzar tu objetivo.

Tu punto flaco la **testarudez** que te consume y evita que te des cuenta de los meritos en las acciones de los demás. Estas tan convencido de lo correcto de tu causa que no puedes contradecirla. Debes aprender a abrirte a otras posibilidades, o acabas contigo mismo.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cada vez que realices un acto que haga avanzar tu causa de alguna forma importante.

Galante (Gallant)

Un Galante vive para la admiración de los demás. El arquetipo de Galante lucha por ser el centro de atención. Siempre están en escena, metafóricamente hablando, con todo el mundo a su alrededor como su audiencia. Algunas Galantes tienen dificultad logrando metas a largo plazo debido a que se distraen con la tentación de la gloria inmediata.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando logres impresionar a otra persona. El Narrador es el arbitro final de cuando alguien esta suficientemente impresionada, aun (o especialmente) en el caso de los personajes de otros jugadores.

Grotesco (Grotesque)

Al grotesco le da placer y un sentimiento de poder el dar asco a otras personas, tomando como aplauso un rubor, el abrir la boca o furia. Este es un reflejo torcido del Galante, las personas con este arquetipo descubren les molesta a las personas y se lo hacen. Nada es demasiado bajo para un Grotesco, desde ruidos corporales a insultar a la madre de alguien.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando tus demostraciones completamente enojen a alguien – o cuando tu audiencia te arroje huevos y tomates.

Guerrero (Warrior)

Nada parece mas importante que probar tus habilidades de guerrero contra algo o alguien que amenace a tu grupo, tu familia o tu deber con alguien. Vives para la batalla y diriges la mayoría de tu atención hacia afinar tu mente y cuerpo para ser el arma perfecta. Te deleitas en el calor de la batalla, en las preparaciones y final de una guerra. Respetas a los demás por su habilidad de combate y aprecias a un buen enemigo (excepto en los casos de criaturas que no tengan honor). Ves otras actividades como menos importantes o tiendes a ver todas las acciones como si fueran tácticas en una gran guerra.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando alcances una victoria decisiva en un combate con un enemigo que sea al menos tu igual.

Hosco (Curmudgeon)

En el fondo, eres una persona irascible y áspera que piensa que ha visto todo. Te tomas todo en serio y encuentras poco humor en la vida. El escepticismo es tu segundo nombre; es la herramienta con la que juzgas todo en la vida. Algunas personas con este arquetipo van mas allá del escepticismo al pesimismo y al fatalismo.

Algunos adoptan una postura cínica porque piensan que es mas llamativo no creer en nada o nadie, pero un verdadero Hosco usualmente a pasado una vida de desilusiones personales.

Hace tiempo que dejaron de sorprenderte las acciones estúpidas de los demás. El mundo es una porquería y tus compañeros unos inútiles (además de que dejas siempre bien claro), nunca encuentras placer en nada.

Eres bueno **encontrando problemas o fallas e identificándolos**. Desde ahí, es posible mejorarlos, para innovar y hacer las cosas mejor. Solo que nunca nada es lo suficientemente bueno!

Tu debilidad es tu **falta de imaginación**. Estas tan concentrado encontrando lo que esta mal que no ves lo que esta bien, y no te importa que tan bien puedan estar las cosas. Fallas en reconocer que los problemas también indican la posibilidad de que algo pueda ocurrir. Debes aprender a abrirte a nuevas posibilidades en vez de atacarlas.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Siempre que alguien haga una tontería, algo tenga un serio error o un problema tal como tu predijiste, especialmente si es realmente estúpido; Debes predecirlo en voz alta a los demás personajes o bien an privado al narrador. (Te recomendamos decirselo al d.j. en privado).

también estas avisado de que si predices una falla cuando alguien intente hacer algo, con el fin de obtener Fuerza de Voluntad puedes empezar a ganar penalizadores a tu Fuerza de Voluntad cuando otras personas triunfen a pesar de tus predicciones. Si algo desilusiona mas a un Hosco, es ser el mismo la falla estúpida.

Individualista (Rogue)

El Individualista se ve a si mismo como un lobo solitario en un mundo de abejas. Nadie importa para el Individualista excepto si mismo. Los Individualista se enorgullecen en su auto abastecimiento y ven a las personas dependientes como una debilidad. Este arquetipo tiene aspectos en común con el solitario y el confabulador. El solitario, sin embargo, vería el

explotar a otros como una forma de dependencia. Mientras que el Confabulador necesita de otras personas para sus Manipulaciones sociales. Un Individualista puede simplemente tomar el dinero y huir, mientras que nunca mirara atrás.

Tu fuerza es el **valor**. Vas a pelear contra cualquiera que trate de controlarte o ponga en riesgo tu supervivencia, y pelearas contra la adversidad para hacerte un lugar seguro para ti. Tu problema llace en tu **egoísmo**. Eres ambicioso, simple y llanamente. No hay cabida en tu mundo para el sacrificio por los demás.

Necesitas abrirte al valor de los demás para entender el amor y la comunidad.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando saques alguna ganancia por tu egoísmo, ya sea una ganancia material o de otro tipo. El narrador puede recompensarte con dos puntos de Fuerza de Voluntad si adquieres tus ganancias sin exponer tu egoísmo o cualquier otra debilidad.

Juez (Judge)

Como buscador de soluciones, moderador, árbitro, conciliador y pacificador, siempre tratas de mejorar las cosas. El pensamiento racional es la marca de un Juez. Estas personas aman analizar evidencia y formar una cadena lógica que lleve a una correcta resolución. Estar en lo correcto es fundamental para un Juez. Te esfuerzas por promover la verdad, pero comprendes lo difícil que es desvelarla. Respetas la justicia, ya que es la forma en la que puede reinar la verdad. Siempre tratas de encontrar el punto medio en todo, tratas de ser justo en tus decisiones, odias las discusiones. Algunas veces te mentes en disputas – no para hacer que la gente coopere (ese es el trabajo del Mediador), sino para encontrar la verdad y persuadir a los demás a ver la razón. Las personas con el arquetipo de Juez pueden sentirse impacientes frente a personas o ideas intuitivas o demasiado “fantasiosas”.

Tu fuerza llace en la **Justicia**. Cuando realmente te preocupan los asuntos concretos, aplicas una lógica imparcial y sabiduría para buscar una verdadera resolución y una que sea justa para todos los involucrados.

Dada tu **falta de visión**, debes ponerte al margen. Algunas veces no hay un bien y un mal. Tu lógica y objetivismo no puede liberarte de la necesidad de la experiencia personal y desarrollo subjetivo.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cada vez que distingas con éxito la verdad entre una red de mentiras o puedas convencer a personas en disputa para que estén de acuerdo con tu juicio.

Libertino (Rake)

Todas las sociedades tienen límites en que es lo que la gente puede hacer para divertirse. El libertino disfruta desafiando esos límites. Exhibiciones publicas de intoxicación, sexo pervertido o ilícito o pequeños (o no tan pequeños) crímenes dan al libertino un palpitante. A diferencia del Vividor, el libertino busca específicamente lo prohibido; a diferencia del rebelde, no ve un propósito mayor en desaviar los límites de la sociedad. Al libertino le importa menos la audiencia que al Grotesco.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando un acto “prohibido” o “desagradable” te lleve al placer y escapes de las consecuencias sociales... al menos por ahora.

Lider (Leader)

El líder transforma individuos dispares en un equipo unido. Este arquetipo difiere del Autócrata y el Director en que uno se enfoca en el poder y el otro en resultados. El Líder vive para el momento cuando la gente se une para un fin común – bajo su guía, o sino bajo su obvia autoridad.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando tu liderazgo permite a un grupo sobrevivir una crisis amenazando separarlos, o permita alcanzar un objetivo que ningún miembro individual pueda alcanzar solo.

Mártir (Martyr)

Todos poseen el instinto de mártires, pero pocos actúan según él. Menos aún viven la vida de un mártir, pero tú eres uno de esos que dará su vida sin pensarlo dos veces. Tu deseo de propio sacrificio proviene una baja autoestima, una sensación de falta de control o un sentido del amor profundamente establecido.

Eres capaz de soportar sufrimientos graves duraderos gracias a tus creencias e ideales. Un mártir preferiría morir o sufrir heridas antes que renunciar a su religión, creencias, principios, causa o amigos.

También esperas compasión, y puedes incluso fingir dolor y sufrimiento para acaparar un poco de atención.

Tu punto fuerte es tu **entrega y sacrificio**. Con tu devoción por los demás, haces un mundo mejor. Dejas pasar oportunidades por dárseles a los demás.

Este misma **auto-depredación** te lleva a tener problemas. Necesitas desarrollar un sentido de tu propio valor, no solo entregarte a los demás. Si fueras dejado a tu suerte, tu darás, darás y darás hasta que fueras consumido por las necesidades de los demás.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando te sacrifiques de forma real e inmediata por tus creencias o por otra persona de forma positiva o beneficiosa.

Masoquista (Masochist)

El Masoquista toma un extraño y bizarro placer en su propia capacidad de recibir abuso y dolor. Los Masoquistas disfrutan de la humillación, la degradación, la negación y sufrimiento físico. Algunos ejemplos de este arquetipo usan el dolor para probar sus límites físicos y mentales. Otros toman un perverso placer en la sumisión o el sufrimiento, pero al menos tienen algo de atención así... y algunos Masoquista solo conocen el dolor y nada mas.

Tu fuerza es tu **Devoción**. Te exigirás hasta límites increíbles para ver de lo que estas hecho. Mejor que los demás, sabes cuales son tus capacidades, y te exigirás hasta tus límites y mas.

Sin embargo, tienes un problema con tu **auto-destructividad**. Si no te vigilan, te destruirás cuando finalmente hayas tenido demasiado castigo. Necesitas aprender que el dolor no es la única medida de lo que uno es.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando sufras de alguna forma en la que nunca lo hayas hecho o cuando triunfes a pesar de algún gran dolor o desconfort personal.

Mediador (Mediator)

Siempre tratas de alcanzar un arreglo entre personas. Aquellos con este arquetipo sirven como intermediarios y negociadores. Ellos tratan de resolver disputas y lograr alianzas, y fácilmente pueden ver múltiples puntos de vista. A diferencia del Juez, un mediador no le importa particularmente la verdad, solo el acuerdo.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando llesves una negociación a una conclusión que satisfaga a ambos lados.

Mentor (Mentor)

El Mentor enseña a través de la experiencia y el ejemplo. A diferencia del Pedagogo, el Mentor imparte conocimiento con las acciones. Las personas con este arquetipo guían (empujan) a las personas a situaciones donde ellas deban aprender una lección, ya sea ayudando a un estudiante de medicina a completar su tesis o darle a su hijo su primera resaca para que aprenda como se siente. Los Mentores consideran raspones y el dolor herramientas ideales de enseñanza: Cuando un estudiante se tropiece, mas vale que preste atención la próxima vez.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando alguien “aprenda haciendo” bajo tu tutela.

Monstruo (Monster)

El Monstruo sabe que existe el mal y lo acepta – el es el mal. Las personas con este arquetipo puede que no actúen con la filosofía de “lo que es malo es bueno”, pero ciertamente esa es la impresión que reciben sus víctimas. El Monstruo puede odiarse a sí mismo o regocijarse en su malevolencia – o ambas – pero no puede resistir sus compulsión mas malvadas. Los Monstruos mas raros de encontrar son los que encuentran un “bien mayor” en su maldad sirviendo como ejemplos a los demás.

Tu fuerza sale del **reflejo de tu Villanía**. Como una criatura del mal, tu expones la virtud de los demás por contraste. Logras que la gente se levante para pelear contra lo que tu representas.

Tu problema de verdad, por supuesto, es tu **Depravacidad**. No tienes conciencia, ninguna aspiración o esperanza. Necesitas conseguir una visión de un mundo mejor o te espera un final desagradable.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Un personaje Monstruo debe elegir una forma preferida de maldad. Recuperara Fuerza de Voluntad cuando se indulja en ese urge.

Niño (Child)

Aún eres inmaduro en tu personalidad y temperamento, realmente no necesitas ponerte en contacto con tu niño interior, necesitas ayuda poniéndote en contacto con tu adulto interior; Eres un chico que nunca creció (o todavía puede que seas un niño). Aunque puedes cuidar de ti mismo (deseablemente), prefieres la seguridad de ser vigilado por otros. A menudo buscas a alguien que cuide de ti: una especie de cuidador. Algunos te consideran un mocoso mimado, mientras que otros te ven como un querubín inocente, al que no han afectado los males del mundo. Dependes de los demás para que te cuiden, pero también los inspiras a ser fuertes por ti.

Los del arquetipo de Niño son reclutas fáciles para cualquiera que ofrezca cuidarlos.

Tu fuerza yace en tu **Inocencia**. Sin haberte expuesto a la depravación del mundo, o siendo que eres incapaz de aceptarla, eres una muestra de lo que es bueno en la gente. Otros son atraídos a ti por tu inocencia, para protegerte o cuidarte. Aun las almas mas endurecidas encuentran que les produces algo de compasión y confianza.

Dado que no aceptas la mundanidad, tu debilidad es que eres **Inmaduro**. No puedes decidirte, crees en lo que la gente te dice y no estas preparado para lidiar con el mundo si no hay alguien guiándote del brazo. Necesitas mantenerte por ti mismo si deseas alcanzar alguna cosa de verdadero valor.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando convanzas a alguien de cobijarte o atender a tus demandas para una gratificación inmediata, sin obtener algo para ellos mismos.

Paragon (Paragon)

Tienes altos y concretos ideales sobre que es lo que es correcto y noble en la naturaleza humana, y perseveras en ser la encarnación de esos ideales. Consideras tus capacidades un gran don y una tremenda responsabilidad, te sientes atado a la responsabilidad de usarlos en tu búsqueda de la correcto y el altruismo. Aunque aspiras a ser un modelo, no eres un Galante – las demostraciones publicas no son tan importantes como el saber de haber hechos buenas obras. Algunos te pueden ver como un presumido pero tu eres tu peor critico. Eres completamente intolerante de las fallas humanas (especialmente de las tuyas), y esta falta de aceptación puede llevarte hasta los extremos algún día.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando realices alguna tarea significativa para el bien comun.

Pedagogo (Pedagogue)

El Pedagogo lo sabe todo y quiere que tu también. Los con el arquetipo de Pedagogo estan listos a compartir su conocimiento, usualmente todo el que tienen. Algunos Pedagogos son entusiastas sobre sus intereses; otros sienten que es su mision ayudar a otros con sus conocimientos; y otros son exhibicionistas y habladores.

Tu fuerza viene en el **conocimiento**. Aunque no seas terriblemente listo, siempre estas listo a compartir lo que sabes, para aprender mas y enseñar a los demás.

Tu debilidad es la **Logorrea**. Una vez que empiezas, no puedes detenerte, y aburriras a las personas hasta la muerte con trivia inútil. algún conocimiento es útil, pero no todo el tiempo!

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando otra persona se beneficie de lo que haya aprendido de ti. Necesitas saber como ellos se beneficiaron.

Penitente (Penitent)

El Penitente cree que el a hecho algo mal (y esta consumido por la culpa) y debe expiar sus errores. Algunos Penitente son consumidos por su culpa de genuinos actos terribles, pero esto no es realmente necesario para este arquetipo. Todo el mundo lastima a otras personas en pequeñas formas, o la menos falla en ayudar de vez en cuando, pero el Penitente siente un mayor grado de responsabilidad. Algunos Penitente creen que su existencia es un pecado por el que deber pagar. Sea cual sea la razón, las personas con este arquetipo hacen grandes esfuerzos resarciendo al universo por sus faltas. A pesar de las conotaciones religiosas de este arquetipo, creencias religiosas no son necesarias.

Para el Penitente nada podra borrar un pecado, por tanto si luchas constantemente por la absolucion, tanto a los ojos de los de los demás como con tu propia conciencia.

Ganas fuerza de tu **Responsabilidad**. Tomas cargas y aceptas su peso voluntariamente. Cuando otros se consumirían con la culpa o el deber, tu aceptas lo que te toca.

Obviamente, tu problema es el **Remordimiento**. Hasta que no llegues a ponerte en términos con tu dolor, tu desesperanza te distrae y previene de la posibilidad de ganar algo en el futuro.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando sientas que realmente as pagado una culpa (real o imaginaria). La redencion debe de ser de la misma magnitud que la ofensa – a mayor la transgresión, mayor la pena. El Narrador debe ser el arbitro final juzgando que actos son adecuados para la restauración.

Una redencion particularmente fuerte puede resultar en un cambio de naturaleza.

Pefeccionista (Perfectionist)

Un trabajo digno de hacer es una hecho perfectamente, y el Pefeccionista acepta nada menos que eso. Una persona del arquetipo Pefeccionista pasa largas horas detallando sus planes y no esta satisfecho a menos que llos sean ejecutados sin errores. Las personas que siguen este arquetipo esperan lo la misma devoción y atención a los detalles de otras personas (generalmente agravandolos en el proceso). Los Pefeccionistas corren el riesgo de nunva alcanzar mucho debido a su obsesividad en pulir cada pequeño detalle.

Tu fuerza es tu **exactitud**. Dado tu deseo incansable a no dejar una tarea a menos que este totalmente a prueba de errores, tienes una increíble atención a los detalles y un deseo en hacer lo mejor en cualquier situación en la que estes.

Tu problema es que **dejas Incompletos**. Te reusas a dehar una labor a menos que este perfecta. Necesitas aprender a aceptar el “suficientemente bueno” para poder seguir adelante en vez de repetir lo que haces una y otra vez.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando alcances una meta sin demostrar alguna imperfeccion, duda o impedimento.

Pervertido (Deviant)

Siempre hay personas que no se adaptan, y tú eres uno de estos sin vergüenzas. Tus creencias, motivaciones y sentido de la decencia son antítesis completas del status. No eres tanto un rebelde sin objetivo como un pensador independiente que no pertenece a la sociedad en la que creciste. Te importa un comino la mortalidad de los demás, pero sí que cumples tu propio y extraño código de conducta. Los perversos suelen ser irreverentes y algunos tienen gustos y deseos verdaderamente anormales. Realmente no hay forma de categorizar a estas personas; excepto como un fenómeno, un ser bizarro o un paria. Ya sea por elección o naturaleza, no encajas en ningún nicho. Puede ser realmente solitario ser un Pervertido, y te arriesgas a ser perseguido por ser diferente. A diferencia del Grotesco, el verdadero Pervertido actúa y piensa de forma extraña, no con el fin de ser llamativo, sino porque son así. Algunas personas muestran su Perversion abiertamente; mientras que otras siguen sus compulsiones o gustos en privado. La gente convencional cree que los Pervertidos están locos o son inmorales, y algunos genuinamente lo son, pero muchos Pervertidos genuinamente piensan y actúan de acuerdo a sus propios y únicos estándares. Tu punto fuerte es que tienes el poder de **Derribar barreras** porque no estás retenido por las limitaciones de los demás. Haces cosas que otros ni siquiera pensarían, y forjas nuevas formas como resultado.

Tu debilidad es la **Perversión**, gastas demasiada energía en derribar todas las barreras. Algunas veces esta bien ser normal. En vez de golpear tu cabeza contra el muro de la sociedad, deberías aprender a encajar ocasionalmente.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cada vez que puedas hacerle un corte de mangas a la sociedad y a sus preceptos si sufrir represalias, especialmente cuando puedas indulgarte en tu naturaleza perversa. Además de cuando las demás personas admitan que tus conductas bizarras fueron realmente mejor en alguna circunstancia.

Pragmático (Bumpkin)

El Pragmático cree en una aproximación práctica y el sentido común. La gente con este arquetipo desconfía de la teoría y la ideología. Ellos son los que traen discusiones demasiado irreales devuelta a la realidad; y buscan soluciones a los problemas en vez de causas y culpables. A diferencia del Juez o el científico, la racionalidad del Pragmático está basada en la vida cotidiana, y las cadenas del razonamiento significan menos que alcanzar resultados.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando puedas resolver una especulación o discusión con una simple solución práctica.

Protector (Caregiver)

Dado que el mundo es un lugar peligroso y lleno de dolor, el Protector toma la responsabilidad de cuidar del bienestar de los demás. Tal vez alguna vez allá sido herido, o haya visto demasiado dolor. De cualquier forma, nunca quieres que otros sufran dolor. El arquetipo Protector encuentran su realización en proveer ayuda y confort a otros. Un Protector puede ayudar a otros físicamente, con comida, dinero o servicios, pero todos estos son meros medios para el apoyo emocional que ofrecen. La gente que te rodea depende de tu estabilidad y fuerza para mantenerse estables y centrados. Otras personas de vez en cuando van con el Protector porque saben que recibirán ayuda, o al menos un hombro sobre el cual llorar.

Tu punto fuerte es tu **Compasión**. Tu voluntad de compartir hace una comunidad, así todos pueden fortalecerse del apoyo de los demás. Aunque no puedes ayudar a todo el mundo, realmente haces una diferencia para los pocos que conocas. Tu debilidad es **Sofocismo**. Aunque realmente quieres ayudar a los demás, algunas veces la mejor ayuda es dejar que los demás tropiecen y solucionen sus propios problemas. A menos que aprendas a dejar a las personas ser

independientes, cuando cargues con sus tareas les evitaras logran cometidos exitosos, o fallas, por si mismos.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando tengas éxito al proteger o apoyar a otra persona. Puede ser algo tan mínimo como una sonrisa de apoyo o un hombro en el que apoyarse en un momento apropiado. Debes ayudar a la otra persona de alguna forma, aunque puede que ésta no lo reconozca abiertamente (moral, económica, etc.).

Psicofante (Follower)

El Psicofante prefiere no valerse por si mismo. En vez de eso, el prefiere unirse a alguien de poder y estatus, esperando que su éxito lo lleve con ellos. Un Psicofante puede trabajar bajo las ordenes de un patron, pero prefiere ganar su sustento a través de la adulación. A diferencia del genuinamente leal Conformista, el Psicofante se une a individuos del que pueda obtener algo y realmente abandona a su "huésped" cuando alguien mas poderoso o generoso se aparece.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando tu adulación resulte en que otra persona se vuelva mas fuerte que tu y te defienda o te recompense.

Rebelde (Rebel)

Eres descontento, iconoclasta y un libre pensador recalcitrante. Tienes una mentalidad tan independiente y una voluntad tan libre que no estás dispuesto a unirse a ninguna causa o movimiento particular.

Tú eres sólo tú y sólo deseas la libertad de ser tú mismo. No eres buen seguidor y normalmente no serás un buen líder.

Tienes a insubordinar a la autoridad hasta el límite de la estupidez.

Vas contra el sistema y no estás dispuesto a unirse a ninguna causa particular, cualquier movimiento que oprima al individuo debe de ser eliminado.

Caminas la fina línea entre la perversidad y la anarquía, para traer un punto de vista caótico a la vida, tratando de derribar viejas costumbres para que algo mejor pueda ser logrado. También puede que no tengas una buena idea de algo mejor. Solo sabes que no estás satisfecho con el status quo, y que planeas cambiarlo.

Algunas personas del arquetipo de Rebelde sinceramente creen que ellos se oponen a un mal social, pero muchos son impulsados (concientemente o no) por alguna ofensa personal por una figura que representa autoridad.

Tu **Individualidad** es tu punto fuerte; nadie te va a forzar en un molde estático!

Tu debilidad, sin embargo, es tu **Falta de Dirección**. Tu poder no tiene enfoque, y no puede ser fructífero sin una meta.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Siempre que tu rebelión contra el status quo resulte ser para mejor. O también cuando le hagas alguna daño importante a tu oponente o lles a otros a dudar o a rechazarlo. El Jugador debe escoger a la persona, institución o idea contra la que el personaje se rebela.

Solitario (Loner)

Eres el tipo de persona que siempre está sola, incluso en medio de una multitud. Eres el vagabundo, cazador y lobo solitario. Aunque otros pueden verte como alguien solo, abandonado, aislado o apartado, en realidad prefieres tu propia compañía a la de los demás. Hay muchas razones distintas por las que esto puede ser así: no comprendes a la gente, puede ser que no te guste la gente, o que tu no le gustes a ella (debes especificar en tu hoja de personaje el que, y por que) o simplemente estás perdido en tus pensamientos, tu sabrás que es lo que ocurre; En cualquier caso siempre estás solo.

Este arquetipo no solo trata de estar solo o mantener una distancia (al menos emocional), sino que además no desean depender de otros.

Tu fortaleza es que **puedes confiar en ti mismo**. Puedes estar bien sin los demás.

Tu debilidad es tu falta de empatía. Todas las cosas y personas tienen un valor. Al interactuar con los demás, puedes encontrar una lugar al que pertenecer en el mundo.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando consigas cumplir alguna acción significativa por ti mismo, sin la ayuda de los demás, pero ayudando de alguna forma al grupo. El Narrador puede recompensar con dos puntos de Fuerza de Voluntad si tu éxito es especialmente notable o en contra de grandes dificultades.

Soñador (Dreamer)

El soñador rechaza el mundo como es. Algunas personas con este arquetipo imaginan “lo que podría ser” pero carecen de un plan o el deseo de implementar su visión. Otros soñadores se pierden en puras fantasías. Algunos soñadores pierden el contacto con la realidad y confunden la imaginación por como el mundo realmente funciona. Los soñadores pueden cambiar la sociedad, aunque, tienen que encontrar que crea en sus sueños y luche por llevarlos a la realidad. Esto no siempre es bueno.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando otras personas muestren que aprecian tu imaginación de alguna forma importante, como pagando por ella o cambiando su curso de acción para seguir tu visión.

Superviviente (Survivor)

Sea como sea, siempre consigues sobrevivir. Puedes soportar casi cualquier circunstancia y sobrevivir e imponerte a ella. Mientras hay vida, hay esperanza; nunca abandonas, nunca. Nada te enfada más que una persona que no se esfuerza por mejorar las cosas o que se rinde ante las fuerzas sin nombre del universo.

Tu punto fuerte es tu **Perseverancia**. No importa cuales sean las posibilidades, tu saldrás respirando si es que no ganando. Tu debilidad es tu **Desconfianza**.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando sobrevivas a una situación difícil mediante tu propia astucia y supervivencia. O cuando tu consejo y ejemplo lleven a otra persona a persistir sin importar la adversidad.

Tradicionalista (Traditionalist)

Te opones al cambio por el cambio, eres una persona ortodoxa, conservadora y extremadamente tradicional, tu sabes lo importante que es mantener el statu quo. Lo que te bastaba cuando eras joven basta ahora. Casi nunca cambias. En general, te opones al cambio por el cambio; ¿qué sentido hay en ello? Encuentras el inmovilismo preferible al riesgo incierto. Algunos te pueden considerar viejo, tacaño, un reaccionario. Siempre te esfuerzas por conservar el status quo. La diferencia con el Burocrata es que el Tradicionalista aprecia lo viejo y conocido, mientras que el Burocrata valua los procedimientos. Los escépticos pueden decir que un Tradicionalista siempre ocupa un lugar confortable y seguro en el sistema q defiende, pero eso no los hará menos sinceros. La gente con este arquetipo puede argumentar que el status quo existe porque funciona, y que lo nuevo representa riesgos innecesarios.

La **Coherencia** es buena, especialmente mente en un mundo en perpetuo estado de flujo, alguien debe mantenerse centrado. Ese alguien eres tu.

Sin embargo un exceso de **Complacencia** puede matarte. Debes obtener energías para crear nuevas posibilidades, no para sucumbir al stasis.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Siempre que puedas evitar el cambio y proteger el statu quo. O puedas probar que las viejas costumbres son las mejores.

Vanguardista (Avant-garde)

Buscas lo nuevo y lo excitante. Las personas con este Arquetipo necesitan ser los primeros – en saber, tener, o seguir una nueva moda. La novedad es una virtud para el Vanguardista, y su mayor felicidad vienen cuando otros emulan sus decisiones.

Los descubrimientos nuevos son tu vida y dedicas gran parte de tu tiempo a estar al tanto de todo. Tu debilidad es tu orgullo, tu punto fuerte la previsión.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando seas el primero en anunciar noticias importantes o un descubrimiento, o cuando anticipes una nueva moda o estilo.

Vigilante (Vigilante)

El vigilante no tiene fe en las leyes, prefiriendo arreglar las cosas con sus propias manos y buscar venganza. Cuando sea confrontado por algo que sea claramente una ofensa contra si mismo u otro (aun un extraño), el vigilante confrontara y castigara al ofensor, asegurandose que la pena se ajuste al crimen.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cuando consigas devolverle el golpe con éxito a una persona u organización que te ofendió a ti o a alguien que conozcas.

Visionario (Visionary)

Hay muy pocos que sean lo bastante valientes o imaginativos para mirar más allá del abrazo asfixiante de la sociedad y el pensamiento mundano y ver algo más. La sociedad trata a estas personas a la vez con respeto y desprecio, ya que es el Visionario el que previene a la sociedad al tiempo que la guía hacia el futuro. Inspiras a la gente en creen en el futuro, o de crear cosas nuevas, y diferentes (aunque no necesariamente) a las viejas. Gente con este arquetipo usualmente desafía las convenciones sociales y critica lo ya conocido. Aun las mas progresivas sociedades se sienten incomodas con los Visionarios que lleven el cambio; en culturas tradicionalistas, el Visionario puede encarar verdaderas amenazas a su existencia. A diferencia del Soñador, el Visionario cree que su imaginacion puede ser hecha una realidad si suficientes personas trabajan para realizarla.

Ves más allá de los límites de la imaginación convencional y creas nuevas posibilidades, la verdad interior es tu búsqueda y la **Imaginación** tu fuerza. Con esta visión, puedes guiar a los otros que necesitan de tal sabiduría desesperadamente. Sin embargo tu debilidad es tu **Orgullo**. Orgullo en tu abilidad de ver y entender lo que los otros no pueden. Debes aprender humildad.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Siempre que puedas convencer a otros para que crean en tus sueños y sigan el camino perfilado por tu visión del futuro.

Vividor (Hedonist / Bon Vivant)

Come, bebe y se feliz porque mañana podrias morir. La vida es vacía, sin motivación ni significado; así que pásatelo lo mejor posible. Roma podrá arder, pero tú beberás vino y cantarás canciones. Eres un hedonista, sensualista, sibarita y crápula, las palabras austeridad, sacrificio y autodisciplina no tienen lugar en tu vida. Aún así no te molesta lago de trabajo duro, con tal de que alguna vez te recompensen, pero no tienes mucha fe en esos esfuerzos.

Tu punto fuerte es tu **alegría de vivir**, el débil tu **hedonismo**.

Recuperas Fuerza de Voluntad: Cada vez que te lo pases realmente bien y puedas extresar plenamente tu júbilo. Los narradores deberían recompensar con mas puntos de Fuerza de Voluntad para momentos de alegría realmente epica, especialmente si otras personas lo encuentran la mas maravillosa experiencia de sus vidas.

-----Atributos-----

-Elegir una especialidad si tienen un valor de 4 o mas.

Fuerza

Tu capacidad fisica para causar daño, levantar o mover cosas pesadas.

- **Fuerza de un niño pequeño** o un anciano. Puedes levantar 20 kilos! O el equivalente a 25% de tu peso en pres de banca.
- **Adulto Normal.** Puedes levantar 50 kilos o el 50% de tu peso en pres de banca.
- **Atleta.** Puedes levantar 125 kilos o tu peso en pres de banca.
- **Rugbier o levantador de pesas.** Puedes levantar 200 kilos! o el doble de tu peso en pres de banca.
- **Levantador de peso olímpico.** Puedes levantar 325 kilos!!!!!! o el triple de tu peso en pres de banca.

Especialidades: Robusto, Ancho de hombros, Enérgico, Poderoso, Bíceps Voluminosos, Grande, Bestia enorme, Tórax Fuerte, Nervudo, Agarre fuerte, Corpulento, Fornido, Macizo, Cachas, Armario de luna, levantar, salto de longitud, Presa firme, Cargas prolongadas.

Destreza

Tu habilidad manual, velocidad, coordinacion y agilidad.

Sirve para acertar golpes, realizar tareas precisas. La destreza se usa para todo lo que sea armas de rango. Tambien determina el orden de iniciativa (1D10+Destreza+Astucia = Iniciativa).

- Dos pies izquierdos.
- Todo bien, puedes caminar y mascar chicle al mismo tiempo.
- Potencial atlético. Aprender nuevos deportes te es fácil.
- Coordinación de un Gimnasta o un malabarista entrenado. Podrías vivir de la danza... o el robo.
- Eres un gimnasta olímpico o cualquier otro tipo de atleta q quieras ser. Tienes la gracia de una pantera.

Especialidades: Movimientos Suaves, Firme, Diestro, Garboso, Mañoso, Atlético, Rápido, Pies Firmes, Reflejos Felinos, ligero, Equilibrado, Perfecto, Delicado, Elástico, Pies Alados, Flexible, Tacto delicado, Manos Firmes, Pies Seguros.

Resistencia

Tu aguante. Sirve para contener la respiración, resistir el dolor, absorber daño.

- Te cansas rápido y eres enfermizo. Te subes al auto para ir hasta la casa de tus en el barrio.
- Saludable, puedes correr un kilómetro o dos.
- Correr varios kilómetros y soportar el dolor.
- Sobrevivir en el Ártico o en el Sahara x algún tiempo. Podrías correr todo un día si tuvieras que hacerlo.
- Soportas la tortura... por años y años. Podrías correr todo un día... para divertirse.

Especialidades: Resistente, Duro, Decidido, Agresivo, Recio, Enérgico, Entregado, Tenaz, Incansable, Firme, Inconmovible, Saludable, determinado, Umbral del dolor elevado.

Carisma

Tu simpatía y magnetismo personal. Sirve para conectarse emocionalmente con la gente e influir para que tengan confianza en ti.

- La gente amable te ignora, los demás de evitan, y el resto te insulta y molesta diariamente. No tienes muchos amigos.
- Tienes algunos amigos, el resto del mundo te soporta. Puedes ser agradable cuando necesitas serlo.
- Haces amigos fácilmente, la gente confía en ti y te respeta. La gente se te acerca a pesar de lo poco que hagas por ellos.
- Todos están al rededor tuyo por puro magnetismo personal. Algo hace que le gustes.
- Puedes ser presidente, detener/empezar guerras, hacer un culto a tu persona. Las personas apenas conocidas podrían llegar a interponerse entre balas con tal de salvarte.

Especialidades: Afable, Elocuencia, Extrovertido, Cautivador, Encantador, Regio, Genial, Educado, Cortes, Sofisticado, Rustico, Simpático, Buenos Modales, Elegancia, Sensualidad, Amabilidad, Divertido, Confiado, Diplomático.

Manipulación

Tu capacidad para expresarte, manipular, engañar, mentir e intimidar a la gente o manejarla. Aunque tu habilidad de engañar a la gente pueda ser excelente, la gente que te conoce sabe que esperar de ti.

- Tienes problemas al expresarte, cuando dices la verdad no te creen, cuando mientes todos se dan cuenta. Te expresas con la menor cantidad de palabras posibles.
- Puedes engañar a los demás algunas veces, como todo el resto de la gente.
- Puedes hacer q la gente ignore su buen juicio y haga lo q le dices. Serías un buen abogado.
- Puedes ser un buen/mal político... y salirte con la tuya. Puedes usar a la gente de la misma forma q los hacen los niños con sus juguetes.
- Todo el mundo baila al son de tu música. "Como su nuevo presidente". Podrías venderle hielo a los esquimales.

Especialidades: Convincente, Expresivo, Astuto, Persuacivo, Zalamero, Pico de Oro, Fanfarrón, Adulador, Elocuente, Cabista, Falso, Sofista, Ingenioso, Imponente, Encantador, Taimado, Encantos, Enigmático, Paciente, Sutil.

Apariencia

Tu belleza física y tambien psíquica. Apariencia es usada para dar una buena primera impresión o una reaccion positiva sin el uso de palabras. En algunas situaciones la puntuacion en Apariencia puede limitar la cantidad maxima de exitos en tiradas sociales de personas que te conozcan pero no hayan hablado contigo. Apariencia tambien es usada cuando el personaje habla poco usa su belleza para seducir a alguien.

- x **Horrible!** La gente grita al verte. Realmente deben ser severas las deformidades, cicatrices u otras q te hagan tan feo.
- **Feo:** Ya sea por tu cara, tu cuerpo o por tus modales. Atraes la hostilidad de los demas.
- **Normal:** La gente no te mira dos veces, para bien o para mal.
- **Bonito:** La gente te haces pequeños favores solo de lo bonito q eres. Tienes facilidad para hacer

- amig@s del sexo opuesto.
- **Muy hermos@:** Puedes vivir de tu apariencia como modelo u otros trabajos... la gente trata de ganar tu atención - lo cual no puede ser siempre algo bueno.
 - **Sin palabras:** La gente se queda parada mirándote con la boca abierta. Inspiras celos, lujuria, admiración y accidentes de autos.
 - **Celestial:** Tu atractivo tiene una cualidad interna que hace que otros vean su ideal de belleza en ti. Cada persona ve tu apariencia a través de sus deseos, y la gente puede no estar de acuerdo en sus descripciones. Te ves mejor que las supermodelos actuales.

Especialidades: Descarado, Fascinante, Cautivador, Sexy, Esplendoroso, Rostro Honrado, Imponente, Fiero, Majestuoso, Agradable, Apuesto, Mirada Penetrante, Mono (lindo), Tierno, Pícaro, Inocente, Actitud, Fragilidad, Glamoroso, Atractivo Sexual.

Percepción

Tu capacidad de observación y tu agudeza en lo que refiere a sentidos.

- **Distraído.** Eres ciego a todo menos a lo obvio.
- **Normal.** Puedes ver pequeños detalles de vez en cuando.
- Tienes un talento especial para notar los detalles importantes.
- **Atento.** Constantemente estas conciente de tus alrededores.
- No necesitas usar un microscopio en clase de biología.

Especialidades: Perspicaz, Atento, Paciente, Penetrante, Observador, Intuitivo, Visionario, Astuto, Aprensivo, Detallista, Empático, Vista Aguda, Paranoico, Oído Agudo.

Inteligencia

Tu capacidad memorística, de resolución de problemas y la capacidad de pensar/aprender. Inteligencia se usa casi para todas las tiradas de Conocimientos.

- **IQ 80** - un perfecto ejemplar de tonto.
- **IQ 100** - lo normal. Puedes completar un crucigrama.
- **IQ 120** - Inteligente, Todos te piden q estés en las olimpiadas matemáticas de tu colegio.
- **IQ 140** - Muy inteligente, Podrías sentarte y leer completamente de una sola vez "las venas abiertas de América latina" o "Ulises"
- **IQ 160 a 180** - Un Genio! "hola soy Dexter el niño genio"

Especialidades: Perspicaz, Creativo, Ilustrado, Pragmático, Astuto, Brillante, Estudioso, Agudo, Ratón de Biblioteca, Analítico, Discernidor, lógico.

Astucia

Tu rapidez mental y velocidad de reacción. También determina que tan rápido reaccionas. Sumas Astucia + Destreza + 1D10 para tu Iniciativa.

- Te cuesta entender los chistes de "knock knock, quien es?"
- Haces muchos comentarios inteligentes mientras miras películas malas.
- Sabes como salir de cualquier situación.
- Todo el mundo sabe que sos muuuuuy astuto.
- A tu cuerpo le cuesta reaccionar a la velocidad de tu mente.

Especialidades: Listo, Sagaz, Agudo, Práctico, Mañoso, Equilibrado, Creativo, Equilibrado, Sutil, Astuto, Nervioso, Anticipado, Mente Clara, Insultos, Un paso por delante, Superviviente.

----Habilidades----

-Valores por arriba de 3: No pongan mas de 3 en ningún valor; 4 es un valor realmente muy alto, 5 es algo a lo que el personaje se dedica desde siempre y lo define a lo largo de su vida.

-Mas Especializaciones: Se pueden adquirir hasta un maximo de 3 especializaciones por habilidad, al coste de 1 punto libre por cada una de ellas.

- x Conocimientos inexistentes, no as tenido entrenamiento en ese campo.
- Un día completo de entrenamiento.
- Una semana de entrenamiento intensivo
- Un año de entrenamiento, sabes todo lo que hay q saber para vivir de ello.
- Mas de cinco o seis años de entrenamiento intensivo.
- Conocedor absoluto de esa área en cuestión. Toda una vida y eres un maestro de renombre mundial en esa área... entre los q sepan quien eres. Uno de los mejores del mundo en esta area.

Habilidades Primarias

...:Talentos:...	...:Técnicas:...	...:Conocimientos:...
Alerta	Armas Cuerpo a Cuerpo	Academicismo
Atletismo	Armas de Fuego	Burocracia
Callejeo	Artes Marciales	Ciencia
Conciencia	Conducir	Cultura:
Empatía	Etiqueta	Documentación
Esquivar	Demoliciones	Enigmas
Expresión	Interpretación	Finanzas
Intimidación	Meditación	Informática
Intriga	Pericias	Investigación
Intuición	Seguridad	Leyes
Liderazgo	Sigilo	Lingüística
Pelea	Supervivencia	Medicina
Subterfugio	Tecnología	Ocultismo
	Trato con Animales	Política

Habilidades Secundarias

Opcional: Aumentarlas sale la mitad de puntos de experiencia. Tambien, ,durante la creación de personaje, cada punto solo requiere 1/2 circulo o la mitad de puntos libres.

...:Talentos:...	...:Técnicas:...	...:Conocimientos:...
Disfraz	Tiro con arco	Tanatologia
Lectura Rápida	Desenfundar Rápido	Lapidaria
Musculación	Enseñanza	Venenos
Neo Lengua	Hablar-rápido	Teología
Resistencia	Adivinación	Media
Seducción	Navegar	Lenguas Muertas
Sueño Lucido	Tortura	Metafisica
	Luchar a ciegas	Herbalismo
	Interrogación	Simbolismo
	Ventrilocuismo	Criptografia
	Hipnosis	Terrorismo
	Chapuza	Hackear
	Manipulación Corporal	Líneas de ley
	Pilotear	Feng Shui
	Juegos de Azar	Heráldica
		Sabiduría Popular
		Teoría de la conspiración
		Física
		Táctica

»»Talentos

Habilidades Innatas.

Aguante (Endurance)

Tu personaje tiene la capacidad de soportar exposiciones a condiciones duras o de privación del sueño y comida a largo plazo. El valor determina cuanto uno puede sufrir una condición dentro de los parámetros de este Talento. En cuanto mas puntos mas podrá estar sin dormir, agua o comida, antes de tirar Fuerza de Voluntad para continuar o colapsarse de cansancio. Con uno puede estar 24 hs antes de hacer una tirada. Cada punto en adelante le suma 12 Hs a esa duración. Una vez que el periodo de resistencia del personaje expire tira Fuerza de Voluntad para ver si los efectos deletéreos comienzan. Si la tirada es exitosa el personaje puede continuar pero el Narrador puede pedir subsecuentes tiradas de Fuerza de Voluntad si las circunstancias lo requieren. Los efectos deletéreos pueden ser caer inconciente, incrementar las dificultades para las acciones, penalizaciones artificiales de heridas, o niveles de daño contundente. Estas condiciones son aplicadas hasta que sean aliviadas.

Aguante también puede reemplazar a Resistencia o ser sumada a ella para determinar cuanto tiempo se puede contener la respiración. El Talento puede también ser aplicado para resistir los efectos de venenos y drogas, pero no puede ignorar penalizaciones por heridas.

- Novato: Eres naturalmente resistente.
- Con practica: "Los maricotas no pueden aguantar un poco de sueño? Vuelvan con mama"
- Competente: Podrías ser un buen detective privado.
- Experto: Dormir es para débiles.
- Maestro: "Si, una vez subí al Everest".

Alerta (Alertness)

Te has habituado a observar todo lo que acontece a tu alrededor, aun cuando no estés concentrado activamente en el entorno.

- "Pienso q estamos en problemas"
- "Esos tipos se ven bastante duros para ser vagabundos. Estamos en problemas."
- "Desde cuando los vagos tienen pelaje? Estamos en grandes problemas"
- "Esa gente de la calle tiene armas semi-automáticas debajo de sus ropajes. Estamos REALMENTE en grandes problemas"
- "Realmente pienso q los vagabundos con armas son el menor de nuestros problemas, los tipos q están por salir de esa alcantarilla en 5 segundos me preocupan mas. Estamos fritos."

Especialidades: Guarda espaldas, Trampas, Emboscadas, Bosques, Multitudes, Ruidos, Paranoia, Montar Guardia, Sentido del Peligro, Buscar, Calles.

Atletismo (Athletism)

Esta habilidad describe tu aptitud atlética general y presupone cierta familiaridad con la mayoría de los deportes

- Lecciones de tenis de vez en cuando. Tienes la energía de un niño!
- Atleta de secundaria.
- Capitán de tu equipo en la universidad.
- Algún día podrías ser atleta olímpico.
- Atleta olímpico o mundial.

Especialidades: Natación, Montañismo, Acrobacias, Danza, un deporte concreto, Culturismo, Deportes al aire Libre, Aeróbic, Correr, Bailar, Escalar, Atletismo, Deporte de Equipo.

Callejeo (Streetwise)

Las calles son una fuente destacada de información y dinero así como de grandes problemas.

- Sabias las vueltas de tu viejo barrio. Estas casi seguro q el tipo d la esquina vende drogas.
- Conoces a las calles... y ellas te conocen a ti. Los ladrones locales creen q estas a su nivel.
- Tu nombre demanda respeto y tienes conexiones. Podrías formar una banda.
- Eres uno mas de la calle, una verdadero ejemplo del submundo. La calle es tu hogar.
- Sabes todo lo q sucede en las calles. Podrías ser el jefe del crimen local.

Especialidades: Carteristas, Drogas, duelos a Navaja, Léxico de Argot, Bandas, Locales Nocturnos, Jerga Callejera, Manejar Mercancias, Adquisición Ilegal, Información, Cultura: Area local.

Conciencia (Awareness)

Tienes entrenamiento en sentir las alteraciones mágicas en las inmediaciones

Conciencia no puede ser lanzada a menos q se tenga una puntuación.

- Instintivamente desconfías de algunas personas pero no estas seguro de porque.
- Has visto algunas cosas q ninguna explicación racional puede explicar. Sabes cuando "hay algo ahí afuera".
- Puedes ver las hebras etéreas q hacen el mundo. Puedes sentir el flujo de energías místicas y emplazamientos importantes específicos. Puedes ver auras.
- Sospechas q hay mundos mas allá del nuestro, tal vez es el hogar de criaturas q vienen a nuestro mundo de vez en cuando. Detectas fuerzas y seres sobrenaturales solo con verlos.
- Puedes ver mucho de lo q es inexplicable, te preocupa q te vallas a volver loco. Tal vez ya lo estas. Sientes cualquier cosa sobrenatural y puedes detectar cosas a gran distancia.

Especialidades: Lectura de Auras, Talismanes, Espíritus, No-muertos, Animales.

Empatía (Empathy)

Comprendes y puedes asumir las emociones de los demás y así puedes reaccionar apropiadamente ante ellos.

- Vez muchos Talk Shows.
- La gente viene a ti en busca de ayuda.
- Tu entendimiento de los sentimientos de otros es increíble.
- Los rostros de las personas te dicen q es lo q realmente desean. Te resulta sencillo detectar las mentiras de la gente.
- Entiendes a las personas como quien lee un menú. Sabes q van a decir antes de q habrán la boca.

Especialidades: Emociones, Verdades, Espíritus, Personalidades, Antecedentes, Deseos, Miedos, Falsedades, Conexiones Amorosas, Motivaciones

Esquivar (Dodge)

La forma mas eficiente de ganar un combate es que no te den.

- Sabes lo suficiente como para no morder el polvo cuando las balas empiezan a volar.
- Puedes resguardarte en casi todas las situaciones.
- Has dominado el fino arte de las guerras de comida y quedar limpio.
- Pareces saber instintivamente donde un ataque es apuntado.
- Eres virtualmente intocable. En ocasiones hasta puedes esquivar las balas.

Especialidades: Saltar, Movimientos Laterales, Agacharse, Cubrirse, Tirarse al Suelo, Evitar, Lanzarse, Desligarse, Apartarse, Encontrar Cobertura.

Reglas Para La Creacion de Personajes Humanos

Expresión (Expression)

La expresión abarca tu capacidad para transmitir tus ideas ya sea escribiendo un libro o debatiendo sobre temas sociales.

- Has escrito poemas imaginativos.
- Tus habilidades convencionales son envidiables.
- Podrías escribir para vivir.
- Tus palabras pueden ser discutidas y alabadas por millones.
- Tienes el don q puede guiar el pensamiento de la próxima generación, si es usado apropiadamente.

Especialidades: Poesía, Improvisación, Radical, Insinuación, Reuniones, Música, Prosa, Comedia, Política, Radio, Diseño de Juegos.

Intimidación (Intimidation)

El fino arte de la intimidación adopta muchas formas, que van desde una sugerencia sutil al daño físico puro y duro.

- De vez en cuando ganas las guerras de miradas. Tus amenazas son inexpertas pero efectivas.
- La gente tiende a alejarse cuando estas enojado. Tu mirada fría y dura suele tener buenos resultados.
- Todo el mundo te llama Señor. Terminas mas peleas con una mirada q con la violencia.
- Puedes desalentar a tus agresores con un solo gesto. Incluso los adversarios mas peligrosos lo pensarían 2 veces antes de ganarse tu ira.
- Puedes intimidar a los gangster y hacer mojar los pantalones a la gente común con una sonrisa o carcajada.

Especialidades: Amenazas Veladas, Política, Militar, Social, Violencia Abierta, Voz Autoritaria, Condescendiente, Aspecto Oficial, Política Social, La "mirada".

Intriga (Intrigue)

La intriga es el acto de hacer planes y complots contra los enemigos de uno (y a veces contra los propios aliados). Mientras q Subterfugio trata con el verdaderos hechos hacia un fin, Intriga opera en un nivel mas teórico y de consecuencias.

- Sabes q el juego esta siendo jugado.
- Estas conciente de las diferencias entre individuos con el poder y grupos en el poder.
- Puedes manejar múltiples complots al mismo tiempo.
- Las personas q te traicionan suelen encontrar q ellas mismas han sido manipuladas para hacer eso.
- Podrías enseñarle a Maquiabelo una cosa o dos.

Especialidades: Alianzas, Corporaciones, Derroques, Detalles, Grupos.

Intuición (Intuition)

Eres bueno adivinando cosas y hasta parece que tienes un sexto sentido.

Intuición no puede ser lanzada si no se tiene.

- Tus intuiciones son mas fuertes - y mas acertadas - q las de otros.
- Has aprendido a confiar en tus instintos y ellos te son útiles.
- Cuando crees q algo malo va a pasar la gente tiende a escucharte.
- Seria sabio por parte los demás escuchar tus avisos.
- Serias condenado a muerte en la vieja Salem. Tus instintos bordean lo sobrenatural.

Especialidades: Olfato para los Problemas, Fogonazos de Inspiración, Juego, Penetración.

Liderazgo (Leadership)

Puedes hacer que la gente siga tu iniciativa y obedezca tus ordenes, ejerciendo la autoridad y dando ejemplo.

- Puedes motivar a tus amigos a hacer ciertas tareas. Los niños pequeños harían cualquier cosa por ti.

- La fuerte de tu presencia es una inspiración para otros. Cuando hablas otros escuchan.
- Puedes hacerte con el mando en la mayoría de los casos y hacer q funcione.
- Tienes seguidores, en cualquier forma, y los lideres bastante bien. Eres un alfa natural.
- Puedes liderar naciones y corporaciones multinacionales fácilmente.

Especialidades: Ordenes, Oratoria, Convincente, Amistoso, Noble, Militar, Tomar el Mando, Alterar Opinión, Ganarse la Confianza, Lluvia de Ideas, Ordenes, Dictatorial, Amistoso, Militar, Noble, Aratoria.

Musculación (Might)

Este es el talento para mover masa con músculo.

Generalmente indica q te has entrenado tu cuerpo para ser una montaña de músculos. Es eso o has hecho tanto trabajo manual q los músculos se desarrollaron naturalmente.

- "Estoy yendo para tener tono, no masa" Tienes una definición muscular decente.
- "Adoro el olor de los fierros durante a la mañana". Tu cuello esta desapareciendo.
- "Mírenme romper esta nuez con mis bíceps". Tu rutina es bastante larga.
- "Mírenme romper esta nuez con mis abdominales". Calificas como levantador de pesas, nadie se burla de ti - jamás.
- "Si, fui Mr Universo en el '97, podría haberlo sido en el '98' y '99', pero ese producto depilador realmente arruino mi carrera". Contratos para anunciar productos para aumentar la musculatura son tuyos para q los firmes cuando quieras.

Especialidades: Brazos anchos, Partir a la mitad guías de telefono, aplastar.

Pelea (Brawl)

Sabes como combatir a manos desnudas.

- Tomaste un curso de autodefensa. Ganaste algunas peleas en el patio del colegio.
- Jugaste rugby en la secundaria. Una pelea de bar hace q te bombee la sangre.
- O eres un cinta negra con poca experiencia o un matón callejero.
- La gente pelea contigo solo una vez. A los boxeadores profesionales les costaría vencerte.
- Tus dedos por si solos son armas mortales... pero cuando sacas los puños, la gente muere.

Especialidades: Presas de Brazos, Boxeo, Lucha Libre, Cualquier Estilo de Artes Marcial (Karate, Yudo, Aikido, Taichi), Agarres, Lanzamientos, Exhibiciones, En Territorio Conocido, Peleas Sucias, Caballeros.

Seducción (Seduction)

Sabes como atraer, engañar y conseguir atención de otros, sexualmente. En otras palabras es el arte de usar la sexualidad para conseguir lo q quieres, ya sea cooperación momentánea o una (o dos) personas q llevarte a la cama esa noche. Una vez q hayas seducido a alguien completamente podría llegar a hacer casi cualquier cosa por ti.

- La mayoría de las veces puedes atraer a alguien en un bar o club nocturno. Adolescente.
- Sabes cuales son los mejores sitios para conocer gente. La "mujer madura".
- Puedes decir mucho con una sonrisa o una mirada. Rompecorazones.
- Gustas a la gente con un solo vistazo. Estrella de cine.
- Eres tan bueno q podrías seducirte a ti mismo. La envidia de los vampiros.

Especialidades: Ayunar, Contener la respiración, No dormir, Trabajar después de estar exhausto.

Subterfugio (Subterfuge)

Sabes como ocultar tus propias motivaciones mas aun sabes como descifrar las motivaciones de los demás y como utilizar esos motivos contra ellos.

- Te resulta sencillo inventar mentiras piadosas.
- Tienes una decente cara de poker.
- Puedes mantener una compleja red de mentiras q tu mismo has dicho.
- Puedes montar un complejo juego de engaños y hacerlo con estilo. Puedes vender heladeras en el ártico.
- Todo el mundo cree en lo q dices. Nunca podrían imaginar q fuiste tu todo este tiempo...

Especialidades: Encontrar debilidades, Seducción, Insinuaciones, Elocuencia, Cotilleos, Distraer, Defraudar, Mentiras piadosas.

Sueño Lucido (Lucid Dreaming)

Eres el amo de tus propios sueños y visiones. A niveles bajos eres capas de conciliar el sueño y recordar lo q experimentes. A los niveles mayores eres capas de tener conciencia en los sueños y manipularlos hasta cierto punto. Si estas meditando te puede permitir entrar a las tierras limítrofes entre el sueño y el mundo despierto, donde la realidad se mezcla con lo fantasmagórico.

- Puedes tratar de recordar con detalles y claridad un sueño previo.
- Puedes tratar de soñar algo en particular.?
- Tienes un limitado control sobre tus propios sueños.
- Tus sueños son un territorio común para ti, frecuentemente buscas consejo de tu yo interior.
- Conoces los caminos de las tierras del sueño. Los cuales a veces se ven mas reales q el mundo de la vigilia. Empiezas a tener la asustadora impresión de q las tierras del sueño son un lugar real.

Vida Social (Carousing)

Esta es la habilidad de disfrutar en una fiesta o cualquier otra ocasión social y asegurarte de que los demás también lo pasan bien.

- Puedes beber sin emborracharte demasiado y seguir ojo avizor.
- Has estado en unas cuantas fiestas en tu vida, y la gente te considera un invitado agradable.
- Sabes bien como agasajar a alguien. Eres como James Bond.
- Todo el mundo quiere q vayas a sus fiestas.
- Tus reuniones son los mayores eventos sociales de la zona.

»»Técnicas

-Habilidades aprendidas o manuales.

-Las técnicas si no se tienen puntuación se tiran a +1 a las dificultades

Armas Cuerpo a Cuerpo (Melee)

La eficiencia en esta técnica te permite usar armas que se blanden con una mano.

- Sabes como sostener correctamente un arma en tus manos.
- Tienes el equivalente de un entrenamiento en combate armado.
- Puedes volver cualquier objeto un arma.
- Puedes competir con profesionales y enseñarles una cosa o dos. Cualquier arma es mortal en tus manos.
- Tienes la aptitud de Jackie Chan para usar armas. Conoces el manejo de miles de armas.

Especialidades: Espadas, Hachas, Estoques, Navajas, Porras, Desarmar, Armas Blancas, Instrumentos Romos, Armas Improvisadas.

Armas de Fuego (Firearms)

Tener un valor en armas de fuego quiere decir que tienes un conocimiento global de todas las armas.

- Has disparado un arma antes y sabes como funciona un arma. Has hecho un curso.
- Disparas armas regularmente y puedes acertar un blanco decentemente.
- Tu habilidad a sido puesta a prueba en el campo de batalla varias veces.
- Conoces varias armas y tienes buena puntuación en las pruebas de puntería.
- Puedes manipular un arma en la oscuridad y casi siempre aciertas. Suelen volarle la cara de un tiro a tus victimas.

Especialidades: Fusiles, Armas Cortas, Pistolas, Ametralladoras, Ráfagas, Munición Personalizada, Armamentos Cibernético, Recarga Rapida, Desenfundar.

Artes Marciales (Martial Arts)

Estas entrenado para atacar con un estilo de combate efectivo con tus propias armas corporales, el daño de algunos de tus golpes puede q sea letal.

Conducir (Drive)

Puedes conducir un coche y quizá también otros vehículos.

- Puedes manejar correctamente en áreas poco pobladas.
- Puedes manejar en áreas de mucho tráfico o con una multitud de obstáculos.
- Puedes conducir camiones grandes durante grandes distancias.
- Puedes vivir de correr carreras o de piruetas en auto.
- No hay vehiculo o truco q no puedas hacer funcionar.

Especialidades: Curvas, Frenazos en Seco, Cambios de Marcha, Todo-Terreno, Camiones Pesados, Limusinas, Motocicletas, Escapar de una Persecución, Evacion, Velocidad, Acrobacias, Paradas Repentinias, Trafico.

Etiqueta (Etiquette)

Comprendes los pequeños matices de la vida social y eres capaz de proceder de una forma discreta y elegante.

- Conoces el lenguaje y las reglas de cortesía lo suficientemente bien como para no insultar a alguien. Sabes cuando debes hablar y cuando debes guardar silencio.
- Te mezclas bien en la mayoría d las situaciones sociales. Sabes cuando ir d etiqueta y cuando no.
- Tu gracias y tacto nunca te fallan, ya seas anfitrión

o invitado. Sabes comer con múltiples utensillos.

- Podrías ser un diplomático profesional... o un espía. Eres el invitado ideal en todo tipo de fiestas.
- Puedes manejar cualquier escenario social y hacerlo parecer tarea fácil.

Especialidades: Negocios, Alta Sociedad, Cultura Callejera, Cenas, Veladas, Reuniones de Negocios, Seducciones.

Demoliciones (Demolitions)

Sabes manipular explosivos, tanto como para hacerlos como para desactivar bombas, así como para regular explosiones.

- Puedes hacer un cocktail Molotov muy violento.
- Bombas caseras.
- Bombas para autos. Químico de sótano.
- Potentes explosivos de demolición. Te ganas la vida volando cosas y edificios de la Tecnocracia.
- Tratas estrictamente en términos de megatonas. Adiós Pentágono.

Especialidades: Desarmar bombas, Bombas caseras, Implosion, colocación, detonadores remotos, Temporizadores.

Desenfundar (Fast Draw)

Esta técnica permite tener un arma lista casi instantáneamente. Por cada punto puedes tirar de nuevo iniciativa y quedarte con el valor mas alto.

- Tienes buenos reflejos.
- Eres bueno, pero no genial.
- Habrías durado algo en el Antiguo Oeste. Podrías trabajar en espectáculos de vaqueros. Los aficionados te conocen.
- Bastante rápido, tus enemigos se cuidan de tu rapidez en sacar un arma.
- Reflejos relámpago, podrías ganarle a Billy the Kid. John Wayne.

Especialidades: Cuchillos, Pistolera en el cinto, Sobaquera.

Interpretación (Performance)

Eres capaz de ejecutar acciones artísticas como cantar, tocar la guitarra y ser actor.

- Tienes talento... para ser un amateur.
- Eres capaz de actuar bien en frente de una audiencia.
- Tu confianza y habilidad impresionan al publico. Te an ofrecido contratos para películas.
- Las audiencias están maravilladas por tus actuaciones. Eres una celebridad regional.
- Puedes llenar teatros y ganarte ovaciones de pie. Tu talento será recordado por mucho tiempo después q mueras.

Especialidades: Heavys, Malos, Solos de Guitarra, Estando Borrachos, Actuar, Encantar a la Audiencia, Evocar Emociones, Instrumentos Concreto, Narrar, Voz.

Lapidaria (Lapidaria)

Conoces las propiedades supuestas de las piedras y toda su magia inherente.

- Vender piedras del zodiaco y cristales psíquicos.
- Puedes conjurar las piedras y los metales en la mayoría de las ocasiones.?
- Conoces a tus piedras. Otros magos vienen a ti para conseguir las suyas.
- Los Garou vienen a ti para conseguir rocas y minerales. Hablas a las piedras.
- No solo hablas a las piedras, ellas te responden a veces. Conoces todos los poderes de los minerales, y puedes identificar las grandes joyas legendarias.

Reglas Para La Creacion de Personajes Humanos

Lectura Rápida (Fast Reading)

Mediante practica, has desarrollado la habilidad de leer y absorber grandes cantidades de información impresa en un corto espacio de tiempo.

- El *New York Times* en una hora.
- Una novela en 2 o 3 horas.?
- Un libro de texto en 2 o 3 horas.
- Un libro de texto gordo en 2 o 3 horas.
- La guerra y la paz en 2 o 3 horas.

Meditación (Meditation)

Te puedes sentar en el piso, poner en blanco tu mente y enfocar tu atención en una sola cosa para entenderla mejor o descifrarla. El método en si q se use no importa, todos tienen sus propias formas de meditar.

- Puede bloquear el sonido del vacío...
- Puedes alcanzar rápidamente un estado de reposo.
- Casi siempre puedes encontrar un estado de comodidad en cualquier posición o lugar.
- Hace falta un huracán para romper tu concentración una vez q esta es alcanzada.
- Eres glacial en tu calma y tu serenidad es imperturbable.

Especialidades: Relajación, Zen, Tantrismo, Realidad Virtual.

Pericias (Crafts)

Esta técnica incluye cualquier cosa relacionada con trabajar con tus manos, como reparar objetos mecánicos hasta las artes creativas.

- Suelen trastear con simples proyectos. Puedes construir algo básico.
- Conoces las sutilezas de tu arte y algunos detalles oscuros.
- Puedes vivir de tu trabajo.
- Otros suelen estar impresionados de tus labores. Tus objetos exclusivos suelen alcanzar precios muy elevados, y son muy buscados.
- Eres un verdadero maestro y serás visto como tal. Los espíritus se morirían por entrar en tus creaciones.

Especialidades: Madera, Motores, Automóviles.

Seguridad (Security)

Tu conocimiento de los métodos policiales y de seguridad así a como detectar trampas o parecidos.

- Estas familiarizado con los sistemas de seguridad hogareños y las cerraduras comunes.
- Puedes arrancar un auto sin las llaves o abrir una cerradura.
- Sabes mucho sobre sistemas de seguridad y Técnicas.
- Puedes instalar un sistema maestro de seguridad o sobrepasarlo.
- No hay sistema de seguridad q no puedes mejorar o esquivar.

Especialidades: Diseño, Electronica, Rapidez, Hacer Puentes, Cajas Fuertes.

Sigilo (Stealth)

Es sigilo es la habilidad de moverse a hurtadillas o esconderse sin ser visto ni oído.

- Puedes esconderte detrás de grandes cosas o en lugares oscuros.
- Puedes desaparecer en una multitud o seguir a alguien relativamente sin problemas.
- Eres raramente percibido a menos q quieras serlo. Acechar y esconderte es 1 juego d niños.
- Las hojas y las ramas secas y son mudas bajo tus pies.
- Eres como un ninja, alguien q se mueve como un

fantasma. Cuando no quieres ser visto, eres técnicamente invisible.

Especialidades: Rondar, Esconderse, Acechar, Arrastrarse, Fundirse con la sombra, Movimientos Silenciosos, Ocultación, Suelos, Cuidad, Multitudes, Seguir, Esconderse, Bosque.

Supervivencia (Survival)

La naturaleza es un lugar peligroso, al menos para aquellos que no la comprenden.

- Has salido de campamento un par de veces.
- Has salido de campamento seguido y probablemente hay has tomado un par de cursos de supervivencia. Conoces las bayas y hongos comestibles.
- Puedes cuidar de un pequeño grupo de personas en un medio salvaje.
- Puedes vivir de tu medio indefinidamente. Las zonas salvajes son tu hogar.
- Eres uno con cualquier ambiente en el q estés. Puedes sobrevivir a los climas mas duros y en las peores condiciones.

Especialidades: Rastrear, Entornos Concretos (Ártico, Selva, Desierto Urbano), Cazar, Sendas y Trochas, Recolectar Comida, Rapiña.

Tecnología (Technology)

Tu entendimiento de cómo funcionan las maquinas electrónicas.

- Puedes hacer pequeños arreglos caseros o arreglar una lámpara de mesa.
- Puedes hacer electrónica básica o construir una radio.
- Eres un ingeniero en electrónica, hábil para arreglar o construir cosas.
- Puedes alterar o mejorar equipamiento electrónico preexistente.
- Estas adelantado a tu época en lo q se trata de diseñar nueva tecnología.

Especialidades: Electrónica, Transportes, Sistemas de Seguridad, Invención.

Tortura (Torture)

Sabes como infligir dolor. Tu habilidad es tan precisa q llega a ser un ciencia.

- Sabes como herir a la gente de diversas formas.
- Eres bueno causando dolor extremo y puedes mantener a alguien vivo para interrogarle.?
- Eres el igual de un torturado militar. Puedes crear extremos de dolor que la mayoría no ha experimentado.
- Eres el igual de un torturador profesional. Eres capaz de obtener casi cualquier información de cualquier sujeto.
- Eres un artista, un virtuoso del dolor y el sufrimiento.

Trato con Animales (Animal Ken)

Has estado en contacto con animales el suficiente tiempo como para acostumbrarte a ellos.

- Siéntate, Sultán!... rueda... ahora hazte el muerto!
- Sabes algo sobre animales y puedes entrenar correctamente a un perro.
- Puedes administrar una escuela para mascotas. Puedes adiestrar animales para trabajos especializados.
- Puedes manejar hasta los mas peligrosos animales con gracia. Puedes enseñar rutinas y rutinas complejas.
- Eres el amo de las bestias.

Especialidades: perros, gatos, caballos, lobos, animales de granja.

»»»Conocimientos

-Habilidades academicas o de trabajo intelectual.

-Los conocimientos donde no se tengan puntos no se pueden tirar.

Academicismo (Academics)

Este conocimiento representa una educación en las artes liberales, historia, literatura, filosofía, sociología y un poco de psicología. Y mucha cultura general también.

- Has leído todos los libros básicos sobre artes.
- Puedes desenvolverte bien en cualquier discusión sobre humanidades.
- Eres una creíble fuente sobre conocimiento esotérico.
- De tus estudios resultan nuevas Técnicas y teorías.
- Eres un experto certificado en tu campo de estudio.

Especialidades: Religión, Tabúes, Política, Grupos Sociales Concretos.

Burocracia (Bureaucracy)

Burocracia representa la habilidad de un individuo para manipular los reveses del sistema, ya sea haciendo papeleo, llamadas telefónicas, sobornando o lo q sea q hagas.

- Puedes manejar tus impuestos sin muchos problemas.
- Puedes arreglar el pago de impuestos de otros y hacer q les reembolsen algo de dinero.
- Puedes
- Podrías manejar efectivamente una rama del gobierno (si te dejaran).
- El sistema es tu patio de juegos... todo lo q necesitas es una llamada telefónica.

Especialidades: Contaduría, Código, Regulaciones gubernamentales, Requisiciones, Impuestos.

Ciencia (Science)

Tienes al menos entendimiento básico de física, química, botánica, biología, geología, astronomía y otras ciencias duras.

- Has completado el bachillerato. Te iba bien en las clases de ciencias en el secundario.
- Eres un universitario. Tienes un panorama de las ciencias y algo de práctica con ellas.
- Graduado. Has hecho tus propias investigaciones y experimentos en tu campo.
- Profesor. Eres un hábil investigador con un profundo entendimiento de las ciencias.
- Teórico. Los científicos en todo el mundo leen tus teorías e investigaciones.

Especialidades: Campos Concretos (Biología, Física, Química, Astronomía, Ingeniería, etc.), Relatividad, Física Nuclear, Teorías Científicas.

Cultura (Lore)

Tu conociendo de las cultura de seres sobrenaturales y sus variaciones, mas lugares, sociedades y subculturas. Se debe comprar por separado cada una de ellas.

- Sabes bastante para ser un extraño.
- Puede q tengas conocimiento interno de 1 o 2 años dentro de ese lugar o sociedad.
- Conoces el lugar o sociedad bastante, 5 a 10 años adentro.
- Te has vuelto unos mas del grupo o eres nativo del lugar. El grupo en cuestión te conoce a ti por nombre.
- Conoces todo lo q hay q saber. Eres un peligro para ese grupo si hablas.

Especialidades (Cada una se compra por separado): Hadas, Garou, Vástagos, Tecnócratas, Tradiciones, Nefandos, Merodeadores, Wyrms, Sabbat, Changelings, Dautain, Ensueño, Lo Oculto, Espionaje, Red Digital, etc.

Documentación (Documentation)

Tu capacidad de informarte en base a libros, archivos de computadora y demás fuentes de información. Mas q nada son posibilidades de encontrar alguna información en particular.

- Puedes encontrar la mejor pornografía en la red.
- Estas conciente q Dewey Decimal no esta emparentado con Huey o Louie.
- Puede q no sepas donde buscar, pero conoces las mejores bibliotecas en las q buscar.
- Después de muchos años en tales ámbitos, has llegado a pensar en los archivos como tu segundo hogar.
- Si alguien lo escribió, sabes donde buscarlo.

Especialidades: Colecciones Arcanas, Datos on-line, Tradiciones Orales, Materia concreta (Historia, Filosofía, etc.), Folklore.

Enigmas (Enigmas)

Los acertijos y problemas ocupan tu imaginación de hecho puede que te divierta quedarte perplejo. Resolver adivinanzas de todo tipo es tu pasión y este interés te ha dado una facilidad para juntar piezas y recordar información vital para muchos tipos de resolución de problemas.

- Puedes hacer rompecabezas bastante rápido.
- Adivinaste q Bruce Willis estaba muerto antes de q la película terminara.
- Sabías q Bruce Willis estaba muerto desde el principio de la película.
- Sabes lo q pasa cuando un árbol se cae en un bosque...
- Las paradojas de Zeno son un precalentamiento para ti. Has resuelto los enigmas de la esfinge - todos ellos.

Especialidades: Antiguos, Adivinanzas, Visuales, Verbales, Visiones, Tramas Retorcidas, Misterios Criminales, Criptografía, Enigmas de Vida.

Finanzas (Finance)

Este conocimiento abarca el manejar y hacer dinero, desde el llevar los libros a evaluar el valor de un objeto o trabajar en el mercado de acciones.

- Tienes alguna experiencia básica llevando libros y con las finanzas.
- Tienes un título (o su equivalente) en llevar cuentas o finanzas.
- Tu conocimiento es equivalente a tener un MBA.
- Podrías controlar una corporación grande y sacar ganancias.
- El mercado de acciones? Suena como dinero fácil para ti.

Especialidades: Contaduría, apreciación del valor, Cambio de moneda, Mercado de valores.

Informática (Computer)

Sabes como manejar y programar computadoras.

- Puedes operar una computadora, incluyendo mandar emails y un procesador de texto.
- Puedes hacer complicada entrada de datos y hacer simples programas. Sabes como hacer configuraciones del sistema y las redes.
- Puedes hacer tus propios programas originales.
- Puedes crear y diseñar tanto hardware como software complejo.
- Sabes todo lo q vale la pena ser sabido sobre computación. Podrías llegar a programar una IA.

Especialidades: Pirateo, Programación de Virus, Obtención

Reglas Para La Creacion de Personajes Humanos

de Datos, Destrucción de datos, Navegar, Graficos, Hacking, Programar, Encontrar Datos.

Investigación (Investigation)

Estas entrenado para observar todo tipo de detalles de los que otros no se darían cuenta y a altos niveles puedes actuar como detective.

- Has leído algunas novelas de detectives y conoces la jerga.
- Tienes el ojo de un policía y su perspectiva en la evidencia visual.
- Tienes la aptitud para ser un detective y la experiencia de uno.
- Puedes ser un agente especial del FBI o la CIA.
- Tu y Sherlock Holmes, los mejores.

Especialidades: Medicina Legal, Mentas Criminales, Recogida de Pruebas, Psicología Criminal, Búsqueda de Documentos, Forense, Asesinos en Serie.

Herbalismo (Herbalism)

Tienes un conocimiento de las funciones de las plantas y sus funciones, tanto medicinales como de otro tipo.

- Una vez leíste un libro.
- Estudiante serio.
- Agente local de suministros.
- Autor de libros sobre herbalismo.
- Médico herbalista.

Leyes (Law)

Sabes y entiendes las leyes de la sociedad a la que perteneces.

- Miras la corte por TV y puedes seguir todos sus procedimientos. Conoces las bases del sistema legal.
- Eres un estudiante de leyes o al menos has leído muchos textos legales.
- Tienes un diploma en leyes, o el equivalente. Eres el abogado q quieren tener muchos clientes.
- Puedes ganar los casos mas difíciles y dar la mejor ayuda legal. Puedes aplicar y redactar leyes.
- Puedes ser (y tal vez seas) el abogado del diablo.

Especialidades: Procesal, Civil, Procedimiento Policial, Procedimiento Legal, Tribunales, Gabinetes Jurídicos, Campo Fiscal Concreto (Criminal, Administrativo, Fiscal, Empresarial), Corte, Contactos, Criminalista, Defensa, Divorcios, Litigios.

Lingüística (Linguistics)

Se supone que puedes hablar tu lengua materna pero deberá comprar con este conocimiento para los demás idiomas.

- Un lenguaje adicional.
- Dos lenguajes adicionales.
- Cuatro lenguajes adicionales.
- Ocho lenguajes adicionales.
- Un verdadero poliglota. Dieciséis lenguajes adicionales.

Especialidades: Palabrotas, Tecnicismos, Diplomacia, Política, Epítetos, Lenguas Muertas, Terminología de Negocios, Términos Técnicos, Traducción Simultánea, Textos Antiguos, Maldiciones, Acento Perfecto, Argot, Tecnico.

Medicina (Medicine)

La medicina es el estudio del cuerpo humano y las técnicas usadas para curar sus enfermedades.

- Sabes hacer primeros auxilios y sabes hacer la RCP.
- Puede q seas un estudiante de medicina o haberte entrenado como paramédico.
- Eres lo suficientemente capaz para ser un médico generalista.
- Lo suficientemente bueno para ser un especialista médico. Puedes practicar la cirugía.
- Eres renombrado por ser una eminencia en tu campo de especialidad.

Especialidades: Farmacia, Asistencia Primaria, Cuidados de Urgencia, Enfermedades, Neurocirugía, Medicina Alternativa, Farmacopea, Campos Especializados (Neurología, Oncológica, Ortopedia, etc.), Medicina General, Emergencias, Homeopatía, Fármacos.

Ocultismo (Occult)

Eres entendido en todas las ramas de lo oculto. Esta comprensión del lado más siniestro de la realidad incluye conocimientos de maldiciones, magia, vudú y misticismo.

- Has leído algunos pocos libros y aprendido algo de lo fundamental.
- Has leído muchos libros y sabes distinguir las obvias falsedades.
- Conoces todas las ramas más importantes del ocultismo y varias de las más oscuras. Sabes q hay otros "habitantes" allí afuera.
- Puede separar la verdad de la falacia, y conoces una gran cantidad de cosas.
- Sabes los secretos de los cuales unos pocos están concientes.

Especialidades: Criaturas sobrenaturales (Vampiros, Brujas, hadas), Poderes Místicos, Predicciones, Dispositivos Mágicos.

Política (Politics)

El juego político tiene sus propias reglas, y un personaje con este conocimiento las conoce desde adentro. Además representa un conocimiento actual de quienes son los jugadores imperantes en la arena política y como llegaron ahí.

- Eres un activista político o analista de medio tiempo.
- Puede q hayas estudiado política en la universidad o q seas un político de poca importancia.
- Puede q seas un analista político.
- Puedes tener un cargo político de nivel nacional.
- Puedes moverte en los círculos más altos de la política mundial.

Especialidades: Barrio, Ciudad, Congreso, Elecciones, Oratoria, Radical, Heraldica, Vecindario.

Venenos (Poisons)

Tienes un conocimiento práctico de los venenos, sus efectos y antidotos.

- Aficionado.
- Detective, Lector de Misterio.
- Farmacéutico, Escrito de Misterio.
- Forense, Médico de Urgencias.
- Asesino.

----Trasfondos----

»»Trasfondos

Estos rasgos describen las ventajas especiales de tu personaje. Representan algo referente del pasado del personaje, algo muy general que suelen tener todas las personas. Sin embargo debes escoger como y porque entraste en posesión de estos rasgos concretos. Debes darle sentido a tus trasfondos e integrarlos a tu concepto según tus propias ideas. Los trasfondos se pueden aumentar (o perder) según los sucesos de la historia, muy pocos pueden elevarse con experiencia.

Juntando Trasfondos: Varios personajes pueden unir sus puntuaciones en ciertos trasfondos para que estos tengan una mejor puntuación para ambos.

Los trasfondos compartibles pueden ser: *Aliados, Arsenal, Base de Datos, Biblioteca, Contacots, Criados, Fuerza Militar, Influencia y Recursos*.

Además se tiene que elegir un **ancla** a la que todos sus trasfondos compartidos están atados, por lo general la base de operaciones de los jugadores, pero cualquier trasfondo combinable podría servir. Ninguna otra puntuación combinada de trasfondos puede ser mayor que la puntuación del ancla.

-Si un jugador decide retirar su parte del trasfondo compartido, entonces recupera todos sus puntos menos uno. Se deben asumir un límite de 5 para estos trasfondos compartidos con un máximo de 10 en todo caso.

....Trasfondos y Trasfondos Adversos:....

Aliados (<i>Enemigos</i>)	Compañero Animal	Influencia
Arcano	Criados (<i>Protegidos</i>)	Mentor
Arsenal	Destino	Nervios de Acero
Base de Datos	Entrenador Personal	Prestigio (<i>Notoriedad</i>)
Berserk	Fama (<i>Infamia</i>)	Rango
Biblioteca	Favores	Recursos (<i>Deudas</i>)
Certificación	Fuerza Militar	Voluntad de Acero
Contactos	Gracia Bajo Presión	

-Aliados (Allies):

Tus aliados son personas que te ayudan y apoyan; podrían ser familiares, amigos o incluso una organización con la que tienes relaciones amistosas. Pueden ir desde mortales a secas a seres sobrenaturales. Cuantos más puntos tengas o bien el aliado es más poderoso, o bien tienes varios pero poco poderosos.

Los aliados tienen su propia vida, así que no estarán siempre a tu disposición, pero a menudo tienes influencia en la comunidad y accesos a recursos y contactos. Un aliado es, en definitiva, una persona de la que te has hecho amigo, y quien te protege y auxilia por amor o interés comunes.

Quizás estén contigo porque te deban un favor, o hayan hecho algún tipo de pacto, aun así estarán cuando los necesites, aunque no debes abusar, todo tiene un límite...

Los aliados son, por lo general, muy fiables y leales. Sin embargo, se necesita tiempo y energía para mantener la alianza, ya que los amigos esperan la ayuda recíproca del personaje. Aunque probablemente no sepan que es lo que eres, puede que sepan de algunos de tus poderes y que por ello acudan a ti para que les hagas favores. Esto a menudo es un medio de iniciar una historia.

- X Sin aliados, sin amigos, sin gente atrás tuyo.
- Un aliado, de influencia y poder moderado.
- Dos aliados, ambos de poder moderado.
- Tres aliados, uno de ellos bastante influyente.
- Cuatro aliados, uno de ellos muy influyente.
- Tres aliados, uno de ellos extremadamente influyente.

Tabla de posibles aliados

- Agente de policía, Reportero de prensa, Reportero de televisión, Cura, Numerario de partido político, Médico.
- Famoso (mundo del espectáculo), Papparachi, Oficial de policía, Oficial del cuerpo de bomberos, Director de sucursal bancaria, Matón de la mafia, Camello, Jefe de empresa, Juez.
- Famoso (jet-set), Oficial de ejército, Jefe de bomberos, Importante neurocirujano, Gran

empresario, Obispo, Nobleza, Juez importante, Político.

- Fiscal del distrito, Alto rango del ejército, Jefe de comisaría, Capo de la mafia, Diputado, Alcalde, Súper estrellas del mundo del espectáculo, Miembro del CESID, Ministra de cultura, Director de cadena televisiva, Director de prensa.
- Fiscal general, Arzobispo, General, Jefe de la corte suprema, Miembro de la casa real, Alcalde de la comunidad, Padrino de la mafia, Ex presidente, Jefe del CESID, Ministro del gobierno, Jefe de policía, Mega empresario.

-Arcano (Arcane):

Es una capacidad que hace que evites cualquier atención sobre ti, cuando alguien te busque, no te localizará en los ficheros o registros, las cámaras se estropearán o mirarán hacia otro lado, etc. Este trasfondo siempre está en activo, salvo que desees "desactivarlo". Cuantos más puntos tengas más difícil será localizarte. Los papeles que tiene algo que ver con tigo como tus documentos, cuentas de crédito, registros policiales se pierden, extravían, borran, etc. Esto es bueno dado que la gente deja de prestarte atención y pasas a caminar sin ser visto (o recordado), la gente olvida que te conoció desde novias a familiares, no sales en las filmaciones o fotos, imagínate... Cada punto en Arcano te suma un dado a tus reservas de sigilo, cualquiera tiene -1 dado a sus reservas para buscarte por punto en Arcano.

Recuerda que el Arcano solo funciona cuando no estás presente o no se sabe de su presencia a conciencia, y que los rasgos notables también son de cierta forma recordados. No puede ser usado en combate o situaciones similares; y **NO ES INVISIBILIDAD**.

- X Se te percibe como a los demás.
- Te mezclas en las multitudes.
- Eres fácil de olvidar.
- No es fácil seguirte.

Reglas Para La Creacion de Personajes Humanos

- Apenas hay fotografías, papeles y registros sobre ti, la gente no se pone de acuerdo en tu aspecto.
 - Para los demás ni siquiera existes.
- NOTA:** Lo incluí porque hasta cierto punto puede representar un talento para pasar desapercibido en la sociedad.

-Arsenal (Arsenal):

Tienes una colección de armas y equipos en tu casa de varios tipos, caza, deporte, excedentes del gobierno, reliquias históricas de las guerras mundiales, recuerdos de la guerras, etc. Si algo no lo tienes igual puedes acceder a el de forma legal o ilegal.

- X Un cuchillo de ama de casa, una tijera sin filo y poco mas. A penas si sabes como comprar una arma de fuego.
- Tienes una colección modesta de armas de fuego. Rifles de caza, escopetas, revólveres, Kits de primeros auxilios y resacas del ejercito.
- Pistolas, armas largas, rifles semiautomáticos, poderosos binoculares, scanners de policia.
- Eres un coleccionista serio de armas y tienes varias pistolas, escopetas, rifles de asalto semiautomáticos, lentes de visión nocturna, camuflaje militar, armadura corporal y articulos militares.
- Tus exhibiciones de armas avergüenzan a las tiendas de armas y ponen a tus vecinos nerviosos. Tienes armas automáticas, rifles sniper, guantes de descarga eléctrica, radios tácticas, sub-ametralladoras... y posiblemente armamento pesado.
- Eres el tipo de persona que les da dolor de cabeza a la ATF (), tienes morteros, granadas, armaduras de la SWAT, ametralladoras y armas pesadas... hasta un tanque.

-Base de Datos (Data Base):

Tienes acceso a una Base de datos civil o comercial para investigar personas u organizaciones.

- X Si sabes usar una computadora puedes *Googlear* información, al menos es un principio.
- Tienes acceso a una base de datos local q te provee de información personal (Referencias cruzadas de nombres, direcciones y números de teléfono como los de una compañía de telefónica)
- Puedes entrar a 1 BdD local como la de la policia o registro vehicular y de propiedad.
- Acceso a BdD q contengan información personal importante. Historia de crédito y bancaria, seguridad social.
- Con tiempo puedes usar recursos de alcance nacional, como la BdD criminal del FBI (rastrea actividad criminal y avistamiento de sospechosos), o BdD gigantescas como LEXUS-NEXUS (te puede proveer de números de seguridad social, registros bancarios, transacciones financieras e historias medicas). Los resultados tardan entre 4 a 48 Hs.
- Puedes entrar en BdD federales y estatales desde transacciones del ATM a registros militares sellados. Acceso a redes internacionales como la BdD de la INTERPOL o el Lloyd's Of London Bank son posibles. Los resultados de estas BdD pueden tomar desde 1 a 5 días de trabajo, pero proveen una gran cantidad de información detallada.

-Berserk (Berserk):

Cuando alguien realmente te haga enojar por algo (Ej.: cuestione tu sexualidad, ver a una mujer abusada, q se burlen de tu tartamudeo, etc.) pierdes el control totalmente y atacas

violentamente a tu ofensor. Debes tirar fuerza de voluntad para evitar el ataque de ira o puedes fallarlo voluntariamente, pero solo puedes volverte berserker una vez por escena. Si fallas la tira puedes acometer un acto de ultra violencia alimentado por tu epinefrina, sumando tu puntuación en el trasfondo a tu reserva de daño o para una proeza de fuerza. Tal ataque te causa daño contundente dependiendo de la puntuación en el trasfondo pero es absorbible.

Puntuación Daño contundente a absorber.

- | | |
|-------|------|
| 1 a 2 | Uno |
| 3 a 4 | Dos |
| 5 | Tres |
- Nadie se metía contigo Después de ese incidente en el patio del colegio.
 - Tu conteo de uno al diez para contener la ira raramente llega al 10.
 - Has trabajado como golpeador solo para poder sacarte las ganas de golpear a alguien.
 - Probablemente has sido boxeador.
 - Sr. McGee, no me haga enojar. No le gustara verme enojado.

-Biblioteca (Library):

Es una colección de saber, almacenado en libros, pergaminos, CDs, Video tapes, archivos de computadora, o amigos que tienen toda esa información en sus cabezas y están dispuestos a compartirla contigo. Si un PJ hace una tirada con su valor de biblioteca bajo una dificultad de 7 mientras aprende un nuevo conocimiento puede ahorrarse un punto de experiencia por cada éxito obtenido, aunque como mínimo deberá gastar uno, el mago debe emplear como mínimo una semana buscando información, y solo podrá tirar una vez cada ocasión que gaste la experiencia. La tirada para investigar algo esotérico puede ser de atributo mental + biblioteca, justificando el gasto de experiencia en tales rubros.

Los jugadores pueden sumar varias bibliotecas para su uso conjunto (con el permiso del Narrador). Se toma la de mayor valor y se añade un punto por cada 3 puntos de las otras. El PJ deberá explicar en su historia como consiguió la biblioteca, de manos de quien, por que, etc.

- X No tienes ninguna fuente particular de información
- Algunas revistas, Nueva Era. +1 dado a las reservas de ocultismo.
- Un 90% de basura y un 10% de verdad. +1 dado a las reservas de ocultismo, -1 a las dificultades de ocultismo.
- Tienes bastantes textos útiles. +2 dado a las reservas de ocultismo, -1 a las dificultades de ocultismo.
- Tienes una colección envidiable, tanto místicas como mundana. +2 dado a las reservas de ocultismo, -2 a las dificultades de ocultismo.
- Tienes acceso a sabiduría, secretos perdidos, sabiduría común y hechos oscuros. +3 dado a las reservas de ocultismo, -2 a las dificultades de ocultismo.

-Certificación (Certification):

Has pasado los test de una organización que te permite la caza, conducir camiones, practicar la abogacia o la medicina, llevar o esconder un arma, realizar casamientos o la disposicion de residuos peligrosos. Algunas licencias son mas dificiles de obtener que otras requiriendo años de estudio o largos exámenes. Otros certificados de menor importancia (y que no son cubiertos en este trasfondo) pueden ser sacados pagando una cuota.

A menos que tu personaje haya sobornado o de otra forma haya conseguido ilícitamente su certificación, debes usar tantos puntos en la habilidad correspondiente para este Trasfondo.

Reglas Para La Creacion de Personajes Humanos

Este trasfondo no representa ahorros pero si permite la entrada de capital a través del uso de la licencia para generar dinero (un doctor con licencia puede usar medicina para ganar dinero). Esta táctica funciona mejor si es interpretada.

- Licencia para cazar, permiso para cuidar niños, pasaporte de un país abierto.
- Licenciado para enseñar, portación de armas como oficial de seguridad, CPA, licencia de conductor de camiones, notario público.
- Permiso para uso de armas ocultas, disposición de desechos peligrosos, autorización para auspiciar de sacerdote.
- Licencia de disposición de desechos clase C, Doctor o abogado en regla, licencia de piloto de líneas aéreas.
- Inmunidad diplomática, licencia para matar.

-Contactos (Contacts):

Conoces a gente de formas de vida muy diversas, en conjunto estas distintas personas forman una red de información que puede ser útil. Tus contactos no son solo las personas a las que puedes manipular o sobornar para obtener información, sino amigos (contactos principales) con los que puedes contar para que te proporcionen información específica (en sus campos de experiencia). Debes describir los contactos principales. Cuando trates de entrar en contacto con un contacto secundario tira tu valor de contactos a dificultad 7. Cada éxito significa que has entrado en contacto con uno de tus contactos secundarios, pero tendrás que sobornarlo o seducirlo. Los contactos se diferencian de los aliados en que estos solo están dispuestos a brindarte información y no otros tipos de ayuda.

- X Casi sin amigos fuera de tu círculo habitual. Tienes que hacer tus investigaciones x tu cuenta.
- Un contacto principal.
- Dos contactos principales.
- Tres contactos principales.
- Cuatro contactos principales.
- Cinco contactos principales.

-Compañero Animal (Animal Companion):

Lo que este trasfondo da es mascotas *útiles*. Tu personaje quiere un pit bull fanáticamente leal cuyas mandíbulas puedan romper huesos? Eso no es una mascota. Eso es un Compañero Animal.

Por cada punto en Trato con Animales que tengas puedes enseñarle un truco importante. Tales trucos incluyen "Ataca", "Trae" y "Corre" en vez de cosas como "rueda" o "sacude". Lograr que un animal haga los trucos que sabe requiere una tirada exitosa de Manipulación + Trato Con Animales a dificultad 4.

- X Sin ayuda
- Tienes un gato doméstico con una voz potente. Como cuentan las leyendas, el gato es sensitivo a presencias sobrenaturales (considera que tiene 8 dados en Conciencia).
- Tu gran perro malo mantiene a los niños malcriados lejos de tu césped.
- Posees un caballo, criado desde potrillo.
- O tienes un caballo o un perro grande, varios perros o el equivalente.
- Posees un establo, o entrenas perros de ataque profesionalmente.

-Criados (Retainers):

Personas que están dispuestas a dedicar todo o casi todo su tiempo a tu servicio a cambio de alguna forma de remuneración.

Los criados tienen habilidades modestas y suelen ser muy útiles en algo pero no extremadamente buenos (nada de comandos de elite o cultos ninjas).

- X Sin ayuda para ponerte las medias a la mañana.
- Un criado
- Dos criados
- Tres criados
- Cuatro criados
- Cinco criados

-Destino (Destiny):

Algunas personas tienen un rol particular que ocupar en la vida, ellas están destinadas a algo grande. Por tanto viven bajo la protección del destino hasta que realicen su destino final.

Por cada punto puedes tirar de nuevo los dados pero te quedas con el segundo resultado si lo haces, tantas veces como puntos tengas en el trasfondo y solo esa cantidad por sesión de juego.

- X Tu vida no es controlada por alguna fuerza mística.
- Una tirada.
- Dos tiradas.
- Tres tiradas.
- Cuatro tiradas.
- Cinco tiradas.

-Entrenador Personal (Personal Trainer):

Esta persona trabaja contigo para mejorar algún rasgo, suelen tener un conocimiento exacto de qué es lo que necesitas practicar o saber. Para ganar los beneficios de este trasfondo debes entrenar al menos una hora por rasgo que desees aumentar por día.

Elige una habilidad o atributo por punto en este trasfondo, te sale o 1 xp o un multiplicador menos para subirlo con Exp (pero no nada).

- X Prefieres aprender por ti mismo.
- Tienes un entrenador personal enfocando en un solo atributo o habilidad.
- El entrenador es capaz de instruirte en dos áreas.
- El entrenador está bien versado en tres áreas.
- Tu entrenador personal puede ayudarte a mejorar en 4 rasgos diferentes.
- Tienes tu propio guru, capaz de entrenarte en muchas diferentes cosas.

-Fama (Fame):

Disfrutas de un amplio reconocimiento en la sociedad mortal, tal vez como un artista, estrella o atleta. La gente puede que disfrute el hecho de ser visto contigo. Esto te da todo tipo de privilegios cuando te muevas en la sociedad, pero también puede atraer una no deseada cantidad de atención sobre tu persona.

La más grande arma que la fama tiene para ofrecer es la habilidad de moldear la opinión pública – como los medios constantemente prueban.

Este trasfondo es obviamente una mezcla entre bendición y maldición. Puedes disfrutar de todos los privilegios de tu prestigio – conseguir los mejores asientos, ser invitado a los eventos que de otra forma te perderías, obtener citas con la elite – pero también eres reconocido cuando no lo quieres. Sin embargo, tus enemigos no pueden simplemente hacerte desaparecer sin causar poco revuelo.

Además, el narrador puede permitirte reducir las dificultades de tiradas sociales contra personas impresionables.

- X Eres desconocido, tal vez tengas tus 15 minutos de fama pero esos minutos todavía no han llegado.
- Eres conocido para una selecta subcultura de una ciudad – afines a los clubes nocturnos por ejemplo.
- La mayoría de la población reconoce tu rostro; eres una celebridad local así como un ídolo de noticias.
- Eres renombrado por toda una región; tal vez eres un senador o una estrella menor de interés local.
- Famoso nacionalmente; todo el mundo sabe algo acerca de ti.
- Eres un ícono internacional de fama para los medios.

Reglas Para La Creacion de Personajes Humanos

-Favores (Depts):

Este trasfondo refleja el numero de individuos dispuestos a ayudar al personaje debido a acontecimientos del pasado. Estos individuos pueden ser dueños de tiendas, informantes, políticos o figuras del bajo mundo, pero cada uno le debe al personaje mucho. Hacer desaparecer cadáveres, evitar ir a la cárcel, el pago de una hipoteca, plantar evidencias, y hasta el asesinato es posible a través del uso de favores, pero una vez usados la deuda queda saldada. Es posible ganar favores a través de la historia pero eso queda a discreción del narrador, además los jugadores también pueden deber favores...

X Tal vez te fien en tu barrio, Hey momento! Ahora les debes tu!

- Un favor (Alguien te debe la vida)
- Dos favores
- Tres favores
- Cuatro favores
- Cinco favores

-Fuerza Militar (Military Force):

Tienes control sobre un grupo de personas armadas y entrenadas para combatir, este control puede venir de tener lazos con la policía, las bandas locales y hasta las fuerzas especiales. No es necesario que sepan de donde vienen las ordenes o quien las da solo deberán cumplirlas.

- X Tu pero no cuenta en esta lista.
- *Montonera*: 15 matones, desorganizados y sin adiestrar.
 - *Milicia*: 25 guardias de seguridad, con algún adiestramiento.
 - *Equipo del SWAT*: 40 luchadores capaces con adiestramiento.
 - *Tropas Veteranas*: 75 soldados que ya han estado en combates antes, veteranos.
 - *Compañía de Elite*: 100 tropas endurecidas por la guerra.

-Gracia Bajo Presión (Grace Under Pressure):

Frente a situaciones peligrosas de vida o muerte la mayoría de las personas se quedan pasivas hasta elegir su mejor opción. Algunas personas están libres de esta limitación, como pueden ser guerreros adocinados o personas intensamente entrenadas. Este trasfondo te impone un mínimo a la iniciativa, si sacas igual o menos q ese valor lo vuelves a tirar. Otra opción es que lo sumes la puntuación de este Trasfondo directamente a la iniciativa.

- Calmo: Relanza los 1
- Lacónico: Retira los 2 o menos
- Tranquilo: Relanza los 3
- Poseedor de una gran *sang-froid*: Relanza los 4
- Inamovible ecuanimidad: Relanza los 5

-Influencia (Influence):

Este Trasfondo mide el control del personaje sobre el mundo, cuantos más puntos gastes más influyente serás. Sin embargo, tiene sus limitaciones. Para hacer uso de este trasfondo, quizás, el personaje tenga que hacer uso de sus Aliados u amigos. Sería normal que el personaje necesitase explotar este Trasfondo, así, el personaje puede ser muy influyente en ciertos ámbitos, como sería el Político, el Eclesiástico, el Militar, etc. Lógicamente se ha de detallar de donde sale toda esta influencia (reputación, por familiares o amigos, etc...)

- X Nadie te presta demasiada atención.
- *Moderadamente Influyente*: Tienes cierto poder en tu pueblo
 - *Bien Relacionado*: Un factor en la política de la ciudad
 - *Posición de Influencia*: Tienes algún poder en algún sector.
 - *Gran Poder Personal*: Dominas Parcialmente toda una zona

- *Vasta Influencia*: Eres un factor influyente a nivel Nacional

-Mentor (Mentor):

Este Rasgo describe a una o más personas mas experimentadas que cuidan de ti. Tu puntuación en este Trasfondo describe el poder de tu Mentor en la sociedad a la que pertenezcas. También representa que el Mentor todavía anda cerca y puede ser contactado para pedirle información o asistencia. Puede ser simplemente un individuo que ha aprendido lo que sabe sobre la marcha o un Maestro que ha acumulado enormes cantidades de poder. Tu Mentor puede darte consejo, protegerte frente a otros rivales o avisarte cuando te estas metiendo en sus asuntos, mantenerte informado de las oportunidades de progresar y ganar poder... Es frecuente que tu Mentor sea tu propio maestro, aunque puede serlo cualquier otro que se interese por ti. Si tu Mentor es poderoso, es posible que no se trate de un solo individuo, sino de un grupo. De esta forma, un grupo podría ser un Mentor.

Cada punto de Mentor que poseas describe lo poderoso que es tu Mentor dentro de la sociedad y el poder que ha adquirido. Un Mentor puede esperar a recibir algo a cambio de su ayuda. Aunque simplemente se limita a disfrutar de tu compañía, puede reclamar en tiempos de necesidad la ayuda de su "aprendiz" en tiempos de necesidad. Esto puede iniciar varias historias excelentes. En general, sin embargo, recibes mas de lo que das.

Un mentor puede interceder por ti en la sociedad. Para ahorrar puntos de experiencia a la hora de adquirir nuevos conocimientos o esferas se usa igual que el trasfondo biblioteca.

X Quien?

- El instructor del personaje esta ocasionalmente disponible para dar consejo.
- El instructor del personaje todavía lo ayuda a prender nuevas habilidades.
- El instructor del personaje activamente guía la educación del personaje. Nivel de Adepto.
- El instructor del personaje lo asiste en tiempos importantes. Nivel de Maestro.
- El mentor del personaje lo cuida y puede que hasta salga al rescate en un momento extremo. También el mentor avisa de posibles riesgos y situaciones peligrosas. Nivel de Maestro o Archimago (o incluso puede que aun mayor!).

-Nervios de Acero (Iron Nerves):

Los personajes con este trasfondo tienen un firme sentido establecido del yo, un valuarte contra experiencias que pondrían a personas "normales" al limites. El stress del día a día, perder tu trabajo o hasta un ser querido, ver cuerpos mutilados (siendo mutilados vivos) le pasa menos angustia mental que a otros.

Tira la puntuación de tu personaje en Nervios de Acero a dificultad 8 cuando debiera sufrir un trastorno mental de corta o larga duración. Tu personaje resistirá la dolencia bastándole un solo éxito. Solo afecta trastornos adquiridos por exposición a traumas o vista horribles.

El Narrador tiene la opción de tirar este Trasfondo por el personaje si desea mantener desarrollos de la historia – y la posible resistencia del personaje al trastorno – un misterio.

- Las películas de terror mas grotescas no te hacen palidecer.
- Podrías ver filmes de autopsias sin parpadear.
- Podrías comer una hamburguesa en la escena de un crimen.
- Podrías resistir la tortura sin perder la cabeza.
- Podrías soportar la muerte de un miembro de tu familia a las manos de algún monstruo, al menos por un tiempo corto.

Reglas Para La Creacion de Personajes Humanos

-Prestigio (Varios):

Por alguna razón, eres respetado dentro de tu comunidad. Esto puede deberse a tus acciones pasadas, o debido a la asociación con un Mentor en particular o grupo. Al recordarles a los que te encuentres de tu fama, puedes sumar el valor en este trasfondo en cualquier tirada social con otros personajes o asociados que tengan conocimiento de ella.

Alternativamente, un personaje puede haber ganado reconocimiento dentro de otras comunidades sobrenaturales, como los vampiros de tu ciudad, el tulum local Garou, o hasta las cortes Changeling.

Cada punto suma un dado para tiradas sociales con tus pares.

-Rango (Status):

Tu personaje esta en algún lugar de la jerarquía de una grande y poderosa organización con extensos recursos, incontables miembros en los escalones mas bajos, y aun mas miembros que siguen sus procedimientos y decisiones. La organización puede ser una gran fuerza militar, la realeza de un país que todavía la respeta, una religion organizada, un gobierno nacional, un imperio de publicaciones, una prestigiosa universidad, una compañía o cualquier otra organización lo suficientemente grande y poderosa. Sea la que elijas, la membresía tiene sus privilegios y sus responsabilidades. En cuanto mas sea el rango, mayor seran sus gastos autorizados y privilegios (aunque tendra que justificar ambos), mayor su acceso a areas y recursos privados, y en cuanto mas responsabilidades mayor el tiempo que demanden. Cargos mayores son posibles pero no recomendados.

Tu rango solo es conocido dentro de la organización. Para que las masas te conozcan debes tener el Tránsito de Fama o si quieres que no te conozcan el de Arcano.

Sin embargo tener rango y usarlo son dos cosas completamente diferentes. Este trasfondo refleja que tan bien aceptado es el rango del personaje y además que tan alto en la jerarquía a avanzado.

Aunque tu organización tengan acceso a Influencia y Recursos, tu personaje solo puede usarlos limitadamente. Siempre puedes usar tu puntuación en Rango como si fuera en Recursos pero debes justificar luego su uso. Si tu personaje tiene los Tránsitos de Recursos e Influencia estos representan algo personal, como su salario o su propia influencia.

Ciertos Rangos también pueden requerir de otros Tránsitos para ayudar a definirlos.

Notese específicamente que rango no se aplica dentro de sociedades sobrenaturales, las cuales funcionan en base a Estatus. Sin embargo algunos cargos altos pueden impresionar dentro de un grupo.

- X *Si perteneces a una jerarquía:* Agente en practicas del SAD o la CIA, un soldado raso en el ejercito o un segundo teniente en la NSA. *Y sino...* acaso tienes un pase de visitante para estar aquí?
- *Novato, Segundo teniente:* Tolerado pero debes en cuando obedecido cuando no esta físicamente presente. Sargento del ejercito, un agente del SAD, un teniente en la NSA, escudero, diacono, miembro de la junta escolar, catedrático de visita, ejecutivo asociado, administrador temporal, reportero nuevo, soldado en un primer equipo de Pentex, científico de nivel blanco de Pentex.
 - *Bajo rango, Primer teniente:* Obedecido solo cuando hay un inmediato que debe ser atendido. Oficial o ejecutivo en practicas, Agente veterano del SAD, un comandante en la NSA, oficial, caballero, sacerdote, profesor nuevo, consejal, reportero local, administrador, científico de nivel verde de Pentex.
 - *Rango medio, Capitán:* Obedecido inmediatamente. Un capitán en el ejercito,

supervisor, un supervisor de campo en el SAD, un comandante en la NSA, baron, abad, profesor titular, alcalde, columnista local, director de marketing, capitán de un primer equipo de Pentex, científico de nivel azul de Pentex.

- *Alto rango: Comandante:* Obedecido y respetado. Pocos discuten con tigo. Un comandante o coronel en el ejercito, un director regional del SAD, un coronel en la NSA, conde, obispo, gobernador, columnista de sindicato, cabecera de un departamento en una facultad, vicepresidente en practicas o director, comandante o coronel en un primer equipo de Pentex, científico de nivel amarillo de Pentex.

- *Mando: Coronel:* Hasta demandas prepotentes son obedecidas inmediatamente. A este nivel es posible una cierta influencia sobre la política de la agencia. Un general en el ejercito o NSA, principe, arzobispo, senador, corresponsal de noticias nacionales, decano, vicepresidente o director ejecutivo, general en un primer equipo de Pentex, científico de nivel rojo de Pentex.

-Recursos (Resources):

Es tu acceso a fuentes económicas como cuentas bancarias o el sueldo de tu trabajo y tus posesiones materiales; o tu acceso a ellos. Tus recursos no son en totalidad dinero en efectivo, pero frecuentemente puedes venderlos para conseguir dinero. Podrías tardar semanas o incluso meses en hacerlo, dependiendo de cuanto hace falta vender.

Este rasgo presupone que ganas un sueldo básico cada mes, correspondiente al nivel de recursos. Sin embargo, debes explicar el origen de estos ingresos, ya que puede que esta fuente se agote dependiendo de las circunstancias de la crónica.

- X Pobre como las ratas: sin dinero, sin trabajo, sin futuro.
- *Ahorros modestos:* Tienes un apartamento y 1 moto, bienes x d \$1K sueldo de \$500 al mes.
 - *Clase media:* Tienes un apartamento o piso y bienes por \$8.000, sueldo de \$1.200.
 - *Grandes ahorros:* Eres propietario d varias casas, tienes bienes x \$50K sueldo d 3K al mes.
 - *Acomodado:* Posees una casa muy grande y bienes por \$500.000, sueldo de \$9.000.
 - *Fantásticamente rico:* Eres varias veces millonario con bienes x 5M y sueldo de \$30.000 al mes.

-Voluntad de Acero (Iron Willed):

El personaje no deja q el dolor lo detenga dado un severo entrenamiento militar, padres golpeadores, o a sobrevivido a acontecimientos realmente dolorosos.

Si haces una tirada de Fuerza de voluntad dif 6 puedes ignorar el penalizador de heridas por un turno y las restricciones de ellas, pero luego la dificultad aumenta un punto por turno hasta q falles.

Siempre puedes gastar Fuerza de voluntad directamente para ignorar los penalizadores por un turno.

- Ignora los penalizadores por el nivel de *Hurt* / Lastimado -1
- Ignora los penalizadores por el nivel de *Injured* / Lesionado -1
- Ignora los penalizadores por el nivel de *Wounded* / Herido -2
- Ignora los penalizadores por el nivel de *Mauled* / Malherido -2
- Ignora los penalizadores por el nivel de *Crippled* / Tullido -5

»» Trasfondos Adversos

Al igual que los trasfondos representan algún tipo de ventaja estos representan lo contrario. Cada punto en uno de los siguientes trasfondos da puntos libres, pero estos no pueden exceder del límite general de 7 puntos libres adicionales obtenibles con defectos. Nótese que un personaje puede tener tanto un trasfondo como su contrapartida adversa. Son a decir verdad términos de reglas Defectos comunes y corrientes.

-Deudas (Adverso a Recursos)

Dinero que se debe pagar mensualmente por igual cantidad de la entrada de capital en Recursos con la misma puntuación hasta liquidar la cantidad que sería equivalente en bienes también en Recursos.

-Enemigos (Adverso a Aliados)

Representa favores debidos u ofensas a pagar. Dependiendo de a quien se deba variara la venganza que estos deseen obtener.

- Un enemigo de poder similar al tuyo; dos personajes recién creados como antagonistas ocasionales; o un oponente superior a tus capacidades ocasionalmente; o cinco grandes favores que debes o varias broncas contra ti.
- Un individuo con capacidades superiores a las tuyas como un enemigo mortal; dos como antagonistas ocasionales; o debes 10 favores o broncas contra ti.
- Un individuo significativamente poderoso como tu enemigo mortal; 2 como ocasionales; 15 favores a pagar o varios rencores.
- Un individuo realmente peligroso; o 2 enemigos ocasionales; 20 favores y varias cuentas sin saldar.
- Un oponente legendario como tu enemigo mortal o 25 favores.

-Extraño o Llamativo (Uncanny)

Por cada persona misteriosa, hay otra que es extraña o asustadora o rodeada por extrañas ocurrencias, cuya mera presencia causa que la gente hable y su susurro sobre ella luego de haber dejado la habitación. Tu personaje puede ser llamativo por su apariencia – ser inusualmente alto o tener ojos muy verdes o una joroba. Hasta podría ser algo que tuviera que ver con su aura que hace que la gente note su presencia o que los haga sentirlo como diferente a un ser humano sin importar que tan normal se vea. O podría ser que es perfectamente normal pero donde quiera que valla cosas extrañas – y aun peor, memorables – sucedan; cosa que hace que la gente hable del día que el tipo raro entro en sus vidas y las hizo mucho mas interesantes. La gente llamativa siempre será recordada y notada, y no necesariamente de una buena manera. Esto no lo hará mas perceptible en el combate, pero hará que sea aquel que los testigos recuerden y describan primero, y que los extraños traten de conversar. Aquellos que busquen al personaje la tendrán fácil rastreando al personaje, el personaje tendría que volverse un recluso para evitar esto (aunque toda la gente sabra donde vive). Se cual sea la forma que la maldición de ser llamativo cause – apariencia extraña, aura sobrenatural o manifestaciones extrañas – estas suman un dado a tiradas de Percepción o investigación para encontrarlo. Además de sumarse a las dificultades del personaje en Sigilo. Aunque pueden ser disimuladas por una escena con una tirada de Inteligencia + Subterfugio a dificultad 5+ la puntuación en el trasfondo (disfraces u otros). El ser llamativo sin embargo no restará dados en tiradas sociales.

- Dificil de notar
- Hey! Miren eso!
- Que?! Acaso esta el circo en la ciudad?
- Rapido, alguien llame al libro Guinness de Records!
- Nah! Pense que los tabloides inventaban estas cosas!

-Infamia (Adverso a Fama)

Tienes una amplia fama solo que mala, nadie quiere saber nada contigo si te reconocen.

- Eres conocido por una selecta subcultura. O tus malas acciones son noticias pasadas.
- La mayoría de la población te reconoce y se ríe de ti, como puede ser un candidato importante que le descubrieron un escándalo sexual.
- Eres reconocido en toda la región como si fueras alguien que salió libre de un juicio por un tecnicismo o como la chica play boy del año.
- Infamia a nivel nacional. Todo el mundo sabe algo de tus fechorías.
- Eres conocido internacionalmente como si fueras un arzobispo pedófilo o un político que lo agarraron con las manos en la masa por televisión.

-Lista Negra o En la Lista Negra (Blacklisted)

Mientras que algunos personajes consiguen llevar carreras regulares – como doctores, abogados, camioneros, o lo que sea que hagan – tu personaje a conseguido estar realmente mal con el resto de la sociedad. Podrías ser de hecho un criminal o estar de malas con alguna agrupación influyente. De cualquier forma, tus papeles legales están en tu contra.

Tu puntuación en Lista Negra indica que tan prohibido de ciertas prácticas, y aun mas allá de eso, que tan conocido por tu ineptitud, prácticas ilegales o estupides general. Hasta tienes los papeles para probarlo. El valor del trasfondo depende de que tan exactamente mal estás en los libros negros de las demás personas; a niveles altos tu personaje podría sufrir serias consecuencias sociales.

- Trivial: Infracciones de tránsito; expulsado de por vida de una asociación local.
- Menor: Comportamiento criminal; licencia suspendida.
- Moderado: Abogado con licencia revocada.
- Mayor: Criminal (no puede votar o poseer armas de fuego) o doctor sin licencia por mala Praxis.
- De verdad en la lista negra: Convicto por crímenes sexuales o legalmente loco.

-Notoriedad (Adverso a Estatus)

Eres conocido en tus círculos pero no por algo bueno. Resta un dado a tus tiradas sociales por punto cuando trates con alguien de tu agrupación o ser del mundo sobrenatural. Sin contar que todo el mundo que conozca tu reputación te mirará mal y tratará de excluirte o recordártelo.

- El tonto del pueblo
- El aprendiz del Dr. Kevorkian
- Damon Hellstrom
- Un alumno de la Escuela Negra
- Sauron

-Protegidos (Adverso a Criados)

Los protegidos son personas que necesitan de tu cuidado como pueden ser sus hijos, sus padres seniles, sus despidados hermanos o sus empleadores si este es guardaespaldas. Debe de haber una razón para que el personaje no los deje desamparados así como así. Estas personas suelen ser realmente todo un trabajo y no muy útiles.

- Un protegido
- Dos protegidos
- Tres protegidos
- Cuatro protegidos
- Cinco protegidos

----Fuerza de Voluntad----

La Fuerza de Voluntad es la reserva interna de fuerza de carácter del personaje. Es tanto una medida de su fortaleza frente al mundo como de voluntad personal.

- Cuando la Fuerza de Voluntad es usada para resistir efectos mentales o ataques mágicos, un personaje tira su Fuerza de Voluntad temporal. La dificultad es típicamente 6 para tal intento de resistencia.
- La Fuerza de Voluntad puede ser usada para sumar éxitos a casi cualquier tirada, pero solo uno por vez.
- La Fuerza de Voluntad puede ser usada para evitar efectos psicológicos (tales como el pánico o las manifestaciones de trastornos mentales).
- Gastando un punto de Fuerza de Voluntad Temporal se pueden ignorar los penalizadores de heridas por un asalto.

Todos los usos anteriores usan un punto de Fuerza de Voluntad temporal. Estos puntos temporales pueden ser recuperados de las siguientes formas:

- Toda la Fuerza de Voluntad es recuperada al principio de cada historia.
- 1 punto es recuperado cada vez que el personaje realice un acto significativo que este de acuerdo con su Naturaleza.
- Cuando el personaje haga algún descubrimiento o alguna mediada de triunfo importante para él. Recuperará de 1 a 3 puntos de Fuerza de Voluntad temporal.
- **OPCIONAL:** Al levantarse cada mañana después de una buena noche de sueño.

Los personajes pueden perder puntos permanentes de Fuerza de Voluntad bajo condiciones extraordinarias como: Prolongado trauma emocional, o la fuerza de voluntad temporal es reducida por debajo de cero (perdiendo un punto de Fuerza de Voluntad Permanente). En caso de que la Fuerza de Voluntad sea demasiado baja, el personaje se sentirá cansado y sin ganas. Un trauma psíquico en este momento le podría causar la ganancia de un trastorno mental permanente.

----Meritos y Defectos----

*“Ni dones, ni disciplinas o esferas...
Meritos y Defecto, ESE es
el verdadero poder”
-Rolero Cordobés Anónimo*

Los Meritos y Defectos permiten dibujar los detalles más concretos de las capacidades e historia de tu personaje dentro de los límites de las reglas del Sistema Narrativo. A través de estos, puedes otorgar a tu personaje habilidades o debilidades que no se contemplaban de ninguna otra manera.

Los Méritos son habilidades adicionales, dones, talentos, contactos y otras ventajas que pudiera tener un personaje.

Los Defectos son justamente lo contrario, debilidades e imposiciones de naturaleza psicológica, física, social o incluso mágica. Un personaje nunca puede tener más de siete puntos en Méritos o Defectos, y cada uno de ellos debe ser aprobado por el Narrador.

Los Méritos y Defectos son, en definitiva, opcionales. No pasa nada si se crea un personaje sin ellos: sólo sirven para darle más profundidad a los mismos. Por supuesto, los Narradores son libres de rechazar el uso de los mismos o ignorar determinadas elecciones.

NOTA1: Personalmente he implementado un sistema que recomiendo para aquellos PJs que se eligen los Defectos sólo por puntos. Dejar que los personajes elijan sus Méritos. Luego me aclaran la cantidad de puntos que necesitan en defectos (de uno a siete) y le pregunto que clase de defecto le gustaría, para terminar eligiéndolos yo (Siempre dentro de lo razonable). También anoto los Defectos y Méritos de cada PJ en un papel para tener a mano y, ya que siempre se hacen los vivos cuando les tocan los Defectos, poder implementarlos a la perfección como se debería.

*Hay que recordar que todo los M&D sólo son ejemplos, y es posible que los personajes se creen sus propias habilidades (con la aprobación del Narrador).

-Por último, los Méritos y Defectos que incluyen a criaturas sobrenaturales, como Camarada Licántropo y Espíritu Mentor, recomiendo al Narrador que deje que dicha criatura sea interpretada por otra persona, convirtiéndolas en personajes jugadores también. De este modo se impulsa el concepto de Crossover entre razas sin muchas dificultades.

NOTA 2: También como eh sacado de tantas fuentes que puede que varios no sean ni apropiados ni correctos, pero si mas completos. Lo que da tambien paso a la idea de que se pueden adaptar rasgos de otros juegos o inventar los meritos y defectos propios.

NOTA 2: Los M&D NO SON UN DERECHO DIVINO!

NOTA 3: Para que un defecto de puntos este debe ser un impedimento o una traba realmente significativa, en caso contrario simplemente no es un defecto despues de todo!

»»Psicológicos

Estos meritos y defectos tratan con el lado psicológico del personaje. Mas que simples rasgos de personalidad detallan ideales, motivaciones y patologías predominantes en el carácter de la persona. Algunos defectos psicológicos pueden ser ignorados temporalmente gastando un punto de fuerza de voluntad, pero tales son indicados. Si tienes un defecto de este tipo y el narrador piensa que no lo interpretas como debes puede hacerte gastar un punto por el esfuerzo de contenerte. Los defectos no pueden ser ignorados por conveniencia.

.....Meritos Psicológicos:.....

● **Código de Honor** (Code of Honor)

Tienes un código personal de ética que sigues estrictamente, puedes resistir automáticamente la mayoría de las tentaciones que entren en conflicto con tu código, dominación, la esfera de mente, etc. Te da tres dados para resistirte o un +2 a la dificultad de tu oponente.

Además ganas dos dados mas a tu fuerza de voluntad cuando logres una meta importante de acuerdo con tu código.

Debes detallar tu propio código, detallando con la mayor claridad sus aspectos éticos y las convicciones en las que se apoya. Si quieres tener un código ético debes ser capas de definirlo.

● **Enamorado** (In Love)

Tu personaje esta enamorado de alguien y el sentimiento es reciproco. El mundo parece un mejor lugar. Los colores son mas brillantes, la música mas encantadora, la vida se ve menos desesperada. Hasta el mas mínimo de tus éxitos eleva tu confianza.

Recupera 2 puntos de fuerza de voluntad en vez de uno cuando te levantas cada mañana.

● **Fin Superior** (Higher Purpose)

Tienes un objetivo que te dirige y orienta en todos los aspectos, tu fin es lo más importante en tu vida. No te preocupas de asuntos insignificantes e intereses banales, porque tu fin superior lo es todo. Aparte, consigues dos dados adicionales en todas las tiradas que tengan algo que ver con este fin superior. Tienes que decidir conjuntamente con el

Narrador cual es. No se puede adquirir conjuntamente con el Defecto Objetivo Dominante.

● **Lealtad** (Loyalty)

Eres leal y devoto a un individuo. El objeto de la lealtad puede ser o un individuo en particular o un grupo o causa. Puedes resistir fácilmente todas las tentaciones que te hagan desleal. Si estas siendo influenciado sobrenaturalmente tu fuerza de voluntad es aumentada en dos dada tu extrema lealtad.

● **Precavido** (Cautious)

Te fijas antes de hacer cualquier cosa. Nunca das un paso en falso o te das un golpe contra algo. Esto no te previene de caer en una trampa solo si la trampa fuera obvia.

● **Sano Cinismo** (Healthy Cynicism)

Eres bueno separando la verdad de lo ficticio. Quien desee mentirte mas vale que sea bueno para agarrarte desprevenido. Raramente cree lo que la gente le dice hasta que no haya confirmado los detalles por si mismo. Es merito reduce en 2 las tiradas de percepción para percibir una mentira. Debe ser representado al máximo durante el juego.

● a ●●● **Devoción** (Devotion)

Eres devoto al servicio de un poder mayor o al menos lo adoras, ya sea Allah, Odin, Cristo, o alguna otra deidad. Una vez por sección de juego, puedes rezar para que tu Dios te de una ayuda o guía divina. En términos de juego, tu personaje recibe uno a tres puntos de fuerza de voluntad temporaria (dependiendo del valor del merito) por una escena, aunque esto aumente su máximo usual. Si estos puntos son gastados de cualquier manera que sea frívola o antitética a la fe del

personaje, este merito puede ser rescindido hasta que el personaje haya hecho alguna penitencia.

●● Furia de Batalla (Berserker)

Los Celtas arcaicos llamaban berserks a aquellos guerreros que se sumían en la "furia de batalla". Cuando tu personaje se interna en este estado todo lo que percibe se tñe de una neblina roja, y debe matar. Y matar. Y matar un poco mas. No siente dolor, e ignora todas las penalizaciones por heridas mientras esta inmerso en la furia. Cada vez que tu personaje sea herido en combate, realiza una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6 + el numero de niveles de daño sufridos en la escena +2 si el personaje posee el Defecto de Colérico). Si falla la tirada, se sumerge en la Furia de Batalla y puede ignorar todas las penalizaciones por herias. Desafortunadamente, se vuelve incapaz de discernir al amigo del enemigo, y seguirá matando hasta que no quede nada en pie.

Para poner fin al acceso de furia, debes realizar con éxito una tirada de Fuerza de Voluntad a la misma dificultad. Si te encuentras frente a tu Amor Verdadero o alguien igualmente importante, sustrae uno a la dificultad. De otro modo, todo el mundo tendrá que huir y esconderse hasta que te desvanezcas.

●● Determinado (Determined)

Eres muy tenaz y determinado a hacer las cosas a su modo. Puede que sea realmente difícil para las personas convencerlo de que haga otra cosa. Ganas 2 dados para resistirte a ser persuadido de hacer algo. Puede que también tengas el defecto de Obstinado.

●● Naturaleza Dual (Dual Nature)

Tienes dos distintas naturalezas, ambas influencias tu personalidad y comportamiento. Cuando tu escojas estas naturalezas, se cuidadoso de escoger arquetipos que sean compatibles. La naturaleza dual no significa múltiples personalidades o esquizofrenia (esos son desordenes mentales). Tu tienes todavía una conducta que puede ser diferente a tus naturalezas.

●● Paranoia

Hay mucha gente que busca tu cabeza, y lo sabes. Sueles improvisar planes de emergencia, variar tus movimientos y hábitos, lo que por otra parte hace de ti un blanco difícil. Como resultado es poco probable que te pillen desprevenido.

Tienes -1 a la dificultad para intuir emboscadas y similares.

●●● Inalterable (Unflappable / Serene)

Las cosas que te sucedan te las tomas con calma y no te afectan tanto. Puede que tu mujer se quede con tus hijos, que casualmente te atropelle un auto y no te sorprendas mucho. Tienes emociones como los demás pero no dejas ellas te afecten como a los demás. Ganas 2 dados para mantenerte calmo o no sobresaltarte con las experiencias mundanas.

●●● Optimista (Optimistic)

A pesar de todo lo que le pase tu personaje se niega a aceptar que las cosas no mejoraran al final. Recupera 2 pts de Fuerza de Voluntad cada mañana en vez del usual 1.

●●●● Berseker (Berseker)

Cuando estas en batalla, tu sangre resuena con el calor de la batalla! Thor mismo guía tus acciones e inunda tu mente con una brutal y salvaje rabia. De pronto estas transformado en un simple guerrero en un terrible y poderoso guerrero de los dioses.

Cuando el personaje se vuelve berseker gana...

-Dos puntos mas de fuerza

-Un punto adicional de resistencia

-Tres niveles adicionales de magullado

No obtiene penalizadores a sus reservas de dados hasta lesionado; y aun así sus penalizadores son: Herido -1, Malherido -1, Tullido -2, Incapacitado -2 y muerto.

Estos aumentos son temporarios, y duran tanto como el estado de berseker en si.

Mientras que los cambios no son mágicos, esta transformación es claramente inhumana, y asustan a las personas que están cerca cuando la furia te toma, incluyendo a tus compañeros.

.....Defectos Psicológicos:.....

● A la Defensiva (Defensive)

Tu personaje tiene problemas tomando la responsabilidad de sus acciones. Tal vez se vea como un perfeccionista, o tal vez es simplemente muy inmaduro para aceptar la culpa por un fracaso. Cuando las cosas salgan mal, tu personaje tiende a mirar a otro lado para echar la culpa. Raramente acepta la culpa o las criticas por sus acciones sin desprecio.

● Adicto al Juego (Gambling Addict)

Tu personaje es adicto a apostar dinero en juegos de azar. Una gran parte de sus ingresos van a este habito, y hasta cuando gana inevitablemente se juega todas sus ganancias. Tu personaje es demasiado adicto para irse con alguna ganancia sobre un periodo extenso de tiempo. Incrementa las dificultades de cualquier tirada de Recursos en dos.

● Aislamiento Emocional (Emotional Isolation)

Has visto morir muchos amigos a lo largo de los años, y ahora deseas ahorrarte ese dolor evitando cogerle demasiado cariño a nadie. A menudo pareces frío e insensible, pero al menos estás seguro de no volver a pasar dolor por nadie. Tienes un modificador +1 a todas las tiradas Sociales que implican emociones, y no puedes gastar puntos de experiencia en el Talento 'Empatía'.

● Blanco y Negro (Black and White)

El mundo realmente es una colección de tonalidades de grises, pero tu personaje no lo ve de esa forma. Para ti todos es blanco o negro. Piensas en términos de si la gente esta contra ti o contigo, frío o caliente, bueno o malo, fácil o imposible, entupido o genial. Tal estreches de miras te cuesta la perdida de grandes oportunidades, dado tu incomprensión y pobre juicio de los demás. En situaciones sociales donde tu naturaleza juiciosa sea conocida, las cuales son mas de las que piensas, sufres una penalización de un punto a tus tiradas. Este

defecto es especialmente acompañable con cosas como Código de Honor y otros meritos que sean demasiado enfocados.

● Caprichoso (Whimsy)

Te vuelves caprichoso bajo situaciones de stress. En vez de ponerte serio cuando las cosas salen mal, tiendes a hacer pataletas y a adoptar una actitud altiva. Mientras que esto puede en ocasionales agarrar a oponentes con la guardia baja (tal vez dándote una chance de que sorprenderlos), usualmente esto te previene de hacer algo útil por un turno y es realmente molesto para tus compañeros.

● Compasión (Soft-Hearted)

No puedes soportar ver sufrir a otros, no necesariamente porque te importe, aunque puedes ser realmente compasivo, o puede que solo odies la intensidad de la emoción. Si causas directamente daño a alguien mientras esa persona no seas tu, tu experiencias días de falta de sueño y nausea. Evitas situaciones en las que observes sufrimiento físico y emocional, y harás cualquier cosa para proteger otros de el a menos que hagas una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 8.

Es mas difícil para ti actuar cuando estas asolado por el sufrimiento de alguien. Siempre que tengas que presenciar un padecimiento, la dificultad de todas las tiradas aumentan en dos durante la hora siguiente.

Nota: Ver fácil de Impresionar.

● Complejo de Inferioridad (Inferiority Complex)

No es nada, solo que no eres digno. Nunca lo has sido y nunca lo serás. Seguirás intentándolo, y haciendo todo lo que te pidan, pero aunque tengas éxito y hagas un buen trabajo, no te parecerá lo bastante bueno. Suma uno a lo dificultad de todas

tus tiradas en situaciones que requieran que te pongas al mando y lo des todo.

- **Dificultad del Habla** (Speech Impediment)

Tartamudeas o tienes algún otro defecto que dificulta tu comunicación verbal, todas las tiradas relevantes que requieran de tu comunicación oral incrementan su dificultad en un +2.

- **Entrometido** (Busybody)

Te metes siempre donde nadie te llama, y eso puede meterte en problemas más de una vez, sobre todo en el mundo de la oscuridad. Este defecto hará que el personaje quiera enterarse de cosas que no le vienen a cuento, intentando enterarse de todo lo que pueda aunque para ello se comporte de modo grosero.

- **Exceso de Confianza** (Overconfident)

Tienes una opinión exagerada e inamovible de tu propia valía y aptitudes; nunca dudas en confiar en tu capacidad, aun en situaciones en las que corres el riesgo de ser derrotado. Una vez por sección de juego, el Narrador puede secretamente sumarle dos a la dificultad de cualquier acción que no sea de combate que el personaje haga. Esta dificultad aumentada representa su tendencia a tirarse de cabeza en actividades que están mas allá de sus capacidades. Cuando falles, enseguida encontrarás alguien o algo al que echar la culpa. Si eres lo bastante convincente, puedes contagiar a los demás de tu exceso de confianza.

- **Héroe** (Hero Worship)

Consideras a otro individuo tu héroe y lo tratas con respeto y reverencia, pero él o ella no te hace mucho caso. El objeto de tu devoción no puede literalmente hacer algo malo, lo que puede llevarte a largas disputas con tus compañeros.

Para desobedecer una de sus órdenes debes tirar Fuerza de Voluntad a dificultad 5. A tus ojos él es perfecto. De hecho suma un +1 a las dificultades de cualquier tirada en el cual tu éxito requiriera que admitieras que tu héroe esta equivocado. También sufrirás un +2 a la dificultad de tus tiradas si descubrieras que tu héroe podría no ser tan heroico como piensas.

- **Hijos** (Children)

Tu personaje tiene hijos de los cuales él es su principal cuidador emocional, social y económico. Realmente lo hacen muy feliz y se enorgullece de ser un buen padre, pero todo lo demás sufre por ello. Si tu personaje pasa mas de tres días sin ver a sus hijos por la razón que sea, se sentirá tremendamente culpable. Tu personaje deja de obtener un punto de fuerza de voluntad por noche de descanso hasta que vea a sus hijos.

- **Ingenuo** (Naive)

Eres un ingenuo sin remedio, sobre la naturaleza de la realidad y todo lo ves a través de tus "cristales color de rosa". Puede que hayas crecido en un hogar de riquezas y privilegio o que seas el superviviente de un abuso y trauma que te hizo reprimir algunas cosas. No estas dispuesto a sospechar de malas intenciones o juegos sucios, lo cual puede ser un serio problema. La dificultad para cualquier tirada para detectar las malas intenciones de alguien, desde poderes sobrenaturales hasta tiradas de Empatía aumenta en dos.

- **Intolerancia** (Intolerance)

Tienes una aversión irracional hacia una cosa concreta. Las dificultades de todas las tiradas de dados que impliquen al sujeto de la intolerancia aumentan en dos.

- **Impaciente** ()

No tienes paciencia para quedarte y esperar. Quieres hacer las cosas ya. Cada vez que tienes que te ves obligado a esperar en vez de actuar, es necesaria una tirada de Autocontrol para evitar que te largues por tu cuenta.

- **Mal Temperamento** (Short Temper)

Tu personaje se distrae fácilmente con lo de otra forma serian fallas menores y otras frustraciones. Si fallas en conseguir algún éxito en una tirada extendida, incrementa las dificultades de todas las subsecuentes tiradas en uno, acumulativamente.

- **Matón** (Bully)

Tu personaje tiende a apretar a la gente cuando quiere salirse con la suya. Esta agresión puede no ser necesariamente física. Es usualmente puramente social. Odiara estar bajo el liderazgo de personas mas intimidantes y puede estar desconforme cuando no esta a cargo.

- **Pesadillas** (Nightmares)

Experimentas horribles pesadillas cada vez que duermes, ya sea por una condición natural como los terrores nocturnos, una maldición o tal vez la repetición vivida de algún evento aterrador. Por tanto tienes problemas para dormir y usualmente se despierta aterrado, cubierto de sudor y exhausto. Debes tirar fuerza de voluntad a dificultad 8 al despertarte. Un fallo indica que pierdes un dado por el resto del día. Una tirada pifiada puede indicar que el personaje todavía cree que esta en una pesadilla (el Narrador debe ser rápido en tomar ventaja de esta impresión).

Los recuerdos de tus pesadillas te persiguen durante tus horas de vigilia también, a veces, llegan a ser tan terribles que estas se confunden con la realidad.

Naturalmente no puedes elegir este Defecto en conjunto con algo que no te permita dormir.

- **Pesimista Crónico** (Chronic Pessimist)

Tu personaje es de los que piensa que le vaso esta semi vacío, que el agua en el vaso esta contaminada, y que el vaso probablemente se caerá en cualquier momento. Otros practican el pesimismo por habito, pero para ti es un arte. Nada puede alguna vez salir bien, especialmente los planes de los demás. Es la implacable voz del fracaso y la condenación, siempre esta listo para señalar un potencial problema sin importar que tan remota sean las chances de que eso llegue a pasar. Suma dos a tus dificultades de liderazgo.

- **Pobre Auto-Imagen** (Poor Self-Image)

Tu personaje tiene una pobre opinión de si mismo. Sufre un +1 de penalizador en todas las tiradas basadas en apariencia y pierde un dado de todas las tiradas de un tipo de acción en el cual allá fallado previamente durante esa escena.

Nota: Ver Baja Auto-Estima.

- **Tic** (Tic)

Realizas algún movimiento repetitivo en momentos de tensión, y que delata por completo tu identidad. Cuesta un punto de Fuerza de Voluntad abstenerse del tic.

- **Timidez** (Shy)

Estas incomodo con la gente y la evitas. Las dificultades a todas las tiradas sociales se incrementan en +1, si tú eres el centro de atención en +3. Los personajes tímidos tienen problemas asociándose con las demás personas. Deben pasar un control de fuerza de voluntad o evitar la conversación con gente que no conocen bien. Los personajes tímidos también tienen problemas haciendo nuevos amigos.

- **Vago** (Lazy)

Tu personaje tiene problemas para motivarse para hacer cualquier cosa. Solo se sentaría en su casa a ver televisión y pensar en hacer algo de su vida en vez de levantarse y hacerlo. Tiende a quejarse mucho cuando hay que hacer algo y prefiere esperar hasta el ultimo momento posible para realizar deberes. Debes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 6 para realizar cualquier rutina como pagar las facturas o cambiar las ruedas del auto.

NOTA: Ver el defecto de Perezoso (también Lazy)

- **Vegano** (Vegan)

No puedes comer comida que venga del cuerpo de un animal. también debes evitar usar productos animales tales como el cuero, la lana o las pieles. Si algo de carne entra en tu boca debes tirar Fuerza de Voluntad para evitar hacer arcadas. Esto te hace especialmente no muy bien visto en eventos sociales y nunca iras a una cacería.

- a ●●● **Adicción** (Addiction / Vice)

Tu personaje es adicto a algún tipo de droga, legal o ilegal, y ella debe satisfacer su adicción de forma regular. Una adicción de un punto es una adicción ligera a una sustancia

fácil de encontrar, tabaco, cafeína; Una de dos puede ser una droga fuerte como el alcohol, la marihuana u otra sustancia que inhiba ciertas habilidades bastante.

De tres es una adicción muy severa a una sustancia difícil de encontrar y peligrosa que siempre debería ser una droga ilegal como la cocaína o la heroína.

No indulgir en su adicción lleva a síntomas de abstinencia como un trastorno temporal, además se te resta un dado por nivel de adicción, y si es durante un largo periodo además deberás de hacer una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 4 más el número de días que hayas sido privado de esta, si la fallas dejaras lo que estés haciendo para ir a buscar tu dosis. El personaje gana los beneficios o fallas regulares de usar la droga. Puede gastar un punto de Fuerza de voluntad para resistir los efectos de la abstinencia por una escena.

Las adicciones pueden ser curadas, pero solo mediante un tratamiento de larga duración determinado por el narrador. Una vez cada tres meses, se debe hacer una tirada de fuerza de voluntad para ver la progresión de la adicción. Fallar significa que el personaje sufre mas frecuentemente sus decaídas, y el tratamiento se vuelve mas difícil.

● a ●●● Fobia (Phobia)

Una fobia es algo que hace que el personaje tiemble y mire hacia otro lado. Sientes un temor casualmente abrumador a algo. Te alejas instintiva e ilógicamente del objeto de tu temor y lo evitas. Debes de hacer una tirada de Fuerza de Voluntad cada vez que te enfrentes al objeto de tu miedo, si la fallas deberás alejarte de él. Si pifias huyes completamente fuera de control o te tiras al piso mientras lloras y te haces un ovillo.

El personaje debe tener éxito en una tirada de fuerza de voluntad o ser incapaz de aproximarse al objeto o mantener la calma. Si esto te fuerza a tratar con tu miedo este aumenta todas las penalizaciones en dos para todas tus tiradas.

Una fobia severa causa que se paralice hasta que la situación que le causo miedo haya sido sacada de su presencia.

● a ●●● Jactancioso ()

Eres un bravucón. Sufres una penalización de 1, 2 ó 3 puntos (Dependiendo del valor del Defecto) a la dificultad para resistirte a cualquier intento de Manipulación basado en halagos.

● a ●●● Lealtades Conflictivas (Conflicting Loyalties)

Eres un individuo muy leal. Desafortunadamente, una o mas de las personas por las que sientes gran lealtad, esta lealtad es conflictiva. Aun si el conflicto esta actualmente bajo otras preocupaciones, sabes que un día te veras forzado a hacer difíciles decisiones.

Que pasara cuando tu hermana descubra que tu personaje es el hombre que mato a su hijo? Sabes que fue un accidente, pero también sabes que tu hermana nunca se detendrá hasta que se vengue de por su hijo. Y aun así no puedes entregarle tu cabeza... tu única esperanza es encontrar alguna forma de reconciliar tus conflictos antes de que estos te despedacen dada tu lealtad hacia ese individuo.

El alcance inmediato del conflicto determina el valor de este Defecto; en cuanto mas grande y/o mas inmediato el conflicto, mas costara.

● a ●●●● Compulsión (Compulsion)

Tienes algo que estas compelido a hacer o no hacer, y te guste o no. Este defecto puede ser psicológico, fisico o sobrenatural. Si es puramente psicológico puedes tirar Fuerza de Voluntad para resistirte a la compulsión (dificultad 6 + el valor de este defecto), pero el resto del tiempo estará en vigor.

Sin embargo si es fisico o sobrenatural, no importa que tan dispuesta este la mente, ya que el espíritu o el cuerpo esta incapacitado, y es incapaz de hacer tal cosa sin importar cuanto trate. Este defecto cuesta otros dos puntos mas si tal es el caso.

Las compulsión varías. No ser capas de tocar algo no significa no ser capas de dañar a algo en particular ya que estas son dos cosas completamente diferentes.

Este defecto varia en puntos dependiendo de la frecuencia y la severidad de la compulsión.

- 1 pto – No cruzar un umbral sin permiso, nunca mostrar miedo al enemigo, nunca contradecir a un oficial superior, la limpieza, el orden, el robo.
- 2 ptos – Nunca rechazar una apuesta razonable, nunca traicionar tus emociones, no tocar algo que sea santo o consagrado a alguna fe en particular, nunca herir a un niño.
- 3 ptos – Nunca rehusar un duelo, no golpear a una mujer, nunca rechazar una oferta sexual, nunca decir una mentira, nunca quitar una vida.
- 4 ptos – Nunca decir la verdad, o bailar o escuchar música, encantarte con los espejos, la belleza o los libros, nunca rechazar un desafío, jamás herir a nada.

● a ●●●● Secreto Siniestro / Oscuro (Dark Secret)

Tienes algún tipo de secreto que, si se descubre, te produciría una inmensa vergüenza y te convertiría en un paria dentro de la sociedad a la que pertenezcas o podría traerte horribles consecuencias (aunque no es muy probable que haga que te maten).

Un secreto de 1 puntos puede ser un registro policial, mientras que un secreto de 4 puntos es algo serio como un asesinato.

● a ●●●●● Instinto Suicida ()

Buscas tu muerte subconscientemente, por ello, el Narrador puede hacerte repetir una tirada de Técnica exitosa y hacer que te quedes con el peor resultado. Puede hacerlo tantas veces por historia como puntos tenga el Defecto.

●● Baja Autoestima (Poor Self-Esteem)

Careces de confianza en ti mismo y no crees en ti. Tienes dos dados menos en las situaciones en las que no esperes tener éxito. Puede que tengas que hacer tiradas de Fuerza de Voluntad para hacer cosas que exijan confianza en uno mismo.

●● Colérico (Short Fuse)

Eres rápido en enojarte. Cuando alguien moleste a tu personaje, tira tu Fuerza de Voluntad a dificultad 6 o te volverás agresivo. Cualquiera con este defecto es especialmente peligroso con el Merito de Berseker, ya que incremente la dificultad de la tirada para resistirse en dos.

●● Curiosidad (Curiosity)

La curiosidad domina a tu sentido común y te pone en situaciones que a veces son peligrosas, para una cosa del tipo ¿Qué habrá en la alacena de la abuelita? O me pregunto que habrá en ese cajón? Harás un tirada de Astucia a dif 4, para ¿Qué habrá en este laboratorio tecnócrata? La dif será 9.

●● Ennui (Ennui)

Estás cansado del mundo, has visto lo suficiente como para saber que nunca hay nada verdaderamente nuevo. Raramente prestas atención a los que te rodean y asumes que sabes todo lo que hay saber sobre ellos. Eso te da un modificador +1 a cualquier tirada de Percepción relacionada con personas que conoces. Debido a tu confianza en la previsibilidad de los demás, tienes un modificador +1 al nivel de dificultad de la primera acción que realices tras una sorpresa (como una emboscada.)

●● Delator / Soplón ()

Nunca supiste callarte en el momento adecuado, largas casualmente todo lo mas importante en los momentos menos adecuados. Deberá hacer tiradas de autocontrol o fuerza de voluntad para no soltar lo que sepa al primer bicho viviente que pase por al lado suya. Puede parecer incluso que estas loco si vas por ahí contándole tu vida a la gente.

●● Lleno de Cicatrices (Scarred)

La incesante brutalidad de tu existencia como un luchador finalmente se a metido bajo tu piel. Tus respuestas emocionales de todo tipo están aletargadas, y casualmente

nada te hace reaccionar. Eres intranquilizador. Las dificultades de todas las tiradas de empatía suben en dos; si el ajuste las aumenta por arriba de nueve, ni siquiera puedes intentar la tirada.

●● **Lunático** (Lunacy)

Te ves afectado por las fases de la luna. En noches de luna nueva eres extremadamente pasivo, pero en noches de luna llena eres extremadamente emocional y volátil. Durante la luna menguante eres tranquilo y te enfocas mejor en tu trabajo. Durante la luna creciente eres un poco apático y delicado. Durante el ciclo completo de la luna, varias tu estado emocional dependiendo de la fase de la luna. Este defecto es realmente efectivo con una buena interpretación.

●● **Mente Salvaje** (Wylid Mind)

Tu mente es extremadamente caótica e impredecible. Como resultado tienes dificultad concentrándose en cualquier tarea. Debes hacer una tirada de fuerza de voluntad para cualquier acción extendida después de la segunda.

●● **Motivo Ulterior** (Dual Loyalties or Ulterior Motive)

Algo aparte del respeto por tus compañeros guía tus actos. Ese algo puede ser tan sencillo como la codicia o la sed de venganza, o también que eres un traidor al servicio de una fuerza exterior, como los sciones del SAD. Sea como sea, la causa de tu patrón secreto goza de tu lealtad definitiva. Si alguien sospecha que las cosas no son lo que parecen, puedes verte en grave peligro.

●● **Nostalgia** (Wistful)

Aunque tus años de juventud hayan sido desagradables y traumáticos, todavía los extrañas. Tienes una tendencia a perderte en una colección de memorias de tus días de gloria, algunas veces actuando tontamente o deprimiéndote. Una tirada de fuerza de voluntad te aparta de tu nostalgia por un tiempo...

●● **Obsesión** (Obsession)

Reaccionas positivamente ante todo lo que se relacione con tu obsesión, si son las criaturas sobrenaturales no perderás oportunidad para hablar con un Mago o un vampiro, tu vida gira en torno a tu obsesión y no dejas de hablar de esta.

●● **Paranoia** (Paranoia)

Sospechas de todo y de todos. Ej.: Pedirás apoyo al departamento para resolver el caso, pero y si también estuviesen implicados?

Los personajes con este defecto suman 1 a las dificultades de todas las tiradas de interacción social.

●● **Sadismo / Masoquismo** ()

Te excita provocar el dolor o recibirlo, para un masoquista su tirada para absorber daño tiene un +1 a la dif pero le será más fácil tolerar el dolor de las heridas, un sádico debe de hacer una tirada de Fuerza de Voluntad para abandonar el combate. Te encanta infligir / recibir daño. Esto incluso puede aportarte dosis de fuerza de voluntad, pero cada vez que se produzca una de estas situaciones, se tirará por humanidad. Si pifia ganará un punto de fuerza de voluntad, pero cada 10 que saque será un punto menos de humanidad.

Ambos lados del defecto pueden combinarse obteniendo puntos extras por ambos.

●● **Territorial** (Territorial)

El hogar del personaje es su castillo, y no le gustan los invitados sin invitación. Si una persona no bienvenida entra en su "territorio" (hogar, vecindario, lugar de trabajo, etc.) o algún lugar que considere suyo, roba alguna de sus posesiones o se mete con sus mascotas, el personaje debe pasar una tirada de Fuerza de Voluntad o buscar una retribución confrontando al intruso en un estado enfurecido. Además, el personaje no le gusta estar lejos de su hogar por mucho tiempo y debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad por cada día que desee estar lejos, o tener que volver.

Los personajes se enloquecen si descubren que alguien a tocado sus cosas y pueden llegar a tomar medidas de seguridad para cuidar sus cosas. Si el es tímido, este

comportamiento es aun peor. Ya que tratara de evitar a las personas y se encerrara como un ermitaño.

●● **Venganza** (Vengeance / Vengeful)

Tienes una cuenta que saldar. Estas obsesionado de obtener venganza de una persona (o quizás todo un grupo) y conviertes la venganza en tu prioridad en todas las situaciones.

La víctima puede o no saber que eres sus enemigo – el sujeto puede que ni siquiera este conciente de la afrenta – pero tu personaje lo toma seriamente y lo hace una parte importante de su vida.

La necesidad de venganza sólo puede superarse gastando puntos de Fuerza de Voluntad y aun así solo aplacada temporalmente.

Si el Narrador lo desea, es posible que algún día la consigas.

●● **Bocón** (Big Mouth)

Hablas demasiado, y eso te mete en problemas. Tiendes a decir sin muchos preambulos dolorosas verdades en momentos inoportunos. Al menos una vez en escenas de situaciones de alta tension social, vas a decir lo que piensas. Puedes evitar este momento embarazoso gastando un punto de fuerza de voluntad.

●● **Yonqui de las Sensaciones / Amante del Riego**

(Sensation Junkie / Adrenaline Junkie)

Eh! Retoma las riendas de tu vida... Tu vida, es eso! Para ti, todo es una inagotable fuente de estímulos y se te antojan tantos como puedas. Si tienes que elegir entre dos maneras de hacer una cosa, una segura y otra -posiblemente- más arriesgada, te decides inevitablemente por la arriesgada. Cada vez que surge alguna oportunidad de aprovechar algo, debes tirar Fuerza de Voluntad para resistirte. Mientras mayor sea la sensación de peligro, menor es la dificultad de la tirada; puedes encapricharte de cosas prohibidas, aunque tampoco eres ningún suicida. Claro esta, puedes hacer que tu personaje se juegue el cuello siempre que tenga ocasión, pero se trata de su decision, no de una obligación.

Ejemplos: nunca bajas de un árbol o edificio trepando cuando puedes saltar; saltas dentro de un edificio en llamas aun cuando no hay nadie a quien rescatar; bebes absenta de forma habitual; te haces tatuajes rituales por todo el cuerpo y te entretienes mirándolos sanar; siempre juegas al 'tu la llevas' con tu coche.

Al contrario que ciertos atrevidos que hacen esto buscando emociones fuertes, eres adicto a estas experiencias.

● a ●●● **Flashbacks** (Flashbacks)

Sueles tener visiones del pasado en situaciones de mucha tensión o similares al acontecimiento que causó la visión, durante esta no te darás cuenta de lo que ocurre a tu alrededor, y confundirás los acontecimientos reales con los que ocurren en tu visión.

Los flashbacks pueden ser causados por casualmente cualquier trauma o tortura, situaciones de combate prologados o experimentación psíquica. Tanto estimulación positiva como negativa puede resultar en un episodio. La ansiedad emocional y el stress son los mas usuales catalisadores para que empiesen los Flashbacks. Volver a una vision de algo bonito y bueno puede ser tan peligroso o distrayente como ser rodeador de alucinaciones demoniacas. Durante el flashback, no estas conciente de que es lo que realmente pasa alrededor tuyo. Aun las personas que te pregunten que te pasa seran vistas como objetos de la vision. Puedes confundir a los hombres por mujeres, las personas por animales o hasta los objetos inanimados por personas. Para ti la realidad ha sido cambiada y tu estas devuelta en esa vision.

●●● **Baja Auto-Estima** (Low Self-Esteem)

Tu personaje tiene problemas aceptando se a si mismo. Tiende a prestar mas atención a sus fallos que a sus triunfos. Cuando tu personaje tenga la oportunidad de ganar fuerza de Voluntad del alcansar alguna meta (que no venga del descanso), tira Fuerza de Voluntad a dificultad 6. si fallas, tu personaje no

gana el punto. Si pifia, tu personaje puede un punto temporal de Fuerza de Voluntad.

Nota: Ver Pobre Auto-Imagen.

●●● Codicioso (Greedy)

Tu personaje a vivido para hacer dinero. La familia, los amigos y otras preocupaciones son triviales comparadas con el todo poderoso dólar. Si alguien le ofrece un soborno, debes tirar Fuerza de Voluntad a dificultad 7 para poder resistirte. Si el soborno envuelve algo que no resultara directamente en heridos o daño duradero, por lo menos que el personaje lo sepa, incrementa la dificultad a 8. Tu personaje también tiende a victimizar a otros que tienen muchas riquezas materiales.

●●● Demasiado Curioso

Eres demasiado entrometido. La mayoría de las personas posee un intinto de autoconservación mucho más desarrollado que el tuyo. Cuando se te presenta un misterio, vas hasta el fin del mundo (en sentido literal) para desvelarlo. Es difícil imaginar por qué te sientes obligado a investigar acontecimientos a pesar de que a menudo trae problemas. En términos de juego, este Defecto te obliga a tirar Fuerza de Voluntad cuando queda alguna pregunta por contestar. Esta cuestión consiste en cosas que van desde una conversación que no has podido evitar escuchar a un artefacto perdido. Si fallas la tirada, te desviarás mucho del camino hacia la respuesta. La dificultad dependerá de cuanto trabajo parezca que tengas que hacer. Cuanto mayor sea la sencillez de la cuestión, más elevada será la dificultad de Fuerza de Voluntad. Ten en cuenta el énfasis de “parezca”; muchas tareas complicadas surgen de algo que en un principio parecía sencillo.

●●● Fácil de Impresionar (Faint Of Heart)

El ver entrañas y sangre te shockea. Si tienes que presenciar alguna escena sangrienta, debes tirar Fuerza de Voluntad a dificultad 6 para evitar tener náuseas debilitantes por 5 a 10 minutos. Las dificultades para todas las acciones aumentan en un mientras el personaje este enfermo.

Nota: Ver Compasión.

●●● Fe Oscilante (Wavering Faith)

Una vez fuiste una fuerte adherente a una religión, pero tu fe se ha ido (o la estás perdiendo). Si un ser divino existe, como puede ser que el deje a monstruos asechar a la humanidad? Los fantasmas son una evidencia concreta que las vida después de la muerte está errada. Tu autoconfianza a sido fuertemente golpeada. Suma dos a todas las dificultades en tiradas de Fuerza de Voluntad.

●●● Filántropo (Lifesaver)

Opinas que la vida humana es sagrada y no tomarás la vida de una persona excepto bajo las circunstancias más extremas. No pondrás en peligro las vidas de inocentes ni de ningún modo y no participarás de manera directa o indirecta en una matanza. No tienes ningún inconveniente en matar animales (por razones convenientes) y matarás criaturas malvadas e inhumanas para proteger a otros si es necesario (aunque ten mucho cuidado con tu definición de 'mal'...). Puedes defenderte si te atacan, aunque sólo matarás al atacante si no hay otra opción. Las muertes sin sentido, en todas sus formas, te producen náuseas.

Nota: En el original en inglés venía como 'Lifesaver', pero la traducción literal (Salvavidas) no era muy digna.

●●● Fobia Severa

Tienes un miedo sobrecoger a algo, debes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad para no aterrorizarte al enfrentarte al objeto de tu miedo, si sacas menos de 3 éxitos no te acercaras a él, si fallas, saldrás huyendo.

●●● Mentalidad de Asedio (Siege Mentality)

Eres un hombre de la compañía puro y duro. Ves a tu agencia como una especie de extensión familiar. Aunque esto puede tener sus ventajas, te hace mirar a todos los ajenos a la misma de forma poco amistosa. Sospechas que la mayoría de los civilitos de ahí afuera odian a tu agencia. Piensas que quieren interferir con ella, o incluso cerrarla. Tu desprecio por ese

gentecilla te hace más propenso a utilizar tu posición privilegiada para imponer un poco de tu propia justicia. Este desprecio se extiende también a los legisladores civiles que atan las manos de tu agencia sin darse cuenta de lo que está pasando. Odias especialmente a los traidores en el seno de tu agencia que están intentando reformarla. Los personajes con este defecto creen estar por encima de la ley y por ello la violan con frecuencia. Los peores excesos cometidos por las agencias de inteligencia a lo largo de los años se han debido a las víctimas de esta estrechez de miras. Los agentes con este defecto tienden a mirarlo todo con los cristales coloreados de la agencia, y carecen por tanto de la flexibilidad necesaria para comprender otras mentalidades. Resta un dado de la reserva en todas las tiradas de investigación o empatía relacionadas con otras formas de pensar.

●●● Objetivo Dominante (Driving Goal)

Tienes una meta personal que rige tu vida, que a veces te domina y dirige de forma sorprendente. El objetivo siempre tiene una profundidad ilimitada y nunca podrás alcanzarlo íntegramente. Como debes esforzarte por acercarte a tu objetivo a lo largo de la crónica (puedes evitarlo temporalmente gastando Fuerza de Voluntad), esto te meterá en apuros y puede ponerte en peligro en otras ocasiones.

NOTA: No puede adquirirse conjuntamente con el Mérito Fin Superior.

●●● Odio (Hatred)

Tienes un odio irracional hacia cierta cosa. Este odio es total y en gran medida incontrolable. Puede que desprecies a una especie de animal, a una clase de personas, un color, una situación, etc. Debes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad siempre que te encares con el objeto de tu resentimiento o atacar inmediatamente. Constantemente, intentarás perjudicar o alcanzar poder sobre tu odio.

●●● Paranoia Aguda

Cada vez que un conocido realice algo de forma desinteresada debes tirar Autocontrol para no considerarlo un enemigo. Este Defecto actúa de forma similar al Trastorno Paranoia.

●●● Perezoso (Lazy)

Eres sencillamente vago y evitas cualquier cosa que merezca un esfuerzo por tu parte. Prefieres dejar que los demás hagan el trabajo duro mientras tú das vueltas. La dificultad de cualquier acción física espontánea (Incluyendo el combate, a menos que sea una ofensiva planificada) aumenta en uno.

NOTA: Ver el defecto de Bago (también Lazy)

●●● Strés Atávico (Stress Atavism)

Como Berserker solo que esto te sucede ante cualquier provocación y entras en un estado mental similar al de un animal, es peliar o huir. Lo malo es que atacas a todo lo que esté en tus cercanías, te olvidas de las amistades, tácticas o de que haya gente inocente. Mientras que esta manía te hace un buen peliador, tus aliados saldrán corriendo cuando esto suceda.

Esto sucede cuando hayan momentos de estrés o en el combate, en tales casos el narrador puede hacerte tirar fuerza de voluntad a dificultad 8 y si fallas entrarás en este estado. Ganas los mismos modificadores que con el mérito de “berserker”.

Además te vuelves loco y empiezas a disparar todas tus armas hasta que los cargadores estén vacíos, luego atacarás con tus propias manos, pies y cualquier otra cosa que sea conveniente. Una vez que alguien entre en este frenesí, peleará hasta que dos cosas sucedan: o eres dejado incapacitado o todos en el área lo estén.

●●● Trastornado (Derangement / Deranged)

Debido a circunstancias fuera de tu control, estás permanentemente loco. Puedes tener un desorden congénito cerebral o, tal vez viste cosas que no debías haber visto y la experiencia te volvió loco. Aunque puedes superar esta demencia con un punto temporal de Fuerza de Voluntad, tu personaje nunca puede salir del alcance de su demencia. Elige o crea un trastorno.

●●●● Dramas (Issues)

Tienes dramas. Ya seas inseguro, reprimido o levemente neurotico, o las tres, tus dramas afectan tu vida negativamente. No es que hayas rechazado la idea de libertad, es que no puedes vivir como ella dicta. No importa que tan alto proclames tu dedicacion a la busqueda de la felicidad, tienes mucho miedo de realmente hacerlo. Eres esa pobre alma incapaz de encontrar el coraje necesario para decirle a la persona que ama lo que siente por ella. Mantienes tus emociones encerradas bajo llave y no dejas que nadie sepa lo que necesitas o deseas. Tas ves tus padres te enseñaron que no merecias el amor o sientes que los otros merecen mas que tu. Cual sea la razón, estos sentimientos son detrimentales para lo que realmente deseas. Siempre dejas que los demás tengan el primer asiento y solo obtienes lo poco que puedas conseguir. Tu como jugador debes tirar Fuerza de Voluntad para ver que tu personaje consiga expresar sus deseos y necesidades.

●●●● Depresion (Depression)

Tu personaje esta hundido en un pozo de estiril, y abasalante tristeza. Se reusa a buscar ayuda profesional, convencido que su eternamente oscuro humor es natural – o merecido. Tu personaje no recupera Fuerza de Voluntad a un punto por día como la mayoría de los personajes. En vez, recuperas Fuerza de Voluntad solo a través de acciones, y aun ellas deben reafirmar adientemente sus metas. Si mas tarde adquieres el trastorno de Maniaco-depresivo, los puntos en este Defecto dejan de contar y debes elegir nuevos defectos por el mismo valor.

●●●● Momento Oscuro (Dark Moment)

Experimentas (o no experimentas) momentos de oscuridad mental bajo un gran stress o en los momentos anteriores al fallo total. Tu conciencia entra en un lugar oscuro donde pierdes tu conciencia de que estas haciendo. Algunas veces, temes haber cometido acciones horribles durante esos periodos - asesinato, canibalismo u otros crímenes terribles contra tu familia o seres cercanos. Sepas o no lo que has hecho tratas de enmendar lo ocurrido, pero a veces no tienes idea de que cuales han sido tus acciones. Solo estos alrededor tuyo pueden decirte que has hecho, si es que sobreviven. El defecto de Momento Oscuro toma efecto cuando pifies una tirada de fuerza de voluntad. Durante ese tiempo el narrador puede tomar control de tu personaje. Como jugador, puedes saber que esta pasando, pero eres amnesico.

●●●●● El Mensajero del Miedo (Manchurian Candidate)
Estas trabajando para alguna persona u organizacion secreta, y ni siquiera lo sabes. Tu cerebro ha sido completamente lavado por este "amo" (o amos) misteriosos, que puede ser un Vampiro, un Mago o incluso una organizacion de parainteligencia. Este manipulador ha implantado cierta señal verbal o visual en tu inconsciente; cuando oigas esta palabra (por ejemplo a traves del telefono) o veas la señal (quiza en la television), llevaras a cabo la mision ordenada por tu amo. Despues, no recordaras nada del periodo de tiempo comprendido entre la recepcion de la señal y el cumplimiento de la mision.

Algunas tareas comunes pueden ser sencillamente espiar a tus jefes e informar (en un buzón secreto o a un numero de telefono), matar a alguien "que sabe demasiado", o robar equipo de gran valor. La tarea te fue implantada en la sesion

original de lavado de cerebro, pero tu amo puede ordenarte nuevas misiones en cualquier momento. (Usualmente, esto requiere una sesion a solas con el Narrador).

Pueden ocurrir cosas extrañas en tu agrupacion y tu estar persiguiendo al culpable, solo para descubrir que se trata de ti! El Narrador tiene el control completo sobre estas situaciones, y es el quien decide cuando ponerlas en juego.

●●●●● Personalidad Multiple

Este trastorno altera de manera impredecible la naturaleza o la conducta (o las dos a la vez).

Otros podrían darse cuenta de tus espontaneos cambios de personalidad, los cuales podrían agravarse tanto que tendrías que adoptar otras identidades para aceptarlos. Al contrario del autentico desorden de personalidades multiples, tu personaje es conciente de sus diferentes yoes. Si alguien se percata de la diferencia, se sentiria demasiado intimidado como para hacer observaciones al respecto.

En términos de juego, este Defecto obliga al jugador a alterar el comportamiento de su personaje cada pocas sesiones, quiza durante epocas de estrés. Debes desarrollar una "identidad alternativa" que tu personaje Deberá asumir de cuando en cuando y escenificar las diferencias entre ambas personalidades. En las situaciones mas extremas, el Narrador puede pedir una tirada de Fuerza de Voluntad, dificultad 8; si el jugador falla, el personaje comienza a comportarse de un modo radicalmente opuesto, lo que puede ser bueno o malo...

●●●●● o ●●●●●●● Pacifista (Pacifist)

Debido a creencias religiosas o simplemente una moral muy particular, eres incapaz de tomar la vida de alguien o herir a alguien.

Puedes defenderte no-violentemente o hasta hacer demostraciones pacificas y resistirte pero no puedes causarle daño a nadie; o debes intentar escapar de cualquier circunstancia que implique violencia o atenerse a las consecuencias; eres incapaz de luchar.

Nunca llevaras un armas u te rehusaras a tomar una; además trataras de que los demás usen la violencia.

Si llegaras a cometer un acto violento, te pondrás gravemente enfermo, y serás casualmente incapaz de seguir viviendo contigo mismo; no recuperas Fuerza de Voluntad cada mañana hasta que puedas ponerte a términos con lo que as hecho o cambies completamente tu filosofia de vida.

Es importante notar que esta es una restriccion psicologica no una sobrenatural. Ciertamente te es posible herir a alguien accidentalmente, pero nunca a proposito. Los jugadores que tomen este Defecto deben estar preparados para jugar bajo sus restricciones. En la mayoría de los juegos Narrativos siempre parece haber algún nivel de conflicto fisico que hace que jugar con este defecto sea imposible.

La versión de cinco puntos de este defecto te permite defenderte (o defender a otros) pero sólo en circunstancias de vida o muerte. La versión de siete puntos te impide cualquier tipo de violencia, y no puedes comprar habilidades de lucha de ningún tipo.

La verdad este tipo de conducta no deberia ser considerado un defecto, pero muchas sociedad ven la paz como un debilidad, solo una desventaja. Grandes hombres como Martin Luther King y Gandhi an practicado el pacifismo.

»»Mentales

Estos meritos y defectos tratan con la mente y sus fortalezas, debilidades y capacidades especiales.

.....:Meritos Mentales :::.....

- **Buena Memoria Con los Nombres** (Good/Keen Recognition)

Te acuerdas de los nombres de personas que conociste brevemente en una fiesta hace 3 meses... borracho! Es útil para recordar los nombres de personas mencionadas en las noticias, los diarios, la radio, nombres de calles, nombres de lugares, etc.

- **Calculador Relámpago** (Lightning Calculator)

Tu personaje puede realizar complejas ecuaciones matematicas en su cabeza con un error minimal y con la velocidad de una computadora. Esta afinidad especial por los números y talento para la aritmética mental, te convierte en un superdotado al trabajar con ordenadores o al apostar en los hipódromos, o calcular cuantos enemigos tienes a la derecha y cuantos a la izquierda de un vistazo. La dificultad de todas las tiradas relevantes disminuye en dos. Otro uso posible para esta aptitud, suponiendo que tengas números en los que basar tus conclusiones, es la posibilidad de calcular la dificultad de ciertas acciones.

Tu como jugador puedes usar una calculadora durante el juego en cualquier momento, aun cuando el jugador esta corriendo por su vida.

- **Concentración** (Concentration)

El personaje es mas enfocado que la mayoría para trabajos especificos y no se deja vencer fácilmente. Si ella fala en una tarea lo intenta denuuevo, no sufre extra modificadores a la dificultad cuando lo trate denuuevo. Además, puede reducir las penalizaciones en -1 cuando actue en situaciones distrayentes como que hayan niños gritando, ruidos fuertes, un DJ pinchando música realmente terrible.

- **Fría Lógica** (Cold Logic)

Tienes el don de separa la información basada en los hechos de los barnices emocionales o históricos. Reduces la dificultad para percibir engaños y actitudes subjetivas en uno.

- **Introspección**

Tienes una percepción especial para averiguar los verdaderos motivos de todas tus acciones. También puedes comprender perfectamente lo que motiva a los demás. Sumas dos dados a la reserva de Percepción cuando debas actuar contra alguien con tu misma Naturaleza o Conducta.

- **Lector Veloz** (Fast Reader)

Eres rápido leyendo y comprendiendo algo que la mayoría de la gente. Mientras que este merito puede hacer un largo viaje en tren o en avion mas caro dada la cantidad de material para leer que debes llevar, esto te permite extraer rapidamente información útil.

NOTA: Hay una técnica secundaria del mismo nombre, que expande e invalida este merito.

- **Reloj Interno** (Absolute Timing / Time Sense)

Sin un reloj, o ni siquiera ver el sol, las estrellas o la luna, puedes decir que hora es y cuanto tiempo ha pasado. Puedes calcular la hora del día con un error de un minuto o dos.

- **Sentido Común** (Common Sense)

Tienes una gran cantidad de sabiduría diaria y practica, siempre que vayas a hacer algo que contradiga al sentido común, el Narrador deberá alertarte de que tu posible acción no sería práctica.

A diferencia del talento de Intuicion, este merito no te permite hacer buenas adivinaciones, ni te da ninguna comprension particular. Solo te permite no hacer las cosas mas estupidas. Éste es un mérito ideal si eres un jugador novato, porque te permite recibir consejos del Narrador respecto a lo que deberías y no deberías hacer.

- **Apático** (Apathic)

Has perdido desde hace tiempo la disposición a respuestas emocionales humanas y eres raramente afectado por los intentos en capitalizar en ella. Intimidación, seducción y encantos son hechos contra una dificultad de +2 contra ti. Como un efecto secundario de esta condición, no puedes tener empatía mayor a 2.

- **Memoria Eidetica/ Fotografica** (Eidetic Memory)

Tienes memoria fotografica. Puedes recordar casualmente cualquier cosa que hayas visto, oído o leído en perfecto detalle. Conversaciones completas, documentos o dibujos pueden ser recordados con el mínimo esfuerzo. Si estas bajo una situación estresante debes tirar Percepción + Alerta a dificultad 6 para poder recordar lo que estas tratando de memorizar (a menos que tengas el merito de concentracion). En términos de juego puedes pedirle al Narrador que te refresque la memoria que tu como jugador podrías haber olvidado.

NOTA: Este merito incluye "buena memoria con los nombres" y varios otros mas.

- **Voluntad de Hierro** (Iron Will)

Nada puede hacerte cambiar de idea cuando te decides. Gastando un punto de fuerza de voluntad puedes liberarte de la Dominacion vampirica o verte afectado por rituales taumaturgicos, los efectos de posesion o Manipulación de la esfera de Mente ganan un +3 a la dificultad si estas condiente de ellos y te estas resistiendo, y un +1 si no, sin embargo la defensa mental adicional te cuesta un punto de Fuerza de Voluntad por turno.

Además mas tarde o mas temprano puedes romper cualquier compulsion que te haya logrado quebrar tus defensas. Y cuando lo hagas rodaran las cabezas...

Este merito no tiene efecto contra magia espiritual o posesiones, o contra influencias emocionales. Hasta el mas duro de los tipos puede tener un corazón sentimental.

NOTA: Ver Imposable y Sabiduria de Juicio.

- **Sabiduría de Juicio** (Judge's Wisdom)

El personaje no se deja distraer por sus emociones. Puede que sea un legalista que sigue las enseñanzas de Han Fei Tzu sobre dejar las emociones fuera de la vida diaria, o que tu corazón se haya calmado Después de años de meditacion. En cualquier caso, hasta los intentos magicos de alterar tus estado emocional son casualmente fútiles.

Tu personaje es inmune a todos los efectos de la esfera de Mente que trate con las emociones, el poder vampirico de Presencia y similares efectos. Sin embargo si puede ser manipulado por el control mental, la posesion espiritual, la disciplina vampirica de Dominacion y poderes extremadamente potentes de control emocional (nivel 6 o mas). Tu personaje puede que sea calmo pero de debil voluntad Después de todo.

No se puede elegir este merito u Voluntad de Hierro, eso seria un ticket rápido para la demencia de patron.

NOTA: Ver Voluntad de Hierro e Imposable.

- **Indetenible** (Unstoppable)

Los personajes con este merito pueden elegir no comer por dos días, no dormir por tres días y pueden ignorar las penalizaciones de daño. Notese que las penalizaciones depues de herido lo afectan normalmente.

- **Sentido de la Dirección** (Direction Sence)

Tu personaje tiene un sentido innato de donde esta y de las distancias que ah recorrido.

Puede hacer una buena aproximacion de donde esta el norte, aun sin pistas como la posicion del sol. Pocas veces se pierde. Y puede estimar las distancias entre dos puntos bastante bien.

Hasta puede que sea capaz de navegar a través del sistema de subterráneos de Londres. Tal vez.

●●●●● **Autoconfianza** (Self Confidence)

Cuando gastes un punto de Fuerza de Voluntad para conseguir un éxito automático, tu confianza en ti mismo te puede permitir obtener el beneficio del gasto sin tener que llegar a

perder el punto de Fuerza de Voluntad, la dificultad debe de ser de 6 o más, si es así no pierdes la Fuerza de Voluntad gastada a menos que falles. Este Mérito sólo puede usarse cuando necesites confianza en tus aptitudes para poder tener éxito. En los demás casos este Mérito no afecta al gasto de Fuerza de Voluntad.

.....:Defectos Mentales :::.....

● **Colgado** (Airhead)

Estas tan absolutamente metido en tu propio mundo que no tienes ni idea de la realidad! Quizás te retires así porque tienes miedo a para eludir un problema, pero lo más probable es que sencillamente no estés usando tus células grises. Puede que entres y salgas de las conversaciones y que sufras lapsos de lucidez.

● **Desconectado del Mundo** (Oblivious)

Estas ido a tu propio mundo. Todas las tiradas de percepción tienen un éxito menos.

Sin embargo puedes gastar un punto de fuerza de voluntad para negar el problema por una escena.

●● **Amnesia** (Amnesia)

Eres incapaz de recordar nada sobre su pasado, su familia, su antiguo entorno o sobre sí mismo. Tu vida es una pizarra en blanco.

El personaje conserva varias de sus habilidades, pero no puede recordar donde las aprendió. El Narrador tiene la última palabra sobre la historia del personaje, sin embargo, tu pasado puede volver para atormentarte (A elección del Narrador).

Además puedes elegir entre dos a cinco 5 puntos en defectos (sin especificar cuales), que el narrador puede elegir, pero los defectos que el Narrador elija deben sumar un punto menos que lo que hayas elegido (si tomaste 5 puntos en defecto, el narrador debe elegir 4 puntos en tales). El narrador no debe decirte cuales son.

●● **Ausente / Olvidadizo** (Absent Minded)

Los detalles importantes de las cosas se le olvidan constantemente al personaje, usualmente se necesita que se le recuerden las cosas. Todas las tiradas de Astucia relativas a la memoria tienen un +2 a la dificultad.

Una vez por sesión de juego, cuando el personaje intente usar un objeto que normalmente lleve, el Narrador le puede pedir que haga una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 6 para ver si no se lo a olvidado de traer o para que se acuerde donde esta. El objeto aparecerá Después de una hora de buscarlo.

●● **Confusión** (Confused)

A menudo estás confuso y el mundo parece ser un lugar muy distorsionado y retorcido a tus ojos. A veces, sencillamente te es imposible dar sentido a nada, por mucho que te esfuerces.

Tienes que interpretar este comportamiento todo el rato, en pequeña proporción, pero tu confusión se hace especialmente fuerte siempre que los estímulos te rodeen (varias personas te hablan a la vez o te sientes desorientado). Debes gastar Fuerza de Voluntad para superar los efectos de tu confusión, pero solo momentáneamente.

●● **Timorato** (Weak Willed)

Eres muy susceptible a la Dominación e intimidación por parte de los demás (sobrenaturalmente y sin ninguna habilidad especial). Tienes un -2 a la dificultad de otros para dominarte o intimidarte. De hecho eres incapaz de usar tu Fuerza de Voluntad libremente. Solo puedes emplear Fuerza de Voluntad cuando esta en juego tu supervivencia o cuando sea adecuado a tu Naturaleza.

●●● **Falto de Concertación** (Absent Mindedness)

Como dice mi madre, estas siempre pensando en las musarañas... por mucho que intentes estar atento a algo, siempre habrá cualquier otra tontería que te distraiga. A discreción del Narrador se pueden pedir tiradas de Fuerza de voluntad para que el personaje no se distraiga en una acción. En caso de distraerse se le añade +2 a la dificultad o una pifia segura antes de la tirada.

●●● **Olvidadizo**

Si bien no olvidas Técnicas ni Conocimientos, sí olvidas nombres, direcciones. etc. Con el fin de recordar algo más que tu propio nombre y donde vives, debes superar una tirada de Astucia o gastar un punto de Fuerza de Voluntad.

Nota: No se puede tomar este Defecto junto con el mérito Concentración.

●●● **Voluntad Débil** (Weak Willed)

Puedes intentarlo cuanto quieras, pero es un desafío para el personaje usar sus reservas internas de coraje y dureza. Mientras que otros pueden llevar cargas extras en busca de sus metas, tu personaje simplemente se encuentra el camino cada vez más difícil. No es que tu personaje sea un cobarde, es que no tiene la resistencia necesaria para hacer esfuerzos realmente heroicos. Suma uno a las dificultades de Fuerza de Voluntad. Mientras tengas este defecto, tu Fuerza de Voluntad nunca puede ser mayor a 8.

»»Aptitudes

Estos meritos y defectos establecen capacidades especiales y habilidades para tu personaje, o pueden modificar efectos y poderes de otras habilidades del personaje.

.....:Meritos de Aptitudes::.....

- **Abierto** (Approachable)

Hay algo q hace q seas muy conocible y no amenazante. A la gente se le hace muy fácil empezar una conversación con el. Reduce las dificultades de empatía en 1 con otros seres.

- **Acostumbrado Al Mar** (Sea Legs)

No sufres penalizaciones por estar en el mar en un bote sin importar las condiciones ambientales.

- **Afinidad Animal** (Animal Affinity)

Tienes una afinidad con un tipo de animal y recibes -2 a la dificultad en cualquier tirada de trato con animales del tipo especifico de animal.

- **Ambidiestro** (Ambidexterity / Ambidexterous)

Tu destreza con la siniestra te permite realizar tareas con una penalización de +1 en cada mano, en vez de +1 en la diestra y +3 en la siniestra.

El personaje puede usar ambas manos al mismo tiempo para realizar dos tareas físicas sin dividir su reserva de dador, pero puede sufrir un penalizador de concentración (a discreción del narrador), especialmente si esta trabajando en dos arcos diferentes de visión.

Muy pocas personas son verdaderamente ambidiestras. En situaciones estresantes, un penalizador debe ser aplicado debido al uso de ambas manos.

- **Aptitud En Habilidad** (Ability Aptitude)

Para cada habilidad humana ahí alguien que esta naturalmente dotado. Si es el caso del personaje, reduce en dos las dificultades de todas las tiradas relacionadas con la Habilidad en cuestión. Esta aptitud funciona solo en una sola Habilidad, pero el merito puede elegirse varias veces. Las Habilidades especiales o habilidades de combate, como el Do, nunca deben tener una *Aptitud en habilidad* asociada.

- **Aptitud Informática** (Computer Aptitude)

Cualquier tirada relacionada con la informática o los ordenadores (reparar, construir, operar) se reducen en -2.

NOTA: Ver Programador Intuitivo.

- **Aptitud Mecánica** (Mechanical Aptitude)

Cualquier tirada relacionada con los aparatos mecánicos (no informáticos o electrónicos) reparar, construir, operar, ve reducida su dificultad en -2, este mérito no te bonifica al conducir.

- **Buen Escucha** (Good Listener)

Tu personaje tiene un gran interés en las persona. Puede quedarse callado y escucharlas por largos periodos sin interrumpirlas con sus opiniones. Otros se dan cuenta de esa aptitud y se abren mas fácilmente contigo. Las dificultades de tiradas sociales con gente hablándole a tu personaje disminuyen en 2.

- **Buen Gusto** (Good Taste)

Tu personaje tiene una aptitud para elegir la comida perfecta en el menú, contar las anécdotas correctas y dar los regalos apropiados. El ha visto películas para discutir en compañía, y eso que no las ha visto o siquiera sabe de que van a veces. Su buen gusto le permite hacer amigos entre las clases altas mas fácilmente, sin importar cuales sean sus orígenes. Reduce las dificultades de sociales en 2 cuando trates de impresionar o ganar la aceptación a alguien(s) en situaciones de negocios o de alta sociedad.

- **Buen Lector de Mapas** (Good Map Reader)

Tu personaje es el santo grial de los conductores de autos: alguien que puede leer un mapa bien. Ya sea usando un viejo mapa o un atlas de las carreteras, o la guía de calles y subtes de Nueva York, tu personaje puede encontrar como llegar donde necesita estar.

- **Chismoso** (Gossip)

Tu personaje es un chismoso incurable y otros chismosos se dan cuenta de ello. Esta mas que feliz pasándose horas hablando de chismes con completos extraños. Reduce las dificultades de interrogación hechas en una situación social sin la necesidad de usar intimidación o coerción física.

- **Conductor Nato** (Crack Driver)

Tienes una afinidad natural con la conducción de vehículos motorizados con ruedas, como coches, trailers e incluso tractores. La dificultad de todas las tiradas que exijan maniobras de conducción arriesgadas o especialmente difíciles disminuye en dos.

- **Conducta Noble** (Noble Bearing)

Tu personaje tiene una herencia noble y sus maneras encajan con las de un rey. Otros te prestan atención y escuchan tus palabras. Reduce en dos las dificultades de cualquier tirada social en las que su fuerza de personalidad a descubierto. El Narrador tiene las palabras finales en que situaciones este beneficio se aplica.

- **Corredor natural** (Natural Runner / Sprinter)

Tu personaje disfrutaba corriendo desde que era un niño. Mientras que la mayoría de las personas se quejan al hacer ejercicio, correr siempre a sido un placer para ti. Como resultado tu personaje puede correr como el viento cuando la ocasión lo demanda. Tu destreza se considera una mas para el propósito de medir tus movimientos.

- **Divertido o Cómico** (Funny)

Tu personaje hace a la gente reír. Su presicion y sentido de lo absurdo es segundo ante nadie. El siempre es invitado a fiestas dado que es tan divertido. Mas importante, tu persona es bueno juzgando lo apropiado del humor en un momento dado. Algunas veces una broma puede levantar la moral de la gente cuando todo se vea mal. Por ellos esto puede hacer la vida mas soportable para sus amigos y compañeros, aun cuando la situación se vea negra. Reduce en 2 las dificultades de cualquier tirada social para subir la moral.

- **Enganchado con los Medios** (Media Junkie)

Amas la TV, el diario, el cine, la radio, etc. y eres un voraz consumidor de todas las nuevas. Reduce en 2 las dif de sociales o Investigación q tengan q ver con la cultura pop.

- **Estudiante Adepto** (Adept Student)

Aprendes muy rápido y puedes aprender cosas mucho mas rápido que otros. Esta es la habilidad para aprender nuevas Técnicas mas rápido que la mayoría de la gente. No tienen que repetirse las cosas mas de una vez. Gastas un punto de experiencia menos para incrementar una técnica.

- **Equilibrio Felino** (Catlike Balance / Perfect Balance)

Posees un sentido del equilibrio excelente. Los personajes con este Mérito reducen la dificultad de todas las tiradas de equilibrio (Por ejemplo, caminar por una repisa estrecha, el fonambulismo, cruzar el hielo, trepar montañas, el skateboarding, y hasta el bailar) en dos. Además es prácticamente imposible derribas a personajes con este mérito.

- **Hábil con las Palabras** (Way with Words)

El lenguaje es una herramienta compleja, no un instrumento improvisado.

Tu personaje es capaz de crear el efecto exacto que desea eligiendo cuidadosamente sus palabras, tanto en la palabra escrita como hablada. Obtienes 2 dados a tus tiradas de Expresión con tiradas q envuelvan las palabras.

● **Intuición del Viajero**

Independientemente de hacia donde te dirijas, un cierto sentido de navegación te mantienen siempre mas o menos en la dirección adecuada. Viajar en algún vehículo niega esta habilidad. No puedes diferenciar el norte del sur o el este del oeste con esta habilidad. Es un conocimiento innato y no puede ser definido por puntos cardinales.

Este sentido no es en modo alguno exacto, pero impedirá que te pierdas por completo incluso en medio de un laberinto. Puede que te lleve tiempo (mucho tiempo) pero al final encontraras la forma de llegar a tu destino.

Desde el punto de vista de las reglas, este merito funciona como una herramienta argumental. En cualquier laberinto no mágico, en el campo o en la ciudad, puedes encontrar el camino a tu destino sin perderte irremediamente. Las tiradas basadas en navegación (habitualmente Percepción + ciencia: navegación) reducen su dificultad en dos. Ten en cuenta que esto no funciona como un mapa interno; simplemente tienes una idea aproximada de la dirección que debes tomar. A menos que alguien utilice magia para confundirte, nunca te perderás del todo. Además, si alguien intenta engañar a tus sentidos utilizando un conjuro, el merito te proporciona un dado extra de contramagia para resistir el encantamiento. Cuando se lo combina con algún tipo de navegación mágica (como el conjuro El calculo del Viajero), el merito reduce la dificultad del encantamiento en dos, pero no confiere ningún otro beneficio de los asociados a conjuros basados en Conexión (y el limite de reducción habitual de -3 todavía se aplica).

● **Lastimoso (Pitiable)**

Ahí algo acerca de ti que a los demás les da lastima. Esto causa que se preocupen por ti como si fueras un niño que necesita ser protegido y cuidado (como si fueras del arquetipo protector). Algunas naturalezas no serían afectadas por este mérito (fanáticos, autócratas, bravos, sicofantes, degenerados) y puede que hasta tenga una reacción negativa. Mientras que algunos comportamientos pueden pretender que no están afectados. Debes decidir que es lo que les da lastima a los demás y cuanto de agrada o desagrada.

● **Lider Natural (Natural Leader)**

Has sido bendecido con un cierto magnetismo que los demás respetan de forma natural. La dificultad se reduce en tres en cualquier situación que envuelva directamente liderazgo. Debes tener Carisma 3 o más para poder adquirir este Mérito.

● **Loco por la tecnología (Early Adopter)**

Deseas tener los mas recientes aparatos y tecnologías. Eso requiere mucho de tu dinero, tanto que tu departamento esta lleno de tecnologías que nunca lograron un gran impacto en el mercado, pero tienes un solido sentido de cómo usar los mas recientes aparatos tecnologicos. Rapidamente entiendos como usar una nueva tecnologia de nivel para consumidor. No solo eso, sino que ademas tienes una gran colección de cosas que pueden ser utiles siempre. Suma dos a cualquier tirada de tecnologia para tratar de darte cuenta como usar un dispositivo con el que no estes familiarizado.

● **Magnetismo Animal / Bendición de Cupido (Animal Magnetism / Sexy)**

O eres extraordinariamente atractivo o puede ser algo acerca de su apariencia, maneras, porte o simple *joie de vivre*. Aunque no tanto por una cara bonita o un ingenio brillante (que puedes poseerlos también) sino por una especie de encanto animal al que muy pocos pueden resistirse. Atraes a los demás con tu atracción animal, ya sean del sexo opuesto al tuyo u homosexuales.

Reduce en dos las dificultades de seducción, y las de subterfugio que exploten en tu sensualidad, aunque esto produce molestia a los de tu misma orientación sexual y tu personaje tiene que enfrentarse a rivales envidiosos.

● **Nacido sobre un Caballo (born on Horseback)**

Tienes una afinidad natural para con los caballos. No sufres de la limitación de Destreza + Cabalgar a tus reservas de

combate mientras estés en un caballo. Adicionalmente, los caballos no sea alejan de ti (aun si no tienes trato con animales).

● **Político Natural (Natural Politician)**

Tu personaje esta en casa entre las retorcidas mentes del mundo político. Recibes dos dados mas a manipulación para tiradas sociales que envuelvan elementos de la política, tales como un encuentro del club de armas. Tu personaje debe de tener manipulación 3 o mas para tener este merito. La habilidad en política no es precisada porque este merito representa un talento natural, no el conocimiento ganado a través de largas experiencias.

● **Pulmones Fuertes (Strong Lungs)**

El personaje tiene una increíble capacidad pulmonar, ya sea por entrenamiento o la gracia de tener buenos genes. Su máximo tiempo conteniendo su respiración es calculado como si su resistencia fuera un punto mayor.

● **Puntual (Punctual)**

Tu personaje es el maestro del virtualmente perdido arte de llegar a tiempo. Eres siempre puntual como una condición de lo ordenado y previsor que eres en tu día, mas que una "habilidad mágica". Además es un gran organizador asumiendo que sus aliados participen.

● **Refinado (Smooth)**

Tu personaje puede que sea del lado equivocado de la calle. Puede que no sepa todas la etiqueta correspondiente a cada situación. Puede que no tenga ni idea de que tenedor usar para comer. Aun así nada de eso importa. El se presenta como tal grácil actitud que la gente le perdona la mayoría de sus errores. Puede que no les agrade demasiado, pero disfrutan de su compañía tanto como perdonan sus modales. Reduce las dificultades de cualquier tirada de Manipulación en 2.

● **Resistencia al Veneno (Poison Resistance)**

Eres extremadamente resistentes a venenos que matarían a un ser humano, pero a ti solo te causan un poco de disconformidad. Los que son meramente irritantes no tienen ningún efecto. Nótese que esto te protege solo de toxinas naturales.

Eres resistente al Digitalis pero no a toxinas del Wyrn.

● **Voz de Mando (Commanding Voice)**

Tienes la habilidad de hacerte oír a través de grandes distancias o sobre una multitud sin parecer que gritas. Esta proyección natural te sirve bien para dar ordenes en un campo de batalla, o acallar a toda una turba de un solo grito. Tu público automáticamente escucha lo que hayas dicho sin importar la cantidad de ruido que haya.

● **Sueño Ligero (Light Sleeper)**

Aunque tu personaje duerme bien, se puede despertar instantáneamente ante cualquier signo de peligro sin sueño o confusión.

●● **Soñador Versátil (Catnapper)**

Puedes dormir a voluntad, en cualquier momento y lugar, entrando en un sueño profundo en muy pocos minutos. Cada día obtienes el equivalente de una noche de descanso (a través de pequeñas siestas) sin dormir toda la noche. Puedes ser despertado normalmente cuando estas descansando.

Necesitas dormir solo 6 a 8 hs al día sin embargo, aunque repartidas durante el día como desees.

Este es un buen mérito para tenerlo junto con sueño ligero.

●● **Amplia Experiencia en Combate (Combat Expertise)**

Has pasado largas horas en combate real y mortífero y has practicado lo suficiente para no meter la pata muy mal. Puedes ignorar un uno en una tirada de ataque o esquivar cada sesión.

●● **Aficionado (Supporter)**

Inspiras a todos alrededor tuyo a hacer grandes esfuerzos. (Pro supuesto debes interpretar esto). Cuando hables, escribas o guies con el ejemplo, le das a todo el que trabaje contigo razones para que siga y esperanzas en que triunfe.

Tienes -2 a las dificultades de tiradas sociales y le das a cualquier trabajo de grupo un dado mas.

●● **Buen Juez de Carácter** (Good Sense of Character)

Tu personaje tiene un sentido innato para leer a una persona. El puede hacer una aproximación de que tipo de persona alguien es Después de haberlo conocido unos segundos, basado mas que nada en un sentido instintual. Rara vez se equivoca.

Reduce en 2 las dificultades de percepción basadas en juzgar a una persona.

●● **Buena Coordinación** (Good Coordination)

Tienes una muy buena coordinación mano-ojo y una aptitud para usar tus manos en forma precisa, y rápida. Tiras dos dados mas en cualquier tirada que envuelva el uso de las manos y los dedos (como abrir una cerradura o desconectar bombas).

●● **Calmo En Combate** (Cool In Battle)

No pierdes la cabeza cuando pedazos del cuerpo vuelan por el aire. Te mantienes bajo control en el combate, sin importar que tan caóticas las cosas se pongan. Suma uno a la iniciativa del personaje.

●● **Campeón de la Trivia** (Trivia Champ / Trivia Master)

De donde saca tu personaje todas estas cosas? Puede ser que haya leído mucho o vea mucha televisión o tenga varios amigos eléctricos. Tu personaje saber la colección de cosas mas extrañas que una persona pueda saber. De vez en cuando, a discreción del narrador, algo de eso puede resultarle un una información que el necesite. Tu personaje puede que no sea muy inteligente pero la cantidad de conocimiento anecdótico le hace parecer que si lo es.

●● **Cara de Póquer** (Poker Face)

No importa que pase, siempre mantienen una fachada de perfecta calma. Nada menor que una manifestación extradimensional de una deidad puede hacerte parpadear, y hasta eso puede q no lo consiguiera. Esta apariencia puede ser engañosa – podrías estar gritando por dentro – pero es bastante completa... y muy desconcertante.

●● **Ciudadano Modelo** (Upright Citizen)

Eres un ciudadano modelo. Ni siquiera un rumor o escándalo le a sucedido. Su vida de trabajador a sido fuera de lo extraordinario. Sus amigos se tendrían que rebanar la cabeza para pensar algún secreto embarazoso, y hasta sus ex-amantes no tienen palabras malas que decir sobre el/ella. Tu personaje no tienen ningún secreto que esconder, y las personas realmente no creen que haya algo malo con el.

●● **Conciencia Social** (Socially Aware)

El trato social es un libro abierto para ti. Tu personaje es el primero en notar relaciones escondidas entre personas Después de unos pocos minutos de observación. Tales sutils pistas como el lenguaje corporal y posición, su tono de voz y las palabras que elija así como su volumen y sobre las conexiones entre las personas. Gana 2 dados a Percepción para percibir las relaciones subyacentes entre personas.

●● **Conocedor de la Internet** (Internet Savvy)

La Internet se esta transformando rapidamente en una herramienta comun, pero esta lejos de ser algo universal. Muchos usuarios nunca prograsan mas alla del basico E-mail/o el visitar sitios de los que uno ya sabe la direccion. Los personajes con este Merito son capaces de usar la Internet en todo su basto y confuso potencial. Puedes encontrar listas de correo, investigar armas inusuales y tal vez hasta encontrar pistas sobre lo sobrenatural en la red.

●● **Don de Gentes** (People Person)

Tu personaje es muy gregario. Le encanta estar con personas a su alrededor. Hasta a otros les gusta estar con el. Su forma abierta y social hace que la gente se arremoline alrededor de ella. Las dificultades de sociales bajan en 2 cuando trates de crear una buena impresión en otra persona.

●● **Elegante**

Posees el don de la gracia. Tus movimientos hipnotizan y tus palabras embelesa, por muy desagradables que parezcan. Es casualmente imposible que le caigas mal a nadie, aunque metas la pata hasta el fondo. La gente respeta tu talento y

hasta los mas envidiosos han de admitir que tienes estilo. Reduce en dos las dificultades de todas las tiradas sociales cuando surja la oportunidad de causar una gran impresión. Esto no se aplica a las amenazas de fuerza bruta, aunque en cierto modo la elegancia puede resultar intimidatorio.

●● **Estudioso de los Enemigos**

Te has tomado parte del tiempo necesario para aprender y especializarte en un enemigo concreto de algún tipo. Estás enterado de algunas de sus costumbres, estrategias, habilidades y objetivos a largo plazo, y puedes aprovechar este conocimiento. La dificultad de todas las tiradas relacionadas específicamente con el sujeto en cuestión se reduce en dos, mientras que, todas las tiradas relacionadas con enemigos en general sube en uno, simplemente porque te has concentrado totalmente en tu campo.

●● **Flirteador** (Flirt)

Eres un maestro absoluto cuando tratas de seducir a alguien, sabes que decir, que prometer y que negar, reconocer las sutilsas y detalles q hacen de la seducción algo divertido. Puede hacer que los miembros del sexo opuestos se hagan barro en sus manos.

Suma 2 dados en esas circunstancias.

●● **Grácil** (Graceful)

Te mueves con asombrosa elegancia y sensualidad. Incluso en las condiciones mas duras, consigues ser al mismo tiempo diestro y refinado y posees un sentido del equilibrio que no te traiciona jamás. En términos de juego, la dificultad de las acciones basadas en destreza es para ti uno menos de lo habitual. Los fracasos (pifias), incluso los mas severos, no te hacen vacilar no trastabillar; pese a que te es posible cometer graves errores, seguramente lo harás con suma elegancia.

●● **Inocente** (Inocent)

Te rodea un aura de inocencia infantil. No es posible que tu hayas hecho esa barbaridad! incluso si te cogen con las manos en la masa, tu aspecto inocente lleva a pensar que hay alguien o algo detrás de tus actos.

En términos de narración, el merito te facilita la vida.

Normalmente solo se te administran castigos suaves (incluso si has sido descubierto con las manos en la masa), y tus acusadores tienden a otorgarte el beneficio de la duda. En términos de juego, el merito reduce en dos la dificultad de las tiradas de Manipulación o subterfugio; no obstante, ten cuidado; puede llegar un momento en que ni siquiera un rostro angelical sea suficiente para salvarte.

●● **Lingüista Natural** (Natural Linguist)

Estás dotado para los idiomas. Este Mérito no te permite aprender más idiomas que los que te permite tu valor en Lingüística, solo que los aprendes a mayor profundidad y fluidez.

Puedes añadir tres dados a cualquier Reserva de Dados que implique idiomas, tanto escritos como hablados.

Además cuando aprenda nuevos lenguajes, el costo de experiencia es el nivel actual de lingüística, en ves del valor actual por dos.

●● **Nadador Natural** (Natural Swimmer)

El personaje puede moverse en el agua como si hubiera nacido en ella. Su velocidad de nado es calculada como su atletismo fuera un punto mayor, y todas las tiradas de maniobrabilidad bajo el agua son hechas a -2.

●● **Programador Intuitivo** (Intuitive Programmer)

Has escrito tanto código que usualmente piensas en terminos de 1s y 0s. Escribir, entender y arreglar código te es tan facil como hacer una lista de compras. Este merito es como el Lingüista Natural, solo que para lenguajes de computacion. Suma tres dados a cualquier tirada que envuelva escribir, comprender o sacar errores (Debugging) del código de computacion.

NOTA: Ver Aptitud Infomatica.

●● **Sentido de la Moda** (Fashion Sense)

No solo te vistes bien sino que sabes que ponerte para cada ocasión (y como pagarlo con tu sueldo a fin de mes).

Tampoco representa el seguir todos los días cada capricho de la moda, es el saber como vestirse bien. Resta uno de las dificultades para tiradas sociales en las que vestirse apropiadamente es importante, como juntas de negocios, charlas en un club o funciones con la clases altas.

●● **Sociable** (Magnetismo Animal)

Haces que la gente te quiera, los atraes como la miel a las moscas. Esto ayuda en muchos aspectos a conseguir lo que quieras. Además otorga 2 dados mas en tiradas de ámbito social.

Ver: Conciencia Social

●● **Tecnofobo** (Technophobe)

Tu personaje esta muy intimidado por las computadoras y otras tecnologías. De ahí en mas tu personaje nunca usa un cajero automático si hay un cajero a mano, y se pone nervioso al ver un teclado. Debes hacer una tirada de Inteligencia a dificultad 6 para poder hacer simples trabajos con una computadora, cajero automático o dispositivo similar. Aumenta la dificultad de cualquier tirada de Computación o Tecnología en dos.

●● **Tirador Experto** (Crack Shot)

Sin importar hacia a donde apuntes un arma, flecha, o piedra, siempre das en el blanco con gran precision. No recibes una dificultad mayor cuando trates de acertar en una localización especifica. Ganas un dado mas tus reservas de Armas de Fuego que no envuelvan apuntar a una localización especifica de un blanco.

●● a ●●●● **Viajero Frecuente** (Seasoned Traveler)

Sabes como obtener hospedaje, equipo y ayuda local en cualquier parte de tu país.

Por 4 puntos es lo mismo pero en todo el mundo. No es necesario q sepas hablar el idioma local. Es tanto por experiencia como por investigación previa y encanto con otras personas.

●●● **Absorbente** (Fast Learner)

Aprendes lo básico de un tema realmente deprisa. Puede aprender información simple de casualmente cualquier tema realmente rápido. Le toma el tiempo normal desarrollar un conocimiento mas profundo pero aprende como funcionan las cosas de primera mano. El costo de una nueva habilidad es de un punto de experiencia en vez de tres. Pero el costo de niveles mas altos es el mismo.

*Ganas un punto extra al final de cada historia, no de sesión de juego. O en otro caso uno cada mes.

***NOTA:** Dado lo REALMENTE inútil que resulta la versión mas conocida de este merito en la practica, le sume otro merito que tenia el mismo nombre en Ingles que sale en la guía del jugador de Demon: The Fallen. Hacia otra cosa, aunque similar, y también por el mismo costo.

●●● **Aptitud Natural** (Natural Aptitud)

Eres muy bueno para algo. O le es natural o a estudiado extensivamente la habilidad para que le sea mas fácil. Puedes pagar menos puntos de experiencia para ganar círculos en la habilidad, y cada nivel que subas lo pagas como si fuera un nivel mas del que es. El primer punto en esa habilidad te cuesta solo un punto de experiencia si la aprendes luego de crear el personaje. también ganas un dado mas para cualquier tirada envolviendo esa habilidad.

NOTA: El merito del mismo nombre que sale en el manual de Mago: La Ascensión hace algo diferente.

●●● **Arrojado** (Daredevil)

Se te da bien asumir riesgos, y sobrevivir para contarlo. Cuando intentas algo realmente arriesgado, los personajes con este mérito pueden sumar 3 dados a sus tiradas y negar un único '1' resultante. Por lo general las acciones deben tener al menos una dificultad de 8 y, en caso de fallo, infligir al menos 6 niveles de salud de daño letal o agravado.

●●● **Conocedor de las Corporación** (Corporate Savvy)

Has vivido suficiente tiempo entre el ambiente de las corporaciones como para poder manipular a las personas dentro a tu gusto. Entiendes la dinámica del dinero, las

compañías, la información y el poder que hace a las compañías, y como manipularlas hasta cierto punto. Suma 2 dados cuando trates de manipular a un empleado de una compañía o a la estructura de una corporación.

●●● **Conocedor de los Medio** (Media Savvy)

Tienes una habilidad para tratar con los medios y tu personaje esta conciente de ella. A aprendido que es lo que los periodistas quieren, y sabe como la mejor forma de aprovecharlo para sus propios fines. Puede crear, suprimir o redirigir historias con algo de efectividad, solo hay que saber que decirles. La mayoría del tiempo trata de crear situaciones para que los medios vean lo que el quiere. Suma dos a las tiradas sociales que traten con periodistas o reporteros.

●●● **Corredor de Larga Distancia** (Long Distance Runner)

Al correr, puedes doblar tu velocidad normal durante una hora por punto de Resistencia.

Debes tener como mínimo Resistencia de 4 para adquirir este Merito.

●●● **Estudioso**

Eres especialmente educado, y puedes hacer tiradas de conocimientos en áreas donde no tienes puntos (usando el atributo sin modificadores). Si ya tienes círculos en esa área, recibes un -1 a la dificultad y mas si lo estudias en tus libros. Por ultimo cuando uses puntos de estudio para aprender conocimientos, reduce el total de su costo en uno.

●●● **Fácilidad para las Culturas**

No hay fronteras para ti. Aunque algunos se obsesionan con los pormenores de la sociedad cuanto viajan, no ocurre lo mismo contigo. Este talento te otorga un conocimiento innato de las buenas costumbres sociales en ambientes desconocidos. Con muy poco esfuerzo puedes pasar de un pub del Soho a cenar con la Reina. allá donde te encuentres, con cualquiera que estés, causas buena impresión.

Al contrario que el conocimiento de Culturas, este Merito no te concede un Trasfondo inmediato de la sociedad en que te encuentras; en vez de esto, te permite acostumbrarte con rapidez, aunque de un modo superficial, lo que evita que quedes en evidencia. En términos de juego este Merito contrarresta todas las desventajas que tu personaje tendría en situaciones sociales o en choques culturales. En determinadas circunstancias, puede reducir la dificultad en los encuentros en que "hace le correcto" causa una inusitada buena impresión. No se puede usar para compensar las malas reacciones resultantes de las interferencias mágicas ni los Defectos adquiridos, pero puede ayudar a que tu personaje se recupere tras estropear una tirada de Sociedad si tira de nuevo a la dificultad normal. Saber exactamente que hacer o decir puede ayudarte a quedar bien, lo que en ciertas culturas es de vital importancia.

●●● **Perfecto Mentiroso** (Perfect liar)

Las mentiras salen de tus labios como si fueran la palabra de los Evangelios y cuando hablas todo lo que dices es la pura verdad. Tus palabras nunca te fallan, tus signos vitales se mantienen normales, tus historias son consistentes y tus ojos no muestran ninguna falsedad.

La gente tiende a creerse lo que dices, independientemente de lo obvio en tu conversación o lo increíble de las historias. Un observador objetivo asumirá que al menos lo que dices es lo que en realidad crees.

Esta libertad te permite extender falsedades con impunidad, engañar tanto a amigos como a enemigos o escapar de situaciones comprometidas con mentiras.

Desde el punto de vista de las reglas, mentiras de poca importancia funcionan automáticamente mientras que todas tus acciones de subterfugio basadas en engañar cuentan con un éxito automático y las tiradas basadas en Atributos Sociales que dependan de la labia reducen su dificultad base en dos.

Este merito no engaña a la Magia de Mente, lectura de auras u otras formas de detección de la verdad mágicas, pero engañara

a cualquier detector mundano de mentiras o lectura de lenguaje corporal.

●●● Precoz

Aprendes rápido. El tiempo para aprender una habilidad concreta (o Habilidades, a criterio del Narrador) se divide en dos, como el coste de experiencia.

●●● Viajero (Traveler)

Tus exhaustivos viajes y tus amplias experiencias te han proporcionado una aguda percepción de la vida y un amplio conocimiento del mundo. Posees innumerables y curiosas anécdotas sobre ciudades, bibliotecas, rutas comerciales, estilos de lucha desconocidos y otras cuestiones. Una vez por sesión de juego puedes conseguir un éxito automático en cualquier tirada no mágica, reflejando el repentino recuerdo de alguna información útil.

●●●● Estilo de Pelea Diverso (Diverse Fighting Style)

Has entrenado en un basto rango de diferentes métodos de combate, y puedes aplicar tu amplio conocimiento en cualquier situación. No sufres penalizadores en combate si usas armas exóticas o no muy familiares, y puedes fácilmente identificar cualquier arma o estilo de lucha que veas.

●●●●● Polifacético (Jack-of-all-Trades)

Tienes un gran acervo de habilidades y conocimientos diversos, obtenidos a lo largo de tus extensos viajes, los empleos que has tenido o simple experiencia general. Tienes automáticamente un punto en todas las Reservas de Dados de Técnicas y Conocimientos. Este es un nivel ilusorio, que se usa para representar una amplia gama de habilidades. Si el personaje se entrena o gasta experiencia en la Técnica o conocimiento, primero deberá comprar un punto, luego dos, etc. Como si no tuviese ningún punto en él.

.....Defectos de Aptitudes:.....

● Amigos En Apuros (Needy Friends)

Los amigos de tu personaje y otros contactos sociales tienen un patrón de caer en malas situaciones y terminar pidiéndole ayuda al personaje. El o ella es el ángel salvador para sus amigos. Cuando sea que ellos necesiten consejos tratando con una novia o dinero para salir de prisión, ellos te buscarán. Si tu personaje tiene el Trasfondo de Aliados, este efecto es magnificado aun mas a discreción del Narrador.

● Apariencia Excéntrica (Eccentric Appearance)

Tu personaje a teñido su pelo de rosa, usa ropa que solo subculturas marginales usan como Góticos o Punks, y no se parece al ciudadano promedio. Cuando trate con personas que no sean familiares con esa subcultura particular, aumenta las dificultades de sociales en dos. La apariencia intranquilizadora de tu personaje pone cautelosas a los demás. Además su apariencia es muy llamativa, aunque la gente tiende a enfocarse mas en la forma de vestir que en sus características físicas.

● Comportamiento Gélido (Icy Demeanor)

Tu personaje esta a poco gusto relacionandose con gente a un nivel emocional, lo cual es reflejado en sus manierismos y forma de hablar. Incrementa las dificultades en dos para cualquier tirada de empatía con tu personaje, ya que la gente tiene problemas identificandose con tigo.

● Conductor de Fin de Semana (Sunday Driver)

Cuando tu personaje sale con sus amigos, nadie quiere que el conduzca. El presta una obsesiva atención a las regulaciones de trafico y hace un esfuerzo conciente para conducir bajo el limite de velocidad, leer las señales de transito y simplemente no le presta atención al camino. Las dificultades de cualquier tirada de Conducir durante una persecucion u otra situación de alta velocidad se incrementa en dos.

● Confiado (Trusting)

Tu personaje tiende a seguir sus instintos cuando trata con extraños. Tristemente, sus instintos muy seguido le dicen que puede confiar en la gente. Tu personaje tiende a creer lo mejor sobre cualquier persona que conoce. Como resultado, se pone en circunstancias que pueden ser peligrosas, como aceptar que lo lleven a su casa por un conocido, ir a casa con alguien que apenas conocio en un bar o caminar a casa denoche en una ciudad poco patrullada.

● Credulo (Gullible)

Tu personaje tiene problemas separando la verdad de la ficcion. No es que sea estúpido, es que tiende a creer lo que las demás personas le cuentan antes de confirmar las cosas. Incrementa las dificultades en dos para cualquier tirada de detectar mentiras.

● Cronicamente Tarde (chronically Late)

Tu personaje siempre llega Después de horario. Si acuerda verse con alguien a una hora en particular, debes hacer una tirada de fuerza de voluntad a dificultad 6 para llegar a tiempo. Una falla significa que ti personaje llega entre 15 y 30

minutos tarde. Una pifia significa que llega o una hora tarde o no se presenta.

● Descortes (Crude)

Tu personaje nunca aprendió buenas costumbres mientras crecía. Como resultado, tu personaje habla con la boca llena, eruta fuertemente y sorbe su sopa. Cuando interactues con otros en un ambiente refinado o formal, incrementa las dificultades de todas las tiradas sociales en dos.

● Ignorante (Ignorant)

Tu personaje tiende a perderse referencias culturales comunes que otros toman por sentadas, tales como conocer que la Estatua de la Libertad esta en Nueva York. Pero tu personaje no es necesariamente tonto o sin educacion. Un estudiante de universidad puede sumergirse tanto en su campo de estudio que se olvida de todo lo demás. Eso tiende a darle a la gente la impresión que es algo lento o sin educacion.

● Ineptitud (Ineptitude)

Tu personaje es un completo inútil en una Habilidad concreta. Puede que no sea capaz de conducir, o haga que de los ordenadores broten llamas y humo rosa. Elige una habilidad en la que al menos tengas un punto, preferiblemente una que en un momento pueda tener alguna importancia (si no lo haces así, tu Narrador tiene maneras desagradables de hacertelo pagar). En todas las tiradas que impliquen esa Habilidad sufres una penalización de dos.

● Insensible (Insensitive)

Tu personaje tiene problemas entendiendo como interpretar las reacciones emocionales de otros. Puede que sea mas bien directo en tratar asuntos delicados, y siempre se encuentra disculpándose sin realmente entender que es lo que ofendió a alguien. Suma dos a las dificultades de cualquier tirada de Empatía.

● Mal Comportamiento Online (Poor Online Demeanor)

Te has encontrado con alguna comunidad online de gente de tu mismo ambiente, pero conseguiste antagonizar con muchos posteadores debido a innecesarias flamas o comportamiento rudo. Cuando trates con una persona familiar con esa lista de correos/foro/etc, incrementa las dificultades de todas las tiradas sociales en dos.

● Mal Gusto (Poor Taste)

Tu personaje hace chistes de esos que están escritos en las paredes de los baños, chistes sobre golpes en la ingle y otras practicas que gente mas refinada encuentran de mal gusto. El personaje ha visto "Tonto y Retonto" docenas de veces y no planea en dejar de hacerlo. Tu sentido del humor te hace un paria instantáneamente en cualquier compañía culta, y no puede evitar que sus verdaderos colores brillen ni siquiera a corto plazo. Suma dos a las dificultades de cualquier tirada social que envuelva personajes que puedan molestarse con el sentido del humor del personaje.

- **Mal Informado (Misinformed)**

Tu personaje mantiene algún tipo de creencia, como la teoría de la conspiración o los raptos por Ovnis, que no encaja con la ciencia o con la sabiduría popular. Tu personaje tiende a incorporar este tipo de información errónea en su forma de ver el mundo. Cuando tu personaje tire algún Conocimiento relacionado con algo de tus creencias, incrementa la dificultad en dos. Esta penalización entra en escena cuando falles, y representa tu tendencia a salir con respuestas fuera de lógica que son obviamente incorrectas para los demás.

- **Mal sentido del la hora (Poor Sense Of Time)**

Tu personaje no tiene sentido intuitivo del paso del tiempo. No puede adivinar la hora sin ver un reloj, y siempre calcula por mas o por menos la cantidad de tiempo que a pasado desde un evento específico.

- **Mala Higiene Personal (Poor Personal Hygiene)**

El personaje usualmente pasa días sin bañarse, y solo se cepilla los dientes cuando se le ponen amarillos. Siempre huele mal y usualmente su aliento es atrozmente ofensivo. Suma dos a las dificultades que envuelvan interactuar socialmente con otros.

- **Mareos (Motion Sickness)**

Un personaje que sufre de mareos y nauseas fácilmente y pierde su balance en el mar. El personaje debe hacer tiradas de resistencia por mareos en el mar a una dificultad de 8. Un Narrador sádico puede también requerirle tirar si el personaje esta en otras situación, como en un largo viaje en auto o en montañas rusas. Aumenta todas las dificultades en dos en esas condiciones.

- **No Confrontacional (Non-Confrontational)**

Tu personaje tiene problemas sacando asuntos difíciles con otros. Tu personaje esta dispuesto a hacer grandes sacrificios con tal de no tener confrontaciones interpersonales. Ella deja que las personas se salgan con la suya en vez de pelear, y usualmente se mete en argumentos (peleas habladas) para terminarlos sin dar ninguna opinión sobre la discusión. Pasa un mal rato tratando con gente agresiva y se encuentra haciendo compromisos que mas tarde deseara no haber hecho. Suma dos a las dificultades de cualquier tirada que envuelva debate o peleas con alguien que normalmente sea amigo con el personaje.

- **Sentido del Humor Enfermizo (Ghoulish Sense of Humor)**

Tu personaje encuentra el humor en situaciones que la mayoría de las personas encuentran incomodo. Su mas gusto no solo lo hace particularmente resistente a escenas horribles o desagradables. Su mecanismo de defensa es simplemente aminorar la situación y aquellos envueltos en algún color rojizo. Cuando seas confrontado con un escenario sangriento u otra situación desagradable, tenderas a hacer chistes o hacer insultos. La dificultad para cualquier tirada social bajo esas circunstancias aumenta en dos.

- **Sin Conexión a Internet (No Internet Access)**

Tu personaje no tiene una dirección de mail, acceso a la red o tal vez una computadora. Debe hacer sus investigaciones a través de fuentes no digitales tales como bibliotecas o archivos.

- **Sin Sentido de la Dirección (No Direction Sense)**

Tu personaje se pierde todo el tiempo. Los mapas, compases y detalladas direcciones nunca parecen ayudarle. Tiene muchos problemas dándose cuenta donde esta en relación con lugares conocidos que no sean visiblemente obvios, y los mapas son en su mayoría incomprensibles. Incrementa las dificultades en dos para cualquier tirada que envuelva direcciones complicadas, seguir una ruta o navegar calles confusas.

- **Sin Teléfono (No Phone)**

Tu personaje no tiene un numero regular al que pueda ser contactado. Por tanto puede ser es muy difícil contactarse en poco tiempo. A las personas les cuesta encontrarte.

- **Snob Cultural (Cultural Snob)**

Tu personaje no le agrada la música pop, la TV o las películas. No puede nombrar ninguna de las actuales 10 canciones top, y piensa que el conocimiento de la TV es un signo de mal gusto e incorregible estupidez. Desafortunadamente, esto significa que tu personaje la pasa mal cuando tiene que relacionarse con gente que no es igual de snob sobre las cosas. Cuando trate con extraños que no compartan sus gustos iluminados, incrementa la dificultad de cualquier tirada envolviendo la socialización en dos.

- **Socialmente Inconsciente (Socially Oblivious)**

Tu personaje tiene problemas captando sutiles pistas sobre otros. Siempre se queda mas de lo bueno en las fiestas, y tiende a sacar temas que los demás tratan de evitar conversar. Tu personaje no es una persona socialmente repelente, solo ocasionalmente sin tacto. Suma dos a las dificultades de cualquier tirada de Etiqueta que intentes.

- **Sueño Profundo (Deep / Heavy Sleeper)**

Tu personaje tienen el sueño bastante profundo y tiene problemas despertándose rápido. Esta mareado y desorientado si no tiene 8 horas de sueño, sufrirá un -1 a todas las tiradas hasta que tenga el sueño que necesita.

Adema tiene problemas despertándose del todo, requiriendo una tirada exitosa de fuerza de voluntad (dif 6) para actuar luego del primer turno de levantarse, si pifia vuelve a dormirse.

Además es muy difícil despertarte. En cualquier tirada de este tipo, eleva en dos la dificultad.

- **Supersticioso (Superstitious)**

Tu personaje se adhiere a las supersticiones, tales como tocar madera o arrojar sal sobre su hombro. Mientras que todos tienen sus manías, el toma este comportamiento al extremo, usualmente asociando la mala suerte a su falla en obedecer una superstición y le da crédito a éxito a ellas. Las obsesiones de tu personaje lo llevaran a arriesgar su vida, ni a tener una conducta reiterada. Tiende a alarmarse y hacer sugerencias supersticiosas frecuentemente sin embargo. Suma dos a las dificultades de cualquier tirada social cuando trate con personajes que sepan sobre las supersticiones del personaje y las usen contra ti.

- **Terrible con los Nombres (Terrible With Names)**

Puedes tratar todo lo que quieras, pero tu personaje siempre o casualmente siempre se olvida los nombres de las personas, especialmente cuando se encuentre entre grandes grupos por primera vez. No puedes escribir los nombres de cualquier persona que tu personaje se encuentre durante el juego a menos que tu personaje tenga un anotador y lapicera a mano. Tu personaje también tiene problemas reconociendo caras o recordando si ha visto a alguien antes. Has una tirada de Inteligencia a dificultad 6 para recordar tal información.

- **Testarudo (Stubborn)**

Una vez tu personaje se a decidido, no la va a cambiar. Se aferra a sus creencias con la tenacidad de un bulldog con rabia, y es igualmente agradable cuando los demás lo confrontan. Odia que le prueben que esta equivocado e ira grandes distancias para evitar la humillación. Incrementa la dificultad de todas las tiradas sociales en dos cuando alguien desafíe el comportamiento del personaje.

- **Vestimenta Impráctica (Impractical Dresser)**

Tu personaje tiende a vestirse con mas intención de impresionar a otros que en el confort personal. A menos que explicitamente declares que tu personaje se viste apropiadamente para una actividad fisica, usara tacones, jeans ajustados o algo que incapacite el movimiento fisico. Incrementa las dificultades de atletismo o esquivar en dos cuando uses esa ropa.

- **Antisocial**

El personaje no se lleva bien con las personas, en especial con grupos. Esto puede ser el resultado de una educación solitaria, experiencias negativas con la interacción humana, una tendencia natural simple, etcétera. Las dificultades de tiradas

sociales para convencer se incrementen en dos con individuos y tres con grupos; tiradas coercivas solo son penalizadas en uno con individuos y dos con grupos.

●● **Asechado** (Stalked)

Alguien tiene una insana obsesión con tu personaje. A pesar de cuantas veces llames a la policía y le impongan ordenes de restricción, el continua siguiendo y ocasionalmente molestándote. Tu Narrador debe crear las estadísticas para este asechador. En cualquier momento que tu personaje Salga de la ciudad, el Narrador puede hacer una tirada de Percepción por tu parte de tu parte dificultad 6. Si falla o pifia, el acechador a logrado seguir el rastro de tu personaje y puede que aparezca cuando sea menos esperado.

●● **Compañero Abusivo** (Abusive Partner)

Tu personaje esta casado con alguien que rutinariamente abusa de el/ella físicamente. Has una tirada de Resistencia a dificultad 6 cada vez que el/ella este en casa. Un fallo indica que tu personaje a sufrido un nivel de daño contundente. Una pifia significa que a sufrido dos niveles de daño contundente. Aunque puede parecer extraño que alguien se someta a tales situaciones voluntariamente, las dependencias psicológicas que lo mantienen unido a este ciclo de violencia son muy fuertes.

●● **Desmañado**

La antitesis del Merito de Elegante; nunca encajas, ni siquiera cuando estas a la altura de las circunstancias. Todo lo que haces parece, o suena mal, aunque sigas el camino correcto. La gente cree que eres un desastre hagas lo que hagas, lo que te esta volviendo loco. Esto, por supuesto, desvirtúa aun mas tu imagen.

En términos de juego suma un +2 a la dificultad de todas las tiradas sociales relacionadas con una buena imagen, desde la Seducción a la Etiqueta, y da pie a que otros te subestimen.

●● **Desorden Alimentario** (Eating Disorder)

Tu personaje tiene una insana obsesión con su apariencia y eso la lleva a pasar hambre para poder perder peso. Incrementa la dificultad de cualquier tirada de Resistencia en dos.

●● **Desorden de Déficit de Atención** (Attention-Defisit Disorder)

Tu personaje tiene un mal rato sentándose y prestando atención a cualquier cosa por mas de unos minutos. Si debe estar quieto por mas de 10 minutos, como haciendo guardia o cuidando de un enemigo, debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 6. Si falla tu personaje pierde el interés en su trabajo y se distrae.

●● **Disléxico** (Dyslexic)

La información escrita de cualquier tipo, desde texto escrito a mapas, es casualmente indecifrible para tu personaje. Mientras que eso no significa que sea analfabeto, lucha por leer las mas simples oraciones. Para que tu personaje pueda interpretar mapas o leer algo, debes hacer una tirada de Inteligencia a dificultad 8. Con una pifia interpretas el mensaje con casualmente su opuesto significado.

●● **Extranjero** (Foreigner)

Tu personaje no es nativo de su área en la que vive. Mientras que tu personaje puede entender el lenguaje y las costumbres en general, tiene dificultades con cualquier detalle fino. Tiene un acento distintivo (el cual lo hace fácil de identificar), y el dificultad de cualquier tirada de Callejeo o Etiqueta que intentes aumenta en dos.

●● **Honesto Sin Falta** (Honest To A Fault)

Tu personaje trata de decir la verdad, sin importar la situación. No la deformara, la manipulara o tomara ventaja de otros, a menos que hayan vidas de por medio. Si intenta mentirle a alguien, la dificultad de cualquier tirada relacionada aumenta en dos.

●● **Incapaz de Nadar** (Unable to Swim / Nonswimmer)

El personaje nunca a aprendido a nadar o si se le enseño pero igual se hunde. Se considera la puntuación de atletismo a 0 para los propósitos de movimiento en el agua. A discreción

del narrador, un personaje que tome lecciones de natación durante un largo tiempo puede descartar este defecto por seis puntos de experiencia Después de haber subido su puntuación de atletismo en un punto.

●● **Insomnio** (Insomniac)

Por alguna razón, tu personaje tiene terribles programas para conciliar el sueño. Usualmente esta con sueño y por ello suele ser algo lento de reaccionar. Aumenta las dificultades de Alerta, Conciencia e Intuición en dos.

●● **Lujurioso** (Lustful)

Tu personaje no puede resistir los avances de otros de su preferencia sexual. Es fácilmente seducido y muy seguido exhibe muy poco juicio cuando trate con personas sexualmente atractivas. La dificultad de cualquier intento para seducirlo baja en dos.

●● **Mal Juez de Carácter** (Poor Judge Of Character)

Tu personaje es del tipo de personas que siempre terminan asociados con las personas equivocadas. Tal vez le gusta salir con gente peligrosa o le agrandan las mujeres en problemas. Cual sea la razón, tu personaje tiene malos ratos tratando de darse cuenta en quien confiar. Aumenta las dificultades de Conciencia e Intuición en dos para situaciones sociales. también los amigos de tu personaje y conocidos tienden a ser parásitos y otras formas de mal vivientes.

●● **Mentiroso Compulsivo** (Compulsive Liar)

Tu personaje no puede evitar torcer la verdad. No necesesariamente lo hace por rencor o malicia; puede que hasta crea genuinamente en las historias que cuenta (especialmente cuando tuerza la verdad lo suficiente). Este Defecto es especialmente molesto cuando otros personajes confían en la información del personaje. Puedes tener que gastar un punto de fuerza de voluntad para poder ser honesto, especialmente si eso significa revelar publicamente un mentira previa.

●● **Tecnofobo** (Technophobe)

Estas severamente intimidado por las computadoras y otras tecnologías. Nunca usaras un cajero automatico si hay un banquero disponible, y te pones nervioso solo de ver un teclado. Debes hacer tiradas de Interlengua a dificultad 6 para poder realizar las mas simples tareas en una computadora, un cajero automatico o un dispositivo similar. Incrementa las dificultades de cualquier tirada de Informatica o Tecnologia en dos.

●● a ●●● **Barrera del Lenguaje** (Language Barrier)

Tu personaje no puede hablar el lenguaje de la region donde vive. Para poder comunicarse con los locales tu personaje debe encontrar un traductor o con un diccionario para poder hacer relativas traducciones. Por dos puntos esto significa que tu personaje puede leer el lenguaje pero tiene problemas usandolo en una conversacion. Por tres puntos significa que ni puedes hablarlo o leerlo.

●●● **Aprendisaje Lento** (Slow Learner)

Tu personaje siempre se quedo resagado en la escuela, y hasta las personas mas pacientes encontraron que era frustrante enseñarte aun los conceptos mas simples. Tu personaje no es tonto, solo le tarda mas tiempo que a los demás comprender cosas. Para los propositos de darse cuenta cuesta aumentar una habilidad suma uno a la puntuacion actual. Adquirir nuevas habilidades cuesta cuatro puntos de experiencia, en vez de los usuales tres.

●●● **Incompetente** (Incompetent)

Tu personaje es espectacularmente malo para algo. Desafortunadamente, tu personaje es la única persona que lo sabe. Elige una habilidad. El personaje cree que tiene 3 puntos en esa habilidad, cuando en realidad lo unico que hace es meter la pata. Cuando trates de usar esta habilidad, trata el resultado como si fuera una pifia.

●●● **Mentiroso Patetico** (Rotten Liar / Bad Liar)

El opuesto de un buen mentiroso; no importa que tan buena sea tu historia, ni importa que tan bien preparada este, tus engaños son bastante transparentes.

Suma dos a las dificultades de cualquier tirada que intente una mentira, un disfraz, una distracción o cualquier otra forma de engaño.

●●●● **Analfabeto** (Illiterate)

A causa de la carencia de educación o como resultado de una alteración como la dislexia, eres incapaz de leer o escribir. Cualquier habilidad envolviendo trabajos escritos estas mas allá de tus habilidades. Aunque puedes entender la mayoría de las señales de trafico, signos de advertencia y otros que dependan de pictogramas.

●●●●● **Inculto** (Uneducated / Ability Deficit)

Por alguna razón, no fuiste a la escuela (tienen 5 puntos menos para gastar en conocimiento y no puedes tener mas de 3 en ningún conocimiento antes de empezar el juego).

●●●●● **Inepto** (Unskilled / Ability Deficit)

Puede que no seas estúpido, pero no estas sintonizado con tus habilidades naturales (tienen 5 puntos menos para gastar en talentos y no puedes tener mas de 3 en ningún talento antes de empezar el juego).

●●●●● **Inhabilitoso** (Ability Deficit)

No tienes ningún entrenamiento en ninguna habilidad o técnica (tienen 5 puntos menos para gastar en conocimientos y no puedes tener mas de 3 en ningún conocimiento antes de empezar el juego).

»»Fisicos

Estos meritos y defectos tratan con la salud y otros rasgos fisicos.

.....:Meritos fisicos::.....

- **Barril sin Fondo** (Hollow Leg)

Puedes consumir grandes cantidades de alcohol. Lo que es mas interesante para sus compañeros es que sufre bastante poco por ello. Alguien que entre en una competicion de bebida contigo pronto lo lamentara. Divide por 2 las penalizaciones que sufres por consumir alcohol.

- **Tolerancia al Alcohol** (Alcohol Tolerance)

Con una tirada de Resistencia a dificultad 5, un personaje con este merito puede evitar los efectos de la intoxicacion y no sufre penalizadores a la coordinacion que afectarian a un personaje borracho. Este merito funciona contra todas las intoxicaciones normales, aunque no contra los venenos.

- **Buen Gancho Derecho** (Good Right Hook / Devastating Punch)

El poder de los golpes de tu personaje va mas allá de su propia fuerza. Tal vez tomo clases de boxeo o a estado en demasiadas peleas. En cualquier caso, la gente tiende a caerse Después de que tu personaje la golpea. Suma 2 al daño por golpes que hayan sido tirados con Pelea.

- **Elástico** (Double-joined)

Eres extraordinariamente flexible. Reduce en dos la dificultad de cualquier tirada de Destreza que implique la flexibilidad corporal. Deslizarse a través de un espacio diminuto es un ejemplo de uso de este Mérito.

- **Escritor Veloz**

El personaje en cuestión es hábil usando la pluma, el bolígrafo o lo que útilice para escribir. En una noche activa puede llegar a escribir hasta 100 paginas legibles. Este mérito da la posibilidad también de descifrar cualquier documento escrito rápidamente por otro mediante una bajada de dificultad en 1 en una tirada impuesta por el narrador.

- **Inusualmente Fértil** (Unusually Fertile)

El personaje con este merito es mucho mas fácil que sea padre. Tal personaje tien el doble de posibilidades de embarazar o dejar embarazada a una mujer Después de un encuentro sexual sin proteccion. Los efectos especificos de este merito son mejor dejados al Narrador y al jugador, especialmente si el personaje es una mujer.

- **Matón**

Tu aspecto es suficientemente duro para inspirar miedo o al menos inquietud en todos los que te ven. Irradias una sensación de amenaza tranquila, hasta el punto de cruzarse de vereda para evitar pasar cerca de ti. La dificultad de todas las tiradas de Intimidación con aquellos que no te hayan demostrado su superioridad física se reduce en 1.

- **Rostro Simpatico**

Tienes una cara que a todo el mundo le recuerda a alguien, y los desconocidos son propensos a mostrarse amistosos por ello. El efecto no se desvanece si explicas el "error". Por ello, la dificultad en todas las tiradas sociales apropiadas (Por ejemplo, vale para Seducción, pero no para Intimidación) se reduce en 1. Este Mérito sólo funciona en el primer encuentro.

- **Salud Robusta** (Robust Health)

Tienes la salud de un buey. Raramente se enferma, si es que lo hace alguna vez, y el envenenamiento por comida le es extraño. Reduce las dificultades para resistir enfermedades o envenenamientos (incluido el alcohol) en 2.

- **Voz Fuerte** (Loud Voice)

Tienes la habilidad de proyectar tu voz tan lejos como el aullido de un lobo o tan fuerte como el trompido de un elefante. No solo tu objetivo te escuchara sino también los que estan cerca. El entorno fisico puede disminuir esta habilidad; los edificios amortiguan el sonido; las elevaciones hacen eco. En territorio abierto, sin embargo, tu voz puede llegar hasta 5 millas si gritaras. Tira Resistencia + Interpretacion, dificultad

6, menos cualquier modificador por el hambiente. El numero de éxitos determina cuantas millas tu voz llegara. En una pifia, fuerzas tu voz y sufriras de laringitis por tantos días como tu reserva de dados.

- **Voz Tranquilizadora**

Tu voz es calmada, y reduce la dificultad de tus Sociales en dos para tranquilizar.

- **a ●●● Sueño Desnecesario** (Light Sleeper)

Por un punto tu personaje siente menos la necesidad de dormir: Puede estar completamente bien con cuatro horas de sueño por noche. Si el narrador impone penalizaciones a los otros jugadores por la privacion del sueño (uno o dos dados de penalización estarian bien) entonces tu estas exento. No es necesario decir, que este merito permite al personaje lograr mas que con solo sus actividades diurnas.

Por dos puentes, tu personaje solo necesita dormir dos horas por noche. Esta resistencia es bastante inusual, y le permite hacer aun mas. también significa que puede darse el lujo de dormir mientras esta siendo perseguido y esta huyendo.

Por tres puntos, tu personaje realmente no duerme. Sufre las penalización por el cansancio, pero no necesita cerrar los ojos. Tal vez el los centros del control de sueño de tu personaje fueron destruidos durante un accidente. Como sea la única vez que tu personaje duerme es cuando esta drogado o cuando es dejado inconciente a golpes.

- **Dedos Ligeros**

Tus dedos se mueven con mucha facilidad y destreza pudiendo ayudar en muchos trabajos manuales. Resta -2 a la dificultad de informática y de carterismo. Este mérito también permite rápidamente añadir un éxito a la tirada de desenfundar un arma.

- **Discreto** (Unobtrusive, Average Joe, Forgettable)

La apariencia de tu personaje no es distintiva, y no resalta en la multitud. De hecho, no resaltas en lo absoluto. La gente simplemente no te presta atención a menos que hagas algo de ruido. Naturalmente tal rasgo es útil cuando alguien mas llamativo este hablando con otras personas tu puedes investigar detalles o guardarte objetos en tu gabardina. Ser tan obvio tiene sus ventajas. Este merito te ayuda a mantener un perfil bajo.

La gente no puede recordar tus rasgos faciales o tu nombre ni siquiera a menos que deliberadamente llares su total atención. Tu eras ese... um... ese *tipo*... Si alguien mas ha llamado la atención a tus alrededores tu no.

Todas las reservas de dados pierden un dado de su máximo cuando se trate de encontrar a tu personaje en una multitud un gran grupo.

En términos de juego, cualquiera que trate de recordar haberte conocido o visto debe hacer una tirada de percepción dif 6 para poder recordar tus rasgos o tu nombre. El lado malo es que suma dos a la dificultad de cualquier tirada social (Ni siquiera eres advertido ni cuando necesitas serlo!).

El personaje debe tener apariencia de 2 o 3 para tener este merito y no puede adquirirlo el trasfondo de Fama (con ella se pierde la ventaja de discreto cuando la fama se aplique).

Esto simplemente te permite vagar por la vida sin dejar impresiones en la gente. Ellos te ven pero realmente no te prestan atención.

- **Fornido** (Stocky)

Eres de complexion pesada pero no grasosa. Eres un fisico culturista. Tienes un -2 a las todas las dificultades de fuerza excepto las orientadas al combate. Como por ejemplo para levantar, mover, o romper objetos.

●●● Lleno de Energía o Energico (Bundle of Energy)

Tu personaje esta lleno de Energía. Le basta con solo con 5 o 6 horas de sueño sin importar cuanta actividad tengas. Sus días estan llenos de actividad física, y puede trabajar en la noche sin penalizaciones.

●●● Longevidad (Longevity)

No sufres los efectos del envejecimiento hasta los 90 años de edad (envés de los 70). Puedes esperar vivir hasta los 120 o 130 años de edad, exceptuado la muerte en combate.

●●● Reflejos de Gato

Tienes reflejos extremadamente rápidos los cuales son casualmente instantaneos. De hecho tus reacciones son casualmente tan rápidas que no te dan chance de pensar que estas haciendo, tus reflejos hacen esa respuesta por ti. Siempre que seas sorprendido haz una tirada de astucia a dificultad 4, hasta un éxito indica que respondiste, lo que significa que puedes esquivar o reaccionar a tu oponente aun si te sorprende. Una pifia indica que tus reflejos hicieron algo que empeoro la reacción. Sino tiene éxitos reacciones normalmente.

Si reacciones instintivamente puedes escoger un tipo de acción (atacar, esquivar, correr, bloquear) lo que mas parezca que debes hacer, pero tu reacción esta en manos del narrador (pero es siempre en el mejor interés de tu autopreservacion). Solo reacciones así ante amenazas de la que no estés del todo enterado. Esto sucede cuando te sorprenden amigo o enemigo. También ahí que notar que este mérito no te da poderes especiales de percepción, así que puedes ser atacado en tu sueño (por supuesto tener el mérito de sueño ligero puede arreglar esto).

●●● Curacion Rápida

Te recuperas mas rápido de heridas no agravadas, a un nivel de salud por día. Debes curar heridas agravada de magia vulgar, fuego, ácido y ataques sobrenaturales como de vampiros y demonios nefandos a una velocidad normal. Eres mas difícil de matar por medios normales; debes sufrir tres niveles de salud no agravados antes de morir cuando estés en incapacitado, aun cuando estés incapacitado por daño normal. Este mérito puede ser un ejercicio inconsciente de poderes sobrenaturales, el resultado de un experimento en ti, o una habilidad natural e innata.

●●● Gracia Sobrenatural

Te has acostumbrado a los fino movimientos de tu cuerpo y te has vuelto muy grácil. casualmente parece que flotas en el aire, nunca te tropiezas y cada movimiento es tan perfecto que parece que has practicado por meses. Tienes -2 a las dificultades de las tiradas sociales apropiadas (seducción si, intimidación no) y -1 en las tiradas envolviendo destreza.

●●● Intimidacion (Intimidation)

Ahi algo en la forma en la que te mueves o como miras a tu alrededor que preocupa a la gente. Tienes un aura natural de miedo que hace que la gente te tema. Si entras en un salon la

gente se queda callada. Cuando tengan que pasar al lado tuyo en la calle, otros transeuntes te dan el paso ampliamente, algunas veces hasta cruzan la calle con tal de evitarte. Una mirada es todo lo que basta. Solo los mas valientes, y los mas fuertes te desafiaran abiertamente. Por supuesto, esto también llamara la atención de aquellos que quieren pelear con alguien. (Recibes -2 a las dificultades en todas tiradas de Intimidacion).

●●● Corpulento (Huge Size)

Eres de un tamaño anormalmente grande; posiblemente tengas más de dos metros de altura y más de 180 kilos de peso, además de ser físicamente intimidante. Ganas un dado adicional cuando trate de intimidar a alguien. Este Mérito puede también ser especialmente útil si se intenta mover o empujar algún objeto más grande de lo normal, pudiendo reducir la dificultad. Esto no se aplica a pelear o a armas cuerpo a cuerpo. Finalmente el personaje tiene un nivel adicional de magullado, sin penalizaciones a las tiradas. Sin embargo el tamaño grande puede ser limitante algunas veces y puede causar que el personaje sobresalga en las multitudes. Notese que tales personajes resaltan definitivamente en una multitud, además pueden sufrir problemas de salud en años por venir y son blancos fáciles por tal un personaje corpulento no puede tener el merito de "Joe común-y-corriente" y tiene +1 en las dificultades de esconderse, si es aplicable.

●●● o ●●●● Físicamente Impresionante (Physically Impressive)

Un Personaje con este merito suma dos dados a sus reservas de intimidacion. El personaje parece peligroso tanto en su comportamiento como en su estado físico, y exuda un aura de confianza que lo ayuda a empresionar a sus oponentes. La version de cuatro puntos incluye todo lo anterior, pero también provee un nivel adicional de magullado.

●●●●● Apto Físicamente (Physically Fit)

Tienes los buenos genes en tu linea familiar, así que no necesitas esforsarte tanto como los otros para aumentar tus atributos físicos. Tales solo te cuestan tres veces su valor actual para incrementarlos. De ahí en mas, puedes tirar todos los diez en tus tiradas de atributos físicos como si tubieras una especializacion en ellos, aun en rasgos por debajo de cuatro.

●●●●●●● Inmortal

Es muy probable que nunca mueras. No envejeces (o no requieres agua y comida). Te recuperas rápidamente de la mayoría de las heridas (un nivel de salud por minuto) y puedes curar hasta heridas agravadas de magia vulgar, ácido, fuego, ataques de hombreslobo y vampiros. Pero puedes morir si eres decapitado o desmembrado y por daño normal. También has sido mágicamente alterado por algún mago inimaginablemente poderoso (como un oráculo) o puede que siempre ayas sido así, nunca se sabrá. Puede que hallas vivido mas de lo normal y puedes tomar el defecto de anacronismo.

.....Defectos Físicos :.....

● Apariencia de Niño (Youthful Appearance)

La apariencia de tu personaje es como la que tenía cuando estaba en el secundario. No se lo deja entrar en bares, clubes y conciertos y tiene que mostrar su identificación para comprar cigarrillos o alcohol.

● Artrítico (Arthritic)

Las articulaciones del personaje, especialmente en sus manos, son dolorosas. Cuando intente cualquier cosa que requiera cuidadosa Manipulación, como coser o reparar un reloj, aumenta la dificultad en uno.

● Asma (Asthma)

Cada vez que te fuerces debes de hacer una tirada de constitución a dificultad 6 o serás incapaz de hacer nada durante el turno siguiente.

● Calvicie (Balding)

A tu personaje apenas si le queda algún pelo en la cabeza, ya sea por la edad o por crueles genes. Es relativamente fácil encontrarlo en una multitud y tiene problemas dando una buena impresión al sexo opuesto. Aumenta la dificultad en uno para tiradas de habilidad que intenten seducir a un miembro del sexo opuesto.

● Enfermiso (Sickly)

Tu personaje esta constantemente tosiendo y estornudando, y tiene problemas curandose el resfrio. Su cuerpo a sufrido casualmente todas las enfermedades de niños imaginables, y solo se an vuelto peor de adulto. Cuando tires para evitar enfermarte o infectarte incrementa las dificultades en dos.

● **Esteril (Sterile)**

Tu personaje no puede tener hijos. Para aquellos que no desean los embarazos esto funciona como un merito. Para aquellos que pertenezcan a culturas, familias o matrimonios que esperen que tengan hijos, este es un defecto.

● **Impedimento del Habla (Speech Impediment)**

Una severo siceo, tartamudeo, una endidura en el paladar, síndrome de Tourette o un problema similar hace que el hablar sea difícil. Trata de representar este merito todo el tiempo; sufres una penalización de un punto en todas las comunicaciones verbales.

● **Mala Salud Dental (Poor Dental Health)**

Tus dientes estan obviamente necesitando un buen trabajo dental. Salen en angulos equivocados, y algunos se le han caido. Cuando interactue con su sexo de preferencia en cosas superficiales tales como un club nocturno o un bar, aumenta las dificultades de cualquier tirada social en dos.

● **Poca Tolerancia al Alcohol (Low Alcohol Tolerance)**

El alcohol va directamente a tu cabeza. Mientras que esto puede servir para dormir varato fuera de casa, es fatal si tratas de pasarla bien en una fiesta. Duplica cualquier penalizador que sufras por la ingesta de alcohol.

● a ●●●● **Alergico (Allergic)**

El personaje tienen alergia a algo y puede ser muy molesto, y en algunos casos fatal.

Puede ser cualquier sustancia, por ejemplo: Plástico (1 punto), Alcohol (2 puntos), Drogas ilegales (2 puntos), Metal (3 puntos), etc.

Una alergia de un punto incluye pólenes, icaros, orina de gato, etc, te daran picores o te mareas tras el contacto.

Por dos puntos la zona afectada se te hincha y todas las reservas se reducen en 1.

Mientras que una de tres puede significar algo potencialmente fatal como una mala reacción a las picaduras de avispa, tal reacción te incapacita reduciendo tus reservas en 3 dados. Algunas alergias pueden ser superadas temporalmente con medicación. De otra forma, tendrán que ser soportadas. El efecto varia dependiendo del individuo.

● a ●●●● **Viejo**

Mientras que la mayoría de los personajes empiezan sus vidas en la comunidad (separados de sus padres) como un adulto joven (alrededor de los 20), tu personaje es viejo y no tiene la energía de personas mas jóvenes.

Para poder tener este defecto tu personaje debe de tener mas de 40 años. Sufres de un incremento en las tiradas físicas, dependiendo de su edad. Una mujer en sus 50s sufriría una señalización de 1 dado a sus tiradas de Resistencia, pero un anciano de 70 podría sufrir una señalización de -2 o un -3 en Resistencia, Fuerza y Destreza. El costo es variable dependiendo de la edad del personaje.

NOTA: Ver el defecto de Anciano y Edad.

● a ●●●●● **Apariencia Extraña (Alien Appearance / Distinguishing Characteristic)**

Tu apariencia es notablemente diferente e intranquilizadora. Los susurros te siguen donde vallas, los niños te miran fijamente o miran asia otro lado y tus enemigos siempre pueden encontrar a alguien que recuerde haberte visto donde hallas estado. Eres mas llamativo, y mas fácilmente reconocible en una multitud y mas recordable para los extraños.

Puede que tengas tatoos muy elaborados o una cicatriz de nacimiento.

Un punto representa un problema menor que puede ser fácilmente escondido bajo ropas como colmillos u ojos de animal.

Por dos o mas este no puede ser escondido.

Mientras que cinco puntos significaria algo REALMENTE extraño, como una cola u orejas de elefantes o piel azul.

Debes mantenerte escondido a menos que puedas convencer a los que te vean de que es un disfraz.

● a ●●●●● **Medicado (Medicated)**

El cuerpo de tu personaje requiere medicacion diariamente para tener buena salud.

Como un defecto de un punto su medicacion es importante para su salud a largo plazo pero tiene muy pocos efectos en el día a día, tales como una prescripcion de una droga para controlar el colesterol.

La version de cinco puntos representa algo como inyecciones de insulina o algo que es necesario para que tu personaje viva. Si se saltea su medicina diaria, automáticamente sufre un nivel de daño contundente o uno letal cada doce horas hasta que vuelva a su medicacion diaria. Este daño se cura cada doce horas desde que ha vuelto a su medicacion.

●● **Baja Tolerancia Al Dolor (Low Pain Tolerance)**

Tu personaje tien muuuuuy poca tolerancia al dolor. así que suele llorar y encogerse en el suelo a la primera señal de dolor. Tu personaje absorbe el dolor normalmente, pero subre un penalizador de 1 a sus tiradas de dados si es herido.

●● **Bajo (Short)**

Sufres una penalización de dos dados a todas las tiradas de persecución, y relacionadas con la altura además de correr a la mitad de la velocidad normal para un adulto. Estás muy por debajo de la estatura media, te cuesta moverte deprisa y ver por encima de los objetos altos. Tú y el Narrador debéis encargarnos de que se tenga en cuenta tu estatura en todas las situaciones. En algunas circunstancias, esto puede darte una bonificación a esconderte.

Además recuerda que eres bastante recordable.

●● **Jorobado (Hunchback)**

Esta deformidad limita tu movimiento y eres el hasme reir de aquellos que caminan erectos. Algún día, los haras pagar por ello... Mientras tanto tus dificultades sociales aumentan en uno (sin importar de cómo lusca tu rostro) y las dificultades de Destreza también.

●● **Obeso (Obese)**

El cuerpo de tu personaje tiene mucho sobrepeso, el suficiente para tener problemas al usar un asiento en el cine. Tienes mas grasa que músculo y eso te hace pesado y poco ágil. Puedes pesar una media de 100 y 170 Kilos.

Esto te otorga una dificultad de +3 a todas las tiradas de Destreza que intentes movimientos físicos tales como esquivar, manejar un arma blanca, Atletismo, etc...

Tu personaje se mueve a la mitad de la velocidad normal.

●● **Vieja Herida (Old Injury)**

Tu cuerpo fue muy mal herido hace tiempo y ahora tiene dolores cronicos y achaques. Aumenta las dificultades de Atletismo en dos.

●● o ●●●●● **Desfigurado (Disfigured)**

El personaje fue horriblemente desfigurado en algún evento pasado, haciendolo ver feo de contemplar. Una desfiguración te hace deforme y fácil de recordar. Puede que tenga la cara quemada o una grave cicatriz de un accidente de auto. Por ende tienes una Apariencia de cero y tu máximo posible en apariencia es de dos con puntos de experiencia. Sin embargo, una costosa cirugía puede ser la opcion.

Por dos puntos Recibes una penalización de +2 en todas tus tiradas sociales.

Por la version de cuatro puntos cualquier tirada basada en apariencia falla automáticamente y cualquier tirada social también falla (excepto intimidacion) porque las personas encuentran difícil de asociarse con ellas.

Desfiguraciones especialmente ubicadas pueden acarrear penalizaciones a determinadas acciones.

●●● **Curacion lenta (Slow Healing)**

El cuerpo del personaje tiene un lento proseso de curacion, dado que tiene o un mal sistema inmunologico, es viejo, una mala dieta o simplemente la genetica. Todas las heridas del personaje tardan el doble del tiempo normal en curarse.

●●● **Deformidad (Deformity)**

Tienes algún tipo de deformidad: una extremidad deforme, joroba, dos pies izquierdos, lo que sea. Esta puede afectar tus

relaciones con los demás y puede incomodarte físicamente. La dificultad de todas las tiradas de dados relacionadas con la Apariencia aumenta en dos y las sociales en general en uno. También elevará en dos la dificultad de algunas tiradas de Destreza, dependiendo del tipo de deformidad que poseas (como podría ser el caso de una joroba en dos dados). Es la responsabilidad del Narrador determinar los efectos específicos de la deformidad.

●●● Hemofílico

Si te cortas, no dejaras de sangrar hasta que obtengas ayuda médica.

●●● Herida Permanente (Permanent Wound)

Dado a una herida o alguna otra cosa desagradable, tienes una herida que nunca sana. Aun si la curas esta se volvera a abrir. Esta herida te causa que estes con un nivel de salud menos (que tiene daño letal). Tal daño es acumulativo con otras heridas (y podría ser fatal si eres herido mortalmente), pero no es auto acumulativo.

Eso significa que era herida que siempre sangra no hara mas daño al proximo día a menos que la hayas sanado de alguna forma.

●●● Manos Temblorosas (Shaky Hands)

Tu personaje tiene problemas para mantener su compostura en momentos de stress. En cualquier situación estresante como el combate, sus manos tiemblan tan mal que tiene problemas completando alguna tarea que requiera delicadesa o intensa concentracion. Ejemplos incluyen abrir una cerradura, cargar balas en un revolver o escribir en una computadora. Aumenta las dificultades de cualquier tirada relacionada en momentos de mucho stress en dos.

●●● Miembro Inútilizado (Crippled Limb)

Tu personaje a perdido una extremidad o esta tan herida que es inútilizable.

Estas pueden ser:

Manco (One Arm)

Tienes solamente un brazo. Esto puede significar una herida de guerra, un defecto de nacimiento u otro tipo de causa. Se supone que tu estas acostumbrado a usar tu mano restante, así que no sufres penalizaciones por usar esa mano. Sin embargo las tareas que requieran ambas manos son mas difíciles para ti.

Sufres una penalización de 2 dados a todas las situaciones que requieran el uso de ambas manos.

Tulido / Cojera (Lame)

Tus piernas no funcionan correctamente, tienes una penalización de 2 dados a todas las tiradas relacionadas con el movimiento.

Te mueves a un cuarto de la velocidad normal de un adulto sin algún tipo de baston, silla de ruedas o andador. Con uno de ellos te mueves solo a la mitad de velocidad.

No puedes correr y este defecto puede aumentar las dificultades de maniobras que requieran piernas – saltar, nadar, patadas de artes marciales – todo a discrecion del Narrador. Incompatible con el mérito Elástico.

●●● Monstruoso (Monstrous)

Tal vez te crecieron escamas o verrugas por todo el cuerpo, o seas el estereotipo del leproso, puede que tengas el cuerpo de un demonio u ojos como los de un insecto.

Hay algo que te hace totalmente monstruoso, algo mas horrible que los Nosferatu. Apenas te vez humano, pero la manera en la que lo seas es a tu elección. No solo tienes una apariencia de cero sino que hasta los mismos Nosferatu se sienten incómodos en tu presencia.

Este Defecto puede permitir tener bonificaciones en determinadas tiradas de Intimidación.

●●● Niño (Child)

El personaje es un niño (entre 8 y 14 años) pre puber y no esta totalmente desarrollado, física o emocionalmente. Su Fuerza y Destreza pueden ser como máximo 2, Destreza esta limitada a un máximo de 3, y no puede tener una inteligencia superior a 3. Además, el personaje debe tener el defecto de bajo.

Algunas habilidades como conducir obviamente no pueden ser elegidas y no puede tener mas de 3 en cualquier Conocimiento.

Aunque puedes ser precoz continuas siendo un niño.

Adquieres el Defecto Bajo por ende, y te cuesta mucho que los demás te tomen en serio. Pierdes dos dados a todas las tiradas sociales cuando intentas hacerte entender u obedecer y estas sujeto al control paterno.

Además, también recibes todas las bonificaciones y penalizaciones por ser menor de edad, como por ejemplo no te dejarán entrar en determinados locales, pero puede que en la aduana no te palpen de armas.

Este defecto es particularmente molesto cuando el personaje esta con otros adultos que normalmente hacen todo tipo de cosas extrañas que un niño no debería o no puede hacer (como usar drogas, el sexo, auto-mutilacion...).

●●● Torpe

La torpeza es algo con lo que naciste. Te diste cuenta que seguías siendo la versión del mundo de la oscuridad de Steve Urkel. Todas tus tiradas donde intervenga manipular, blandir o en general usar algo tienen una dificultad de +1.

●●● Anciano (Elderly)

Tu cuerpo no es tan fuerte o rápido como cuando era joven, no tiene la resistencia o la dureza de cuando era joven. Absorves daño a dificultad 7 y aumenta los penalizadores por herias en uno.

NOTA: Ver el defecto de Viejo y Edad.

(Variable) Atributo Disminuido (Diminished Attribute)

La vida no es justa. Cuando se estaban dando musculos, inteligencia o belleza, alguien le toco tu parte – tal vez varias veces. Lo que significa que tu personaje es remarcablemente deficiente en el departamento de cosas sociales, físicas o mentales. Puede que sea victima de alguna enfermedad cerebral o algún daño en el, o puede que haya sido nacido con los malos genes. Pasa.

Sin embargo, tu (el jugador) tienes mas puntos para repartir en otras cosas. La vida Real puede no ser justa, pero al menos la realidad del juego si. Los Narradores deberían ser cuidadosos con este defecto y asegurarse de que los jugadores lo interpreten con todas sus realidades.

Por cada punto que pierdas en atributos, este defecto cuesta tres puntos. Este defecto no esta sujeto a los limites normales de siete puntos en defectos, pero no puedes elegir mas de un solo otro defecto además de este (osea dos defectos en total) sin la aprobacion del Narrador y una muy buena historia.

Notese que este arreglo no es justo en términos de puntos libres, pero te permite jugar un personaje que esta totalmente incapacitado en un area y pero rulea en otro.

●●● o ●●●●●●●● o ●●●●●●●● Degeneracion

(Degeneration)

Tu personaje puede morir sin ayuda de la ciencia para mantenerlo. Puede ser victima de alguna enfermedad o maldicion.

Por tres puntos, tu pesonaje no tiene el factor natural de curacion que todos los seres humanos tienen. Todas las heridas se mantienen abiertas a menos que sean tratadas. No se curara de otra forma.

Por seis puntos, tu personaje se esta callendo a pedasos. Una horrenda enfermedad puede estarlo comiendo desde sus entrañas.

Sin importar la version que tomes, tu personaje recibe un nivel de salud a los tres meses, otro al mes, otro a la semana, y otro a los tres días Después, uno al proximo día y finalmente uno cada hora. En sintesis, la salud de tu personaje se deteriora a un ritmo acelerado, siguiendo la progresion de la curacion

natural hacia atrás hasta que este muerto. Obviamente el personaje no se cura normalmente y puede que requiera métodos extraordinarios para curarse como pueden ser los métodos mágicos.

Con la versión de nueve puntos, tu personaje no solo se está callando a pedasos como antes, sino que el daño es agravado. Obviamente, este defecto es irrelevante (y no debe ser autorizado) en crónicas cortas y partidas de una sola sesión.

●●●● Enfermedad Crónica (Chronic Illness)

Tu personaje sufre de alguna enfermedad debilitante como el síndrome de fatiga crónica o hasta el cáncer. Frecuentemente este débil y se lastima fácilmente. Suma dos a las dificultades de Atletismo y tiradas de absorber daño.

●●●● Mudo (Mute)

El personaje no puede hablar. Esto puede deberse al daño físico o a alguna deformidad natural. Puedes comunicarte con tu grupo de juego describiendo tus acciones, pero tu personaje no puede hablar (y si lo hace “fuera de personaje” para poder hacerse entender, el Narrador puede penalizarte dándole menos puntos de experiencia). Puedes usar Lingüística para comprar lenguaje de señas, o escribir (en caso de que el personaje no sea analfabeto).

●●●● Edad (Aging)

Tu personaje o ya no es joven o todavía no ha madurado físicamente. De cualquier manera, un atributo físico debe ser reducido en un punto.

Este defecto debe ser tomado por cada década sobre los 40, o una vez por cada edad bajo los 15. Si tu personaje tiene entre 11 y 14 pierdes un punto; si tienes entre 10 y 7 pierdes dos y pierdes de tres entre los 4 y los 6.

Si eliges este defecto para representar juventud, también debes elegir el defecto de Niño.

NOTA: Ver el defecto de Viejo y Anciano.

●●●● o ●●●●●●●● Maldición Efímera (Mayfly Curse)

Tu personaje envejece a un ritmo acelerado. Por 5 puntos tu personaje envejece un año cada dos meses, lo que significa que cuando tengas 18, tu edad cronológica es de tres.

Por la versión más costosa, envejeces un año cada semana, haciéndote tener 16 en menos de cuatro meses y 52 al final del año. Este defecto debe combinarse con algún otro que refleje su edad.

Los narradores deberían prohibir este defecto si es usado como una forma de ganar muchos puntos para partidas de una sola sesión.

●●●●●●●● Paraplégico (Paraplegic)

Apenas puedes moverte sin ayuda, como unas muletas o una silla de ruedas u otra persona que te eche una mano e incluso entonces puede resultarte molesto o doloroso. El Narrador y tú deberéis esforzarnos en interpretar correctamente este Defecto, independientemente de lo difícil que resulte todo.

Este defecto hace tu vida mucho más difícil y debería ser pensado bastante antes de elegirlo.

Un personaje no puede coger este Defecto con el Mérito de Elástico.

●●●●●●●● Horrendo! (Horrorifying)

Algo hace de la apariencia de tu personaje que inspire horror, como la forma crinos de un hombre lobo o verles los circuitos a un HIT Mark como en Terminator. No puedes usar tiradas sociales (excepto para Intimidación), exceptuando personajes que sean igual de horripilantes o algo aquellos que no vean al personaje de tal forma.

Sin embargo la apariencia no lo es todo. Las cucarachas que salen de uno de tus podridos orificios pueden ser escondidas con un cuello de tortuga y tus pies de carnero pueden ser escondidas en unas botas ordinarias de cowboy. Por tanto tu personaje puede esconder lo que lo hace horripilante (con una tirada de Astucia + Subterfugio) y presentarse como alguien ordinario y hasta hermoso al resto del mundo, dependiendo de su exacto problema.

Obviamente si este rasgo es fácilmente disimulable y evitable entonces este defecto es inútil. Los narradores deben asegurarse de que las interacciones sociales fuercen al personaje a tratar con las consecuencias de este defecto.

»»»Percepción

Estos meritos y defectos envuelven tus sentidos y percepción (o la falta de tal).

.....Meritos De Percepción :.....

● a ●●● Sentidos Agudos (Acute Senses)

Posees los sentidos de un animal. Una o mas de tus percepciones es mucho mas aguda de lo normal en un ser humano. Pese a que te hace mas sensible a sonidos fuertes, luces brillantes, o sensaciones intensas, te resulta muy útil para percibir detalles pequeños, detectar sorpresas y disfrutar la vida al máximo.

Uno de tus cinco sentidos es especialmente sensible, cualquier tirada que implique su uso ve reducida su dificultades en -1 o -2. Por tres puntos tus cinco sentidos esta aguzados.

Tu percepción sensorial es en realidad doblada para la de un humano normal.

Nota: Ruidos o luces muy fuertes, etc pueden causarte dolor físico.

●● Buena Vision Nocturna (Good Night Vision)

Tu personaje puede haber pasado mucho tiempo acampando, o puede que haya sido pescador de esos que salen antes de que amanezca. Por cualquier razón, su vision en la noches es excelente. Las dificultades de percepción en la noche bajan en dos.

●●●●● Insensible al dolor (Insensible to Pain)

Tu personaje puede ser hecho de acero, o estar drogado (aunque si este fuera el caso debes también tomar el defecto de Adiccion), pero sea cual sea el caso, el no sufre dolor no importa que tan herido este. Puedes ignorar todos los penalizadores de heridas hasta que el personaje este finalmente muerto.

.....Defectos de Percepción:.....

● Daltonismo / Ceguera al Color (Color Blind)

Si eres daltonico solo puedes ver en blanco y negro, y la intensidad del color la percibes es tonos de gris.

O bien puedes ser sensible a la densidad del color pero no puedes apreciar con facilidad su naturaleza. Debes hacer una tirada de Percepción a dif 6 para determinar correctamente el color de un objeto y ciertas tiradas de percepción son hechas con un penalizador de +1.

NOTA: Estas son reglas generales para un problema con los colores, no son necesariamente presisas.

● Sin Sentido del Gusto (No Sense Of Taste)

Los receptores gustativos simplemente no le funcionan. No puede apreciar una buena comida y tiene problemas diferenciando entre buena y mala comida o bebida.

● Sin Sentido del Olfato (No Sense Of Smell)

Tu personaje no tiene sentido del olfato. Puede que haya nacido sin el o que lo haya perdido en algún accidente. No puede oler nada, sin importar que tan fuerte sea el olor. La comida le sabe mas bien insipida. El lado bueno es que no le molestan los olores de las alcantarillas, la carne en descomposicion y otras asquerosidades.

● Sin Vision Periférica (No Peripheral Vision)

No tienes visión periférica. No puedes nunca ver algo en el costado de tu ojo. No puedes ver cosas amenos que estés totalmente de frente de el. El narrador puede substraer un dado de las tiradas de percepción visual si es apropiado, o simplemente no permitir la tirada.

● o ●●● Duro de Oído (Hard of Hearing / Poor Hearing)

La audicion de tu personaje es excepcionalmente mala.

Cualquier tirada que implique su uso ve su dificultad incrementada en un +2.

Este defecto a un punto puede ser corregible con un audifono u otro dispositivo similar, por tres puntos simplemente no.

Nota: Incompatible con oído agudo.

● a ●●● Defecto Visual (Bad Sight / Poor Eyesight)

Tu vista es defectuosa, las dificultades de todas las tiradas relacionadas con la vision se incrementan en dos, es una

forma menor de ceguera, y no es corregible a menos que ates al defecto a un foco, un visor, gafas,...

Puede ser tanto con la vision a larga distancia o a corta.

En uno se puede corregirse con lentes, en tres es imposible de corregir. El defecto no puede ser corregido bajo tratamiento médico o cirugías.

Nota: No se puede coger junto con Vista Aguda.

●● Pobre Vision Nocturna (Poor night Vision)

La vision de tu personaje es mala en condiciones de poca luz. Aumenta las dificultades de cualquier acción a poca luz en 2, como cuando tiene que hacer algo con una linterna o a la luz de las estrellas.

●● Tuerto / Un Solo Ojo (One Eye / Missing Eye)

Tienes un solo ojo debido a una herida, o a otra causa. Este defecto interfiere no solo con tu vista pero también con tu visión periférica y percepción de la profundidad (afecta tales cosas como la percepción visual o disparar armas o armas arrojadas, etc.).

Las dificultades de todas las tiradas envolviendo percepción de profundidad (como dispara un arma a distancia) y de percepción visual aumentan en dos.

●●●● Sordo (Deaf / Deafness)

No puedes oír el sonido y fallas automáticamente todas las tiradas que lo exijan. Las tiradas de Alerta aumentan su dificultad en 3. Aparte, eres inmune a determinadas disciplinas de uso vocal, como Dominación.

●●●●● Ciego (Blind)

Fallas automáticamente en todas las tiradas que impliquen la visión. Las acciones de coordinación manual serán complicadas, especialmente en situaciones de tensión. La dificultad de todas las tiradas de Destreza aumenta en 3. Como contra, eres inmune a determinadas disciplinas como Presencia.

»»»Económicos

Estos meritos y defectos tratan con las ventajas financieras o sus desventajas.

.....:Meritos Económicos:.....

● **Ojo para los negocios** (Eye For A Bargain)

Tienes habilidad para hacer negocios y sacar las cosas baratas, o al menos para pagar otro

tipo de precio por las cosas. -2 a las dif de recursos.

● a ●●● **Receptor de Manutencion** (Alimony Recipient)

Por alguna razón recibes dinero de alguien sin tener q trabajar por el. Cada punto representa un punto extra pero por separado de recursos. También esto mide lo rico que es quien tiene que pagarte y que tan bien te fue en la corte para ganar este ingreso.

Hay buenas razones para pensar q tienes el defectos de "hijos".

● a ●●●●● **Entrada Independiente de Capital** (Independent Income)

Tienes una fuente de dinero por la que no tienes que trabajar (lotería, herencia, etc). La puntuacion te permite comprar puntos de recursos por los q no tienes que trabajar pero tienes que pagar ambos por separado.

● a ●●●●● **Propiedades**

Por cada punto tienes dos propiedades en cualquier parte del mundo, que han sido adaptadas para ofrecer protección, descanso ó escape.

●● **Buen Credito** (Good Credit Rating)

Siempre as pagado tus deudas y tienes una buena historia bancaria para hacer hasta al mas cinico de los banqueros feliz. Puedes pedir creditos razonables a bancos como resultado de esto.

Debes tener recursos en 3 al menos para poder adquirir este merito.

●● **Espos@ adinerado** (Wealthy Partner)

La media naranja de tu personaje esta haciendo una fortuna, al menos para sus estandares, y esta feliz de ser el que trae el pan a la mesa. Con esa persona cubriendo las cuentas y las expensas de vida, el personaje puede continuar tranquilo con sus otras actividades.

●●● **Hipoteca Pagada** (Paid Mortgage)

Ya has pagado por tu casa y ahora es tuya, ya no le debes nada al banco y puedes vivir tranquilo de que tienes un techo sobre tu cabeza.

●●● **Lazos Corporativos** (Corporate Ties)

Tu personaje trabaja para o tiene conecciones con una gran corporacion e influencia y contactos en la comunidad corporativa local. Puedes entender la dinámica del dinero en las ciudades y en momentos de necesidad, puedes causar todo tipo de caos financiero, puedes aumentar considerables montos de dinero (en la forma de prestamos) en un corto periodo de tiempo.

Además si trabajas para una corporacion puedes tener acceso a sus recursos.

Esto incluye ayudas, como acceso a computadoras, papel, software, teléfonos, fotocopadoras, camaras, o cualquier cosa en particular que la compañía en particular puede tener o poner sus manos. Sin embargo tener acceso no significa que lo puede hacer gratis; puede tener que tomar ciertos pasos para convencer a los contactos de que se lo den. Además, la corporacion puede proveer ayuda legal o burocratica dependiendo de la relacion con la compañía. Si el personaje no es parte de la compañía, debe poner dos puntos al menos en contactos.

●●● **Mansion** (Mansion)

Eres dueño de una gran mansión con 25 habitaciones o mas, así como también del campo que la rodea. Esta mansión esta protegida por sistemas electrónicos de seguridad y una reja alrededor del perímetro. La mansión puede ser tan pobre como quieras, lo mas habitada la mansión puede estar tan cuidada como tu quieras, pero debes prestarle atención. Una casa fantasma no traerá auditorias de impuestos pero puede atraer escrutinio policiales si bandas de personas extrañas entran y salen.

●●● **Trabajo Flexible** (Flexible Job)

O eres tu propio jefe o puedes moverte libremente durante tus horas de trabajo sin nadie que te vigile tus actividades. Esto te permite seguir cobrando por tu trabajo sin restringir tus otras actividades.

●●●●● **Líder Corporativo / Consejero Delegado** (Corporate CEO)

Tienes una influencia particular sobre una corporación grande y compañías asociadas, como si fueras su jefe ejecutivo. Atravez de esta corporación, sabes bastante de lo que pasa en la comunidad corporativa y tienes los medios para lidiar una guerra económica. Este mérito te provee de bastantes aliados informales y recursos.

.....:Defectos Económicos:.....

● **Auditoria** (Audit)

Tu pesonaje en este momento esta bajo una auditoria por alguna autoridad impositiva legal. No puede comprar bienes ilegales por mas de \$500 sin atraer la antencion de los oficiales asigandos a su caso. Cualquier dinero que desee usar para propositos ilegales debe ser lavado primero. Aumenta las dificultades de recursos en dos para todas las tiradas.

●● **Carrera Demandante** (Demanding Career)

Tu trabajo requiere largas horas y frecuentes viajes, haciendote difícil trabajar y seguir sus objetivos. Debe siempre llevar un localizador y mantenerse en contacto con la oficina, y puede ser llamado de su casa al trabajo en cualquier momento. Si dejara su trabajo para perseguir sus intereses, reduce los recursos del personaje en al menos un punto.

●● **Consumidor Compulsivo** (Conspicuous Consumer)

Tu personaje gasta un monton de dinero en cosas inútiles y paga sobrepuestos por ropa nueva de ultima moda y otros items impracticos. Tu personaje tiende a vivir por sobre sus

ingresos y siempre esta corto de dinero. Suma dos a las dificultades de Recursos.

●● **Mal Credito** (Bad Credit Rating)

Ya sea que rebotaste muchos cheques o que te declaraste en bancarrota, tu credito es abismal. Los bancos nunca te ofreceran prestamos, nadie va a hacerte de garante para que saques una tarjeta de credito o hipotecas, y la compra de objetos caros como una casa, un auto, un condominio o departamento te es imposible si no lo pagas por adelantado o todo de una.

●● **Sin Seguro** (Uninsured)

El personaje no puede costear un seguro o simplemente no lo tiene. Debe pagar todos los gastos medicos y cualquier daño que suceda en accidentes de su volsillo.

●● **Única Entrada de Dinero** (Primary Breadwinner)

Tu personaje es la única entrada de dinero para su familia. Debe pagar las facturas, el gas y la electricidad y la comida. Debe mantener un trabajo fijo a pesar de las demandas de sus otras actividades y obligaciones. Al menos dos puntos de

Reglas Para La Creacion de Personajes Humanos

Recursos de tu personaje deben ser dedicados a mantener a tu familia. Si su valor baja por debajo de ese nivel, su familia sufrirá. Las dificultades de todas las tiradas de Fuerza de Voluntad aumentan en dos de ahí en más, dada la vergüenza y la culpa de no poder proveer las necesidades para sus seres queridos.

●●● Pagos De Manutencion (Alimony Payments)

Tu personaje es responsable por un ex esposa y tal vez por algún hijo(s). Debe mantener un trabajo y pagar mensualmente o arriesgarse que sus bienes sean confiscados.

Tu personaje nunca puede tener más de tres puntos en recursos dadas las duresas económicas de mantenerse con estos pagos.

●●●● Sin Hogar (Homeless)

Tu personaje vive en las calles. Nunca debe tener una puntuación en Recursos, y no tiene un lugar seguro para descansar y recuperarse. Tu personaje no puede curar daño letal o agravado naturalmente mientras viva en las calles, y debe llevar todas sus posesiones con él todo el tiempo o esconderlas y esperar que nadie las encuentre.

»»Legales

Estos meritos y defectos permiten en mas fácil/difícil trato con la sociedad.

.....Meritos Legales:.....

● a ●●●●● **Licencia para...** (License to...)

Con los permisos adecuados, se puede hacer cualquier cosa... bueno, no cualquier cosa, pero sí mucho mas que los demas. A traves de retorcidas movidas o métodos legales, has obtenido un permiso que te permite privilegios especiales. Dependiendo del costo del merito, puede que seas autorisado a:

- 1 pto - Tener y operar vehiculos poco corrientes (como limusinas o camiones):
- 2 ptos - Practicar la Medicina o la Ley (como un doctor o un abogado).
- 3 ptos - Hacer acatar la Ley (como un policía, detective o agente del gobierno).
- 4 ptos - Poseer articulos militares (armas pesadas, explosivos, vehiculos).
- 5 ptos - Romper la ley en el curso del deber (como un diplomata o agente secreto).

Naturalmente, estos derechos envuelven ciertas responsabilidades. Como parte de tu licencia, puede que sea requerido llenar ciertos deberes y observar ciertas limitaciones. Ni siquiera un policía no puede ir metiendo gente en la carcel sin razón, sin al menos serias repercusiones. Las licencias de todos los tipos envuelven comisiones de revision, tests, chequeos periodicos y una autoridad controladora. Como cualquier cosa en la vida, tienes que ser cuidadoso de cómo aplicar tus privilegios.

Si abusas de ellos los pierdes.

Nota: Los personajes del Narrador no deberían tener que tener este merito. Esta para que los personajes no salgan a hacer destrosos son autorisacion... y para proveerles con la habilidad de hacerlo dentro de ciertos parametros.

● **Licencia Especial de Conductor** (Special Driver Licence)

Tienes una licencia para operar maquinaria pesada, aviones, camiones, tanks, vehiculos de granja u otras formas de transporte vehicular.

●● **Club Nocturno** (Night Club)

Posees un club nocturno moderado, tal vez uno de los mas calientes de la ciudad. Este club te da suficiente dinero para mantenerte en el lujo (\$1000 al mes pero puede subir), pero lo mas importante es que el dinero es prestigio. El nombre del club, su estilo, su diseño y sus clientes regulares dependen de ti. Variaciones en este tema pueden incluir un restaurante, un teatro, un club de la comedia, un campo de deporte o una tienda grande.

●● **Doble Nacionalidad** (Dual Nationality)

Gracias que tus padres son de diferentes paises tienes dos nacionalidades. Hasta puedes sacar 2 pasaportes, operar mas fácilmente en dos lugares diferentes y hasta esconderte en otro pais si las cosas se ponen muy complicadas.

●● **Financiamiento de Investigación**

El personaje es un miembro prominente de un campo científico que recibe dinero para asistirlo en su investigación. Tira Astucia + Documentacion cuando escriba para pedir un financiamiento para una investigación en particular. La dificultad esta determinada por la cantidad de dinero pedida y la disponibilidad del dinero en ese campo en particular. Notese que la aplicación debe especificar la duracion del experimento y usualmente ahí serias consecuencias por no producir resultados.

●● **Licencia Para Matar** (License to kill)

Tienes una dispensa especial para sancionar a quienes tengan intereses contrarios a los de tu gobierno, pero por lo normal

tienes bastante libertad de eleccion. Muy pocas agencias del gobierno conceden esta autoridad (es excepcionalmente rara para el FBI). Las que lo hacen estan alerta frente a posibles abusos: esto no se debe tanto a fuertes objeciones morales como a miedo a ser atrapados (el asesinato es técnicamente ilegal en Estados Unidos). Como regla general, los asesinatos cometidos en otros paises son mas asceptables que los cometidos en el propio del agente, aunque los hay de ambos tipos. La agencia responsable hara cuanto sea necesario para ocultar tu pista, aunque hay penalizaciones para trabajos chapuceros. A pesar del nombre no es una verdadera "licencia" para matar: en teoria, puedes ser condenado por el sistema legal, aunque seria excepcionalmente raro.

●● **Licencia para portar Armas** (Firearm License)

Dependiendo del pais esto puede significar diferentes cosas. En el Reino unido significa que se le permite portar armas en la calle. Sin este merito la posesion de un arma de fuego es ilegal. En paises donde los individuos tienen derecho a portar armas, esto te permite poder poseer armas mas poderosas como rifles automáticos.

●● **Oficialmente Muerto** (Officially Dead)

Tu antigua vida termino tragicamente... o así creyeron. En estos días, eres sencialmente una nueva persona. En cuanto al Gobierno, tus amigos y tu familia hace tiempo que ya no estas vivo. A menos que rompas tu cubierta, nadie sabe quien eres. Pero estar muerto no es todo diversion. Existe la posibilidad, que extrañes al menos a alguien de tu antigua vida, pero visitarlo seria una MUY MALA IDEA. En el mejor de los casos seria doloro - en el peor podrías hacer que muriera. A menos que cambies tus huellas dactilares, tu rostro, puede que las autoridades te hagan todo tipo de preguntas incomodas (Deacuerdo con los registros, esta mujer murio hace tres años atrás. así que porque estaba en el banco esta mañana?). Probablemente haya alguien buscandote, o asegurando que mantengas un perfil bajo. Si llamas la atención de estas personas, puede que no sigas siendo un "muerto caminante" por mucho mas tiempo.

●● **Permiso Inter-Agencia** (Inter-Agency Permit)

Trabajas para dos agencias del gobierno(s) a la vez. Esto puede significar que has sido oficialmente autorizado a hacerlo por ambas, o que has sido enviado por una de ellas (tu "agencia madre") para espiar a la otra. La ventaja de esto es que tienes acceso a los beneficios (recursos, privilegios, etc) de ambas agencias. Además, tienes una mejor perspectiva de la situación general. El inconveniente es que la gente nunca llega a confiar del todo en los que tienen lealtades divididas, y se sentira traicionada si tu doble juego sale a la luz. Observa que es posible ser Miembro Integrado de una agencia y Miembro marginal de otra. Tu rango en la agencia madre sera siempre mayor, o como mínimo igual, al que tengas en la agencia secundaria. Si por razones de la trama, el narrador quiere que un jugador sea agente doble, debería darle este Merito y el Trasfondo de Rango en la agencia secundaria de forma gratuita, pero sin que los defectos puedan superar los 7 puntos.

●●● **Doble Identidad** (Double Identity)

Llevas el tiempo suficiente en el sombrío mundo del espionaje para haber creado una doble identidad. Tienes preparada una segunda vida, con documentacion incluida (Numero de Seguridad Social, pasaporte, etc.) para saltar a ella en cualquier momento. Esta identidad es desconocida para todo el mundo incluso para tus jefes, y puedes recurrir a ella si las cosas se ponen muy feas.

.....::Defectos Legales::.....

- **Licencia de Conducir Revocada** (revoked Driver's License)

Tu personaje a perdido su licencia de conducir debido a varios incidentes. Si tu personaje es detenido por conducir descuidadamente o de otra forma atrapado manejando, la policía puede intentar arrestarlo inmediatamente y decomisar su auto.

- **Libertad Bajo Palabra** (Probation)

Tu personaje esta en libertad bajo palabra por alguna ofensa menor. Tiene que encontrarse con un oficial menor de la justicia de forma regular, y esta sujeto a testeos en cualquier momento por drogas y cateos en su departamento y persona. También debe actuar – o verse que actua – como un buen ciudadano manteniendo un trabajo, manteniendo un departamento o en algún otro aspecto de llevar una vida respetable.

- **Registros Criminales** (Criminal Record)

Tu personaje tiene un pasado sombrío, a sido convicto muchas veces por cargos menores o tal vez por felonía. Tu personaje es incapas de comprar armas de fuego legalmente, y recibe excepcional mal trato por parte de oficiales de la ley que sepan de sus registros.

- **Buscado** (Wanted / Wanted by Law Enforcement)

Te persiguen las autoridades. Quizá se haya emitido una orden de arresto en tu contra, o puede que en el pasado protagonizaras una espectacular fuga de prision. Sea cual sea el motivo, el efecto es que hay diversas agencias tras tu pista y debes tomar medidas para ocultar tu identidad y tus movimientos.

- **Inmigrante Ilegal** (Illegal Immigrant)

Tu personaje no tiene permiso legal para estar en el país que en este momento esta viviendo. No tiene una documentación legitima y lo mas probable es que sea deportado devuelta a su país si es puesto bajo arresto. Tu personaje no puede tener un trabajo a menos que sea en negro.

»»Lazos Mortales/Sociales

Estos Meritos y Defectos tratan con el sitio, pocision y estatus de un personaje dentro de la sociedad en general y como tu personaje actua dentro de ella. Algúno de los meritos y Defectos en esta seccion corresponde a ciertos trasfondos (Como Influencia y Recursos), mientas que otros simplemente elaboran y expanden sobre ellos. Los Trasfondos te dan mas libertad creativa, mientras que los Meritos te proveen con los detalles exactos de que es lo que posees. Si no tienes el Trasfondo correspondiente para un Merito que parezca ofrecerlo (como Lider corporativo con una puntuacion baja de recursos) entonces el merito es "debilitado" (la corporacion se esta derrumbando aunque no parezca desde afuera, y te cuesta de tu propio bolsillo).

.....Meritos de Lazos Mortales:.....

● Inofensivo

Todo el mundo te conoce en tu ciudad. Y sabe que no supones ninguna amenaza para sus planes. Aunque esa estimación puede parecer insultante, también evita que seas asesinado. Nadie piensa que merezca la pena perder tiempo quitándote de en medio, y eso te mantiene a salvo. Si empiezas a actuar de manera que demuestre que ya no eres inofensivo, las reacciones de los demás ante ti probablemente cambiarán.

● Mentor Prestigioso (Prestigious Mentor)

Tu mentor tenía o tiene una alta posición en tu agrupación, a causa de esto unos te tratan con respeto u otros sienten desprecio por ti. Este mérito te ayudara cuando trates con aliados acostumbrados a tu mentor, o incluso los contactos de tu mentor pueden acercarse a ofrecerte ayuda.

● a ●●●●● Lazos con el Mercado Negro (Black Market Ties)

Tienes unos lazos especiales con el mercado negro, lazos que te ayudan a adquirir equipamiento difícil de conseguir o literalmente ilegales. Tales conexiones no van simplemente a darte lo que quieras barato.

Estas centrado dentro del mundo de la mafia a lo que es el contrabando de todo, desde Ak47 hasta manuales de Wraith en inglés. Poder tener acceso a todo lo que se te ocurra es muy interesante.

Para este merito debe tener al menos dos puntos en callejeo. Además las dificultades de callejeo se reducen en uno en su vecindad.

1pto - Pequeños ítems: Cargadores, buen software, identificaciones de baja calidad.

2ptos - Ítems Medianos: Armas, software de alta tecnología, municiones especiales.

3ptos -Ítems Fantásico: Autos únicos, explosivos, armas automáticas.

4ptos -Ítems Difíciles: Armas pesadas, códigos de acceso o identificaciones de alta seguridad.

5ptos - "Si seguro. En el próximo juego": Armas de alta tecnología militar, explosivos potentes, vehículos militares.

●● Acceso a Alto Secreto (Top Secret Access)

Cualquier miembro de una agencia clandestina de inteligencia tiene acceso a información restringida al público en general, pero tu estas al tanto de secretos conocidos solo por unos pocos elegidos. El narrador decide la naturaleza exacta de esta información y su origen. Quizá un misterioso personaje del tipo "garganta profunda" contacta contigo de vez en cuando, o puede que tu tía Gertrude trabaje en el Pentagono. La información es útil, por lo normal precisa, pero no necesariamente completa o disponible en todo momento. La información que recibes es sin duda peligrosa, pero tu fuente de información es confidencial, y las filtraciones son improbables. La otra cara de la moneda es el defecto de secreto peligroso.

●● Amigos Que No Hacen Preguntas (Laid Back Friends)

Tienes un grupo de amigos q no te inquietan con respecto a lo que estas haciendo o porque lo haces... o como. Hasta no se alteran si no los has contactado en algún tiempo. También son muy buenos no interfiriendo con su vida. Ellos estaran ahí si necesita hablar o alguna otra ayuda, pero de otra forma se mantendran a distancia. Si estas personas son también tus Aliados (trasfondo), ellos te ayudaran sin hacer preguntas. Hey, a eso se dedican no?

●● Doble Vida

El personaje vive dos estilos de vida diferentes. Por ejemplo, de día podría ser un obrero de construcción y por la noche un DJ en un club local. Esto puede hacer mas fácil para el evitar a la policía, como gente que conoce a una vida no son familiares con la otra.

●● Escondrijo (Hideaway)

Tienes tu propio escondrijo – una casa, cabaña u otra construcción de la que nadie sabe nada. Nunca a sido registrada a tu nombre o ligada a ti de alguna forma, haciendola particularmente difícil de que te rastreen hasta ella. Esta modestamente amoblada, y mantienen comida para dos semanas en ella. Tales lugares son buenos para esconderse de enemigos.

Una vez por sesión de juego en el que tu escondrijo juegue una parte activa (o cuando las personas pueden descubrirlo), el Narrador puede tirar dos dados a dificultad 6, si tiene un éxito al menos entonces nadie a descubierto el escondrijo. Un fallo indica que no as ocultado bien tus rastros, y tus enemigos saben mas o menos donde puedes estar. Tales fallos acumulativos los llevaran hacia ti, mientras que una pifia hara el merito inútil. Mucho cuidado con decirlo por ahí que tienes un sitio secreto.

●● Guardián (Custos)

Tienes un guardaespaldas que es extremadamente leal a ti. Puedes describirlo al narrador que es el que hará al personaje. Este es un tipo particular de persona que es construido como un personaje mas. Cada punto adicional te da otro guardián. (Este es una leve variación del mérito de aliados).

●● Participe de un Escandalo (Mired In Scandal)

La gente en la comunidad de tu personaje tiende a reconocerte por los peores motivos. Tal vez has estado envuelto en algún escandalo político, o tal vez seas acusado pero no convicto en algún caso sensacionalista. Sin importar cual sea la causa, tu personaje tiende a atraer una incomoda atención donde quiera que valla. La gente lo mira mal, aunque no necesariamente lo estorba o lo ostiga. Suma dos a las dificultades de Sociales que envuelvan personas que saben de tu pasado.

●● Pilar de la Comunidad (Pillar of the community)

Tu personaje es una buena, ilustre, y respetada persona por quienes lo conocen. A travez de la participacion en eventos locales, ayudando grupos de la comunidad u otros, el se ha vuelto querido y confiable por aquellos que viven cerca. Cuando el trate de dar un aviso sobre un peligro potencial o una explicacion extraña, eventos milagrosos, la gente le creera. Hasta puede que pueda requerir la ayuda de la comunidad, pero no deberia contar con era ayuda cada vez que las cosas se ponen feas.

●● Vecindario Vibrante (Vibrant Neighborhood)

Tu personaje vive en una parte de la ciudad donde pasa de todo, la mayor parte del tiempo. Las calles estan llenas a la noche, y los habitantes hacen todo tipo de cosas extrañas. Si algo inusual ocurre, la gente tiende a pasarlo por alto como otra cosa mas de la rutina local.

●●● Familia Compresiva (Supportive Family)

Tu familia no te hace preguntas sobre las cosas que has estado haciendo ultimamente. Saben que puedes estar haciendo cosas que te resultan importantes. Eso les esta claro. Ellos son familia, te quieren, y estaran ahí para ti. Saben que les contaras la verdad mas tarde o mas temprano. Hasta entonces

no tienen otra opción mas que confiar en ti. A menos que ellos también sean tus Aliados (Trasfondo) no te ayudaran demasiado. Solo no hacen preguntas que no puedes responderles.

Lazos (Ties) ●●●

Tienes amigos en altos lugares – tal vez en el FBI, la Mafia o el departamento de defensa.

Estos amigos pueden ayudarte a tirar los hilos, conocer gente, brindarte información o tener la última palabra.

A diferencia de los trasfondos de Aliados o Influencia, estos contactos no son permanentes o confiables – estes conocido pero no establecido, y tu influencia es limitada.

Aun mas, este merito puede probar útil para aumentar las chances de usar esos trasfondos.

En términos de la historia, estos lazos te permiten poner un pie en la puerta. En términos de juego, un lazo apropiado baja las dificultades de tiradas sociales en uno o dos, dependiendo de que estas haciendo:

- Una sutil demanda (que te den el registro de un numero de patente): -2 a la dificultad.

- Pedir un favor (pedirle al jefe de policía local que detenga a algunos “personajes sospechosos” sin cargos): -1 a la dificultad.

Los lazos no salen de ningún lugar – algo te da un acceso privilegiado a cierta gente. Antes que la cronica comience, crea una historia racional explicando los lazos que tienes.

Tu Narrador puede desautorizar cualquier lazo que te parezca inapropiado o demasiado poderoso. No es una buena idea abusar de este Merito; en cuanto mas se usen los lazos, mas debiles se volveran. Y si pides demasiado, o demasiado frecuentemente, podrías perderlos

A diferencia de varios otros meritos, este tiene variaciones y cada uno debe ser comprado separadamente. A continuacion se listan con sus respectivos valores:

●● Lazos con los Medios (Media Ties)

Tienes influencia y contactos en el medio local. Puedes suprimir o crear nuevas historias (no siempre con 100% de eficacia, los periodistas son una banda de anarquistas), y tienes acceso a los archivos y chismero de un diario o televisión.

●●● Lazos con el Bajo Mundo / Criminales (Underworld Ties)

Tienes influencia y contactos con la mafia y con las bandas callejeras medianamente organizadas. Esto te proporciona un acceso limitado a un gran número de ‘soldados’, además de unos amplios contactos con el submundo del crimen... y algún control sobre las actividades criminales locales.

●●● Lazos con el Entretenimiento (Entertainment Ties)

Tienes un grado de fama e influencia en la escena del entretenimiento local (música, teatro, danza, Etc). O has tomado un buen asiento o tienes mucha notoriedad entre los fans y compañeros del espectáculo. No puedes usar esta influencia para exigir información o favores. Por cinco puntos esta fama e influencia puede ser nacional.

●●● Lazos con la Iglesia / Eclesiásticos (Church Ties)

Tienes influencia y contactos en las iglesias locales, y puedes usarlos por cualquier medio para organizar protestas, ayudar a los necesitados a juntar dinero.

●●● Lazos con la Inquisición

Tienes contactos con la Sociedad de Leopoldo. Esto puede ser peligroso, pero también muy útil...

●●● Lazos Judiciales (Judicial Ties)

Tienes influencia y contactos en el sistema judicial. Cualquier acción usando Burocracia o Leyes es a -1 en la dificultad, como conoces mas del sistema judicial que la mayoría.

Además, tus contactos pueden proveer asistencia legal si lo necesita. Define los contactos especificos en la creacion de personaje además conoces a la mayoría de los jueces así como a los abogados en la fiscalía, y puedes afectar el progreso de varias causas y juicios con limitada dificultad. A pesar que difícil intervenir en un caso, puedes influir sobre la dirección.

Estos lazos pueden también hacerte fácil acceder a ordenes de cateo.

●●● Lazos Policiales (Police Ties)

Tienes influencia y contactos en el departamento de policía local. Puedes, con una simple llamada, arreglar una redada. Sin embargo en cuanto mas lo uses tus lazos con el departamento de policía mas atención atraeras hacia ti. Tu influencia no es sólida (eso debe adquirirse durante el juego), y puede abandonarte en algunos momentos.

●●● Lazos Políticos (Political Ties)

Tienes influencia y contacto entre los políticos y burócratas de la ciudad. En momentos de necesidad, puedes arreglar que un edificio se quede sin agua y electricidad, o un vecindario, y puedes desatar mucho medios burocráticos contra tus enemigos. Sólo puede conseguirse un control total como consecuencia del juego.

●●●● Lazos Militares

Tienes amistades con el Tío Sam o con los G.I. Joes. El caso es que puedes acceder a los valiosos bancos de información militar e incluso si lo montas bien, puedes tener incluso "apoyo logístico a lo Apocalypse Now".

●●● Heroe de la Gente (Folk Heroe)

La gente te adora. Le haces frente a los oficiales corruptos, terminaste una sequia, construiste un nuevo hospital, o cualquier otro numero de cosas o tareas que te pusieron a la comunidad a tu favor. Cuando este ahí, ellos haran lo que puedan por ayudarte, mientras mantengas tu comportamiento previo.

Este merito te da un -2 a las dificultades sociales con personaje de la comunidad que has ayudado. De ahí en mas, tu personaje siempre puede obtener comida y bebida, y si esta en con la ley o necesita de un lugar donde esconderse, ellos encontraran donde ocultarlo. Solo manten dos tipos de cosas en mente: Primero, esta es gente de la clase trabajadora común; a tu personaje no le van a prestar Jets o Laptops (aunque si una bicicleta). Segundo ellos no esperan que rescates cada gato en un arbol o ayudes a los ancianos a cruzar la calle, esperan que defiendas a la comunidad cuando las cosas se pongan tensas. Si les da la espalda ellos le daran la espalda.

●●● Miembro Integrado (Agency Insider)

Gozas del aprecio y el respeto de los agentes con los que trabajas, y esto te ha sido siempre útil. Eres uno de los primeros en enterarte de noticias, rumores y cambios en la política de la agencia. La información obtenida gracias a este merito no siempre es precia, pero también estas en buena posición para descifrar los datos contradictorios y los mas reveladores. Además, los otros agentes sienten una cierta camaradería hacia ti, y es mas probable que acudan en tu ayuda. Este Merito añade un dado a tu reserva en todas las tiradas de Liderazgo, Burocracia, Cultura del Espionaje o investigación, siempre que esten en relacion directa con la agencia.

● a ●●● Topo (Mole)

Tienes un informador infiltrado en un grupo o agencia importante que te pasa todo tipo de información (no necesariamente debe de estar entre tus enemigos). Este individuo tiene acceso especial que impide que la relacion se englobe dentro de las reglas normales del Trasfondo Contactos. El numero de puntos que se elijan determinara hasta que nivel esta implicado tu topo: Un punto podría representar un contador dentro de la Hacienda, mientras que un topo de tres puntos podría ser un empleado del despacho del mismísimo fiscal del distrito.

Tu decides lo que haces con la información, pero abusar de este conocimiento podría ser un buen método para hacer que mataran a tu informador.

●●●● Maestro de la Burocracia (Master of Red Tape)

Eres Dios cuando se trate de conseguir cosas. Ya sean suministros, pases de seguridad, favores o refuerzos adicionales, puedes conseguirlos con una llamada telefonica o

dos a la gente correcta. Tus habilidades burocráticas te hacen el paso más fácil de lo que de otra forma sería. Después de todo, no es lo que pides, sino a quien y como se lo pides. En términos de juego, este Merito sustrae dos de las dificultades de tiradas que envuelvan en conseguir equipamiento, ayuda o favores de una burocracia. Tales tiradas son basadas en: Aliados, Influencia, Biblioteca, Mentor, Recursos (y otros) o los meritos de Lazos. Para usar este merito debes planear que necesitas, contactar a un amigo o aliado en el departamento necesario y pasar una solicitud. Naturalmente, puedes arruinar este merito si no eres respetuoso y agradecido con las personas correctas; el Narrador debe sentirse libre de desaprobarte o revocar este Merito si el personaje no hace algo para merecer este trato.

.....Defectos De Lazos Mortales:.....

● **Confusion de Identidad** (Mistaken Identity)

Te pareces a otra persona, y eres confundido con ella, para tu disgusto. Los aliados de este individuo se aproximarán a ti para contarte cosas que no quieres saber, sus enemigos van a tratar de dañarte, y otros te van a tratar en forma extraña. Puedes llegar a hacerles entender que el no eres tu, pero eso te costará un tremendo esfuerzo.

La persona a la que te pareces también puede ser alguien con muy mala fama, como un criminal buscado o como una infame estrella del espectáculo.

Otra posibilidad es que te veas como algún otro personaje famoso (un héroe, una figura iconográfica, un mito, un mago realmente poderoso, etc). Esta confusión te trae todo tipo de problemas. La gente puede esperar que el tenga capacidades que el no tiene, o le pueden echar la culpa por errores que no son los suyos.

● **Familia tipo Clan** (Clannish Family)

La familia de tu personaje es tan adorable y comprensiva como la de los demás, pero no les agradan los extraños. Los familiares de tu personaje o desaprueban a sus amigos o les gusta mantener los favores en familia. Tus familiares no hacen nada que favorezca directamente o indirectamente a otros más allá de ellos mismos.

● **Mentor Infame** (Infamous Mentor)

La gente desconfiaba y tenía manía de tu mentor, y tal vez aun lo hacen, como consecuencia también lo hacen contigo. Ésta es una carga pesada, de la que no es fácil deshacerse.

● **Mentor Loco** (Insane Mentor)

Tu mentor ha perdido completamente la noción de la realidad y se ha vuelto peligrosamente loco, cualquier locura que cometa te afectará a ti y a tu reputación, y tal vez te incluya en alguno de sus maquiavélicos planes.

● **Mentor Resentido** (Resented Mentor)

Tu mentor tiene antipatía por ti y desea perjudicarte. A la menor oportunidad intentará hacerte daño, hundirte y humillarte, e incluso puede atacarte si se le provoca. Los amigos de tu mentor también actuarán contra ti.

● **Minoría Maltratada** (Mistreated Minority)

En muchas culturas, algunos grupos de personajes caen fuera de lo que es considerado normal y aceptable por la mayoría. El prejuicio y el odio racial son poderosas fuerzas que continúan dividiendo e hiriendo a la humanidad en todo el mundo. Puede que seas homosexual o de un color distinto de piel o hasta que hables otro dialecto. Sea cual sea la diferencia, debe ser algo que te cause penalizaciones, de ahí dependerá el número de puntos en este defecto, dependiendo de que tan prevalente e incómodo sea el comportamiento prejuicioso de la mayoría.

Nota para el Narrador: Aun discutiendo este tipo de Defecto puede causar argumentos inesperados dentro de tu grupo. Si no sientes que tu grupo es lo suficientemente maduro para explorar ciertos temas, mejor déjalos fuera del juego. Si decides explorarlos, probablemente vas a descubrir muchas cosas sobre ti mismo y los demás que no conocías, pero

●●●●● **Hombre de Confianza**

Tu nombre aparece “en los libros”; eres uno de esos hombres que la Familia considera intocables. Nadie te puede joder, y el que lo haga se llevara tal paliza que ni siquiera volvera a soñar con joderte de nuevo.

Este Merito representa una de las penúltimas expresiones de estima que puede sentir la Mafia por un individuo, puesto que significa que la Familia (o incluso la Organización al completo) se vengará de cualquiera que se meta contigo.

Notese que esta posición no significa que seas invencible, tan solo que gozas del respaldo de una institución tan poderosa como violenta, dispuesta a protegerte a cambio del servicio que le prestas. En algunos casos, este favor se concede a título postumo.

asegurate que todos se vallan a casa felices y todavía amigos.

Si las cosas se ponen tensas, toma un descanso, una tasa de café, y recuérdales a todos son amigos y que todos están juntos porque estos prejuicios no son algo que tu sientas, solo algo que sabes que existe. Desafortunadamente este tipo de ideas son usualmente las que motivan a villanos de la vida real.

● **Radical Político** (Political Radical)

Tu personaje tiene conexiones con organizaciones radicales políticas que muchas personas ven con sospecha, tales con la Nación del Islam, el partido Comunista o el KKK. Tu personaje es un miembro activo de ese grupo, y los representantes locales de la ley tienen un archivo abierto con sus actividades. Mientras que eso no necesariamente significa un registro criminal u otra actividad ilegal, la policía local te ve como un busca problemas y sospechoso. En cualquier momento, puede ser el objetivo de un rastreo y seguimiento en secreto de sus actividades.

● **Responsabilidad Especial** (Special Responsibility)

Tienes algún tipo de responsabilidad que debes cumplir por orden de alguien. No obtienes prestigio de esta y probablemente tienes este trabajo porque molestaste a alguien poderoso. La naturaleza exacta de este trabajo depende de ti y el narrador. Algunos ejemplos pueden ser: cuidar a la hija de tu jefe, intimidar a los gángster locales tu solo, etc. Es un trabajo que raramente te dará renombre. Si no lo haces, seguramente enfurecerás al superior que te lo dio.

● **Vecinos Intolerantes** (Intolerant Neighbors)

Tu vecindaria es excepcionalmente placido, y a la gente le gusta de esa manera. Cualquier ruido o disturbio que venga de tu casa invariablemente causa que alguien llame a la policía.

● a ●●● **Deudas**

Alguien le hizo al personaje un favor en el pasado y puede pedirle su ayuda en cualquier momento en el futuro. Estas pueden ser cualquier cosa tan menor como hacer algunos mandados (1 punto) a pagarle grandes deudas de juego a Gangsters que quieren su dinero de vuelta (3 puntos). Este defecto es usualmente temporal, porque después de ser pagado el defecto se va. Sin embargo, algunos acreedores pueden sentir que pueden pedir favores repetidamente, especialmente si un crimen está envuelto en el tema.

●● **Antiguo Amor**

Alguien que quisiste profundamente ahora está con el enemigo. Aún intenta ganarse tu atención “por los viejos tiempos” mientras actúa en tu contra. A menos que superes una tirada de Manipulación + Expresión contra tu antigua amistad, no actúas en su contra a menos que la situación sea de vida o muerte.

●● **Conexiones Monstruosas** (Monstrous Connections)

Tu personaje tiene que tratar con un ser sobrenatural como parte de su trabajo diario o hasta como parte de la vida familiar. Tal vez es el jefe del personaje o una importante figura de la familia. El ser sobrenatural no es necesariamente

hostil hacia ti, pero esta en una posicion de causarte un monton de problemas si asi lo decide.

●● **Doble Agente** (Double Agent)

Tu personaje es un doble agente, secretamente trabajando para otra facción. Para quien sea que trabajes eventualmente te hara demandas que te pondran en situaciones incomodas. Si tu verdadero rol en estos asuntos es descubierto, seras severamente castigado (como poco).

●● **Mejor Amigo** (Best Friend)

Tienes la buena fortuna de tener un buen amigo. A estado contigo en las buenas y en las malas. An compartido bromas, tragedias y todas las buenas y las malas de la vida a travez de los años, todo esto a forjado un lazo que muchas parejas casadas nunca alcanzan. Tal vez ivan juntos a la escuela o trabajaban juntos. Aunque hayan cosas que no pueda compartir con esa otra persona, puede confiar en el para que lo respalde con lo mejor de sus habilidades sin hacer demasiadas preguntas dificiles. Un mejor amigo esta mas derca de ti y mas comprometido a ayudarte que un Aliado. El es capas de hacer ese extra que un aliado no haria, pero espera que hagas lo mismo por el.

●● **Mentor Traidor**

Tu mentor se ha vuelto un enemigo (o tal vez era un enemigo desde el principio). Aunque no estas envuelto en su caída eres visto con sospecha. Poderosos individuos van a preguntarte cosas como: Donde esta tu mentor ahora? O tienes relaciones con los del bando contrario? O como sabemos que no eres uno de ellos?.

●● **Perseguido por Medios Amarillistas** (Dogged By Fringe Media)

Tu personaje de alguna forma ha llamado la atención de un reportero amateur, uno que opera en un sitio web o publica un fanzine que cubre hechos bizarros o paranormales. Este tipo ocasionalmente te sigue, tratando de descubrir alguna cosa interesante en ti. Desafortunadamente, y en el puro estilo periodístico moderno, el tiende a atrapar a tu personaje en las mas bizarras circunstancias que simplemente no puede entender. Por supuesto, el trata de interpretarlo de todas formas.

●● **Rumores**

Ahí rumores de ti y la mayoría no son buenos. Tu reputación siempre te precede, aunque si es buena o mala depende día con día. Tienes una dificultad de +2 cuando trates con un PNJ acerca de estos rumores, sin importar si son buenos o malos. Los buenos siempre son tan desproporcionados que te hieren "Si es el, el que mato diez Danzantes de la Espiral Negra con una cuchara! Mandemoslo tras el Nefando".

●● **Secreto Peligroso** (Dangerous Secret)

Conoces alguna informacion de alto secreto que pone tu vida en peligro. El Narrador decide en que consiste y como llegaste a descubrirlo. Al contrario que el Merito Acceso a Alto Secreto, no tiene ninguna utilidad para ti y te pondra en gran peligro si alguien se entera. Ademas, tu fuente de informacion es bastante inestable o poco de fiar (un compañero de trabajo alcoholico, un vampiro Malkavian, o alguien que ha desaparecido recientemente), lo que aumenta las posibilidades de que pronto te encuentras corriendo por tu vida. El secreto se aferra a tu mente, provocandote muchas noches sin sueño. Te mostraras receloso y suspicaz con todos, excepto tus amigos y tus parientes mas cercanos... y puede que tambien con ellos.

●● **Travesti** (Transvestite)

Eres un travesti. Has escogido un modo de bestir y comportarte que es el del sexo opuesto. Hombres travestis se visten y actuan como la idea que su cultura tenga de las mujeres, y vice versa. En muchas culturas, incluyendo gran cantidad de culturas patriarcales Asiaticas, los travestis tienen un rol en particular (usualmente el de artistas o personas santas). Mientras que las personas en estas culturas ven a los travestis de forma llamativa también son respetados.

Desafortunadamente, en el occidente Europeo y America, los travestis son vistos como pervertidos, rarezas y fenomenos.

Mientras que muchos travestis estan felices con su rol intermedio, algunos desean volverse fisicamente del otro genero. Sin embargo, sin un drastico paso no son necesariamente de ese rol. Muchos travestis tienen problemas pretendiendo ser miembros normales de genero. Aquellos travestis que intenten vestirse o actuar deacuerdo a su verdadero genero tienen las dificultades en +2 a todas sus tiradas sociales. Los que desean evitar el maltrato de la cultura occidental deben pasar una tirada de Carisma + Expresion (para bestirse) a dificultad 7 para verse razonablemente como una mujer/hombre que no sea de su sexo, esto es resistido por el resto del mundo tirando Percepción + Alerta o Empatía.

●● **Vecinos Fisgones** (Nosy Neighbors)

El vecindario de tu personaje esta lleno con chusmas y entrometidos. Sus vecinos siempre estan llamando para visitas sin anunciar, y tienen un interes activo en tus salidas y entradas de casa. Lo que es peor es que no son timidos compartiendo lo que saben con otros que pregunten.

●● a ●●●●● **Hombre Muerto** (Dead Man)

Han puesto precio a tu cabeza. Cuantos mas puntos atribuyas a este defecto, mayor sera la recompensa que se ofrezca por tu ejecucion. así un defecto de dos puntos podria indicar que la persona responsable del contrato es un segundo menor o un consiguere mafioso manipulador y probablemente lo haya hecho impulsado por algún resentimiento personal. Por cinco puntos, no obstante, sera alguien situado en las altas esferas el que quiere librarse de ti, y no reparar en gastos con tal de conseguirlo.

●● a ●●●●● **Paciente Mental** (Mental Patient)

Algo te hizo llegar hasta las autoridades de salud mental. Dado que te veias alucinando e incoherente, fuiste encerrado ya que podrias ser un peligro para ti mismo y para otros. Dado que la esquizofrenia es el diagnostico mas común para tales problemas, puede que hasta te hayan dado fuertes drogas ante psicoticas. (Si tenias alguna habilidad mágica, dada la influencia de los Progenitores en el sistema medico, puede que tus habilidades mágicas esten disminuidas.) Lograste convencer a los medicos de que ya no eres un peligro para ti mismo u otros fuiste liberado, en tal caso este defecto cuesta dos puntos. Sin embargo si te escapaste de una institucion mental y estas escapando de las autoridades, este defecto es de cinco puntos.

Aun si fuiste liberado de tal cuidado, el sistema moderno de salud no considera la esquizofrenia curable. Cualquiera que haya sido institucionalizado contra su voluntad tiene esto anotado en sus registros.

Posibles empliadores, terratenientes y personas similares usualmente no ve bien a alquien que haya estado "loco". Adicionalmente algún funcionario menor de la Tecnocracia te sigue el rastro ya que puede que SI tengas poderes magicos. La discriminacion u problemas por "casos mentales" son mucho peores si no son liberados. Los pacientes mentales liberados son vistos con la misma cara que a convictos escapados. Mucha gente los ve no mejor que a animales peligrosos. Cualquiera, desde la policia al publico en general, te considerara como un potencial asesino, aun si no tienes historial de violencia. En esta epoca de bases de datos, cualquier busqueda de registros o de numero de seguridad social, o huyas dactilares revelara ese estatus.

●●● **Delator**

Se sabe que eres un soplón. Por ellos, aquellos sobre los que aún no has informado te odian, pasándote información falsa cuando pueden tratando de desacreditarte. Si se les presenta la oportunidad, podrían hacerte daño. A pesar de todo, tu fama de delator te precede, aumentando la dificultad en todas las tiradas sociales contra aquellos que no están de acuerdo con tu modo de actuar en l.

●●● Durmiendo con el Enemigo

Tienes algún tipo de contacto íntimo con un miembro de un grupo rival o de una agrupación enemiga. Puedes tener un amante, un amigo o un contacto trabajando en el otro lado de la verja, pero a pesar de las cuestiones políticas mantienes una relación amistosa (o más que amistosa) con tu supuesto enemigo. Tus lazos con alguien del otro bando serían considerados traición por tus superiores y si te descubren la pena seguramente será la muerte.

●●●● Enredos Criminales (Criminal Entanglements)

Tu personaje le debe a alguien en el lado equivocado de la ley mucho dinero o un gran favor que ahora se reusa a pagar. Mientras que los asesinos no van por su cabeza todavía, las amenazas constantemente cuelgan sobre su cabeza. La naturaleza exacta del débito y las personas detrás de él son

dejados al Narrador, pero deberían acompañar al concepto del personaje.

●●●● Mr. Burocrata (Mr. Tied Tape)

La burocracia te odia. No importa que tan bien realices tus tareas, no puedes pasar la cinta roja. Tal vez molestate a un jefe de departamento o a una secretaria o perdiste demasiadas piezas de equipo valioso. En cualquier caso tienes las complicaciones a la hora de requerir equipos y recursos. Cuando los consigas, ellos siempre dejan algo que desear. Suma dos a las dificultades de obtener cualquier cosa de una burocracia, mundana u otra. Las llamadas no son devueltas, los favores revocados, las formas se pierden y los mensajes nunca llegan. Si eres listo, dejaras que otros hagan los informes. Cuando estes solo, estas atorado con la cinta roja.

»»Lazos Sobrenaturales

Estos Meritos y Defectos tratan con el sitio, pocision y estatus de un personaje con es su propia sociedad (como las Vampirica para los Vastagos, Changeling para los Kithain, Garou para los Hombreslobo, etc).

.....:Meritos de Lazos Sobrenaturales::.....

●● Amistad con Clan/ Tribu/ Tradicion/ Kith

(Clan/Kith/Tribu/Tribe Friendship)

Por alguna razón, apariencia, trasfondo o comportamiento o algo atraes a los miembros de una Tribu / Clan / Kith / Tradición. Las tiradas sociales que traten con los miembros de ese grupo tienen una dificultad de dos menos. Esto puede ser una espada de dos filos, también estas marcado por otros como simpatizante de ese grupo, lo quieras o no (lo niegues o no).

●● Pariente Garou Ignorado

Este merito es similar al de Parientela Garou, salvo que no eres conciente de tu herencia. Por lo que sabes, no eres mas que un agente ordinario que investiga fenomenos extraños y sobrenaturales. Pero, sin embargo, a medida que aumenta el alcance de tu investigación, puedes ir sintiendo una cierta familiaridad con los Garou, y quiza incluso que perteneces a ellos, es posible que acabes aceptando tu herencia. Este merito puede salvar tu vida si irrumpes en medio de un consejo de las Furias Negras... o puede hacer que te consideren un traidor y te descuarticen. A pesar de tu ignorancia de tu verdadera naturaleza, hay algo que te distingue y te pone aparte. A veces, los Garou pueden detectar esto, es posible que te traten con mas amabilidad a causa de ello. Pero los esbirros del Wyrn también lo pueden detectar. Eres parcialmente inmune al delirio (+2 a a las tiradas de Fuerza de Voluntad en la Tabla de Delirio), y pasaras a ser completamente inmune cuando hayas reconocido y aceptado la verdad de lo que eres.

●● Relación Especial

Tienes un vínculo especial con otro ser individuo que va más allá de cualquier otro tipo de vínculo que conozcas. Puede que ames a esa otra persona o no, pero tienes un lazo especial con él. Este lazo te permite que siempre sepas cuándo está en apuros, cuándo sufre, cuándo miente y cuando te necesita. A su vez, él sabrá lo mismo de ti. Ambos personajes deberían tener este Mérito.

●● Semejar Vastago

Pareces un vampiro: anormalmente palido y delgado como ellos. Puedes moverte entre ellos como uno de ellos, aunque pueden obligarte al extraño a que se presente ante el Principe para que le reconozca, y este puede pedirle un Vínculo de Sangre.

●●●● Esposa Sobrenatural (Supernatural Spouse)

Tienes una relacion equivalente a la de un casamiento con una criatura sobrenatural. Ambos reciben los beneficios del merito Amor Verdadero por el otro. Esta criatura puede ser un mago, Garou, Changeling, Wraith o algún ser aun mas inusual. Desafortunadamente para ambos su raza lo considerarian amenazas si supieran de su relacion.

Puedes declarar tu amor por ella o el abiertamente, aunque al riesgo de pasar a ser un paria o algo peor. Tu y tu esposa matarian y moririan por el otro.

●●●●● Criado por Hadas (Faerie Upbringing)

Fuiste criado por hadas y tienes conocimiento de su cultura. Esto incluiria su rangos y como llegar al Ensueño. Esto te da 2 dados a Cultura de las Hadas.

●●●●● a ●●●●●●● Aliados Poderosos (Powerful Allies)

A traves de los años has logrado entablar amistad o al menos entablar relaciones cordiales con - unos pocos seres de gran poder. Podría ser un tumulto Garou, u otro antiguo mago, un principe vampirico, precepto umbral, noble Faerico, un fantasma antiguo, una momia o algo realmente bizarro. Aunque ninguno de los dos arriesga su vida, cuerpo y alma por el otro, tienen el habito de asistirse.

Este merito puede ser la cuna para varias aventuras. El narrador tiene la palabra final en que aliados el personaje puede tener y cuanto pueden valer como merito. También define las estadísticas del aliado; aunque los personaje saben lo básico del otro, no deberían tener un conocimiento omnisciente de las capacidades del aliado.

.....:Defectos de Lazos Sobrenaturales::.....

● Objetivo de Reclutación

El grupo te quiere, y te quiere en serio. Hacen todo lo posible por reclutarte, de manera voluntaria o no, y los elementos de presión habitualmente aparecen en el peor momento posible.

●● Enemistad con Clan / Tribu / Tradicion / Kith

Por alguna razón, algo inspira descontento u odio en los miembros de una Tribu/Clan/Kith/Tradición que no sea la tuya. Ahí una penalización de dos dados en todas las tiradas sociales que traten con los miembros de ese grupo. Elige al enemigo al azar o escójelo.

»»Sobrenaturales

Estos meritos y defectos son todos algún tipo de beneficio sobrenatural o detrimento. Dado su potencial para el descontrol del juego, **el narrador puede no permitirte escoger de esta categoría – pregunta antes de elegir uno.**

Además, estos rasgos no deben ser elegidos a menos q encajen firmemente en el concepto del personaje, y puedas explicar porque tu personaje los tiene. **En general, no recomendamos a nadie que tenga mas de dos meritos o defectos sobrenaturales – deberían estar bajo el control estricto del narrador.**

NOTA: Varios de estos rasgos son debatibles si son aplicables para seres humanos, algunos suenan mas a “superpoderes” que a meritos realmente. Además muchos los adapte para que pudieran ser elegidos por seres humanos (donde dice “el personaje” leer “vampiro” o “mago”).

En todo, o todos los, casos leer devuelta los parrafos anteriores a este y si hay duda siempre se puede buscar en los manuales.

.....Meritos Sobrenaturales:.....

● **Amor Verdadero** (True Love)

Has descubierto, y posiblemente perdido, un amor verdadero. No obstante, este amor proporciona gozo en una existencia triste y oscura.

Siempre que estés sufriendo, en peligro o abatido, pensar en tu verdadero amor es suficiente para darte fuerzas para continuar. De esta forma, te permite tener éxito de forma automática en cualquier tirada de Fuerza de Voluntad, pero sólo cuando te estés esforzando activamente para proteger o acercarte a tu verdadero amor. Además te da 3 dados extra cuando intentes hacer algo por tu amor verdadero.

Este amor puede ser lo bastante poderosos como para protegerte de otras fuerzas sobrenaturales. Sin embargo, también puede ser un estorbo para determinadas acciones y situaciones.

NOTA: Este mérito es realmente difícil de interpretar y sólo debe ser elegido bajo la completa aprobación y supervisión del Narrador.

NOTA2: El merito de “Enamorado” también trata sobre lo mismo pero tiene otras reglas.

NOTA3: Hay un trasfondo en el libro de Hunter “Creed book: Judge” que trata de lo mismo, su nombre es “Soulmate”.

● **Aura Angelical** (Angelic Aura)

Exudas nobleza y Gracia angelical. A pesar de su apariencia, el personaje irradia una aura de sabiduría, confianza y autoridad que trasciende su condición mortal. Las dificultades de Carisma y Apariencia son a -1 con seres humanos.

● **El Toque de la Naturaleza** (Green Thumb / Thot's Blessing)

Tu pase hace crecer las flores, y tu contacto provoca que de los arboles nazcan brotes. Tienes el don de cultivar la flora, aun en el desierto. Puedes hacer crecer el pasto, los pimpollos florecer, las plantas brotan, y así con cada planta con un simple toque. Las plantas cuidadas por el personaje siempre crecen bien aunque luego que el personaje se vaya tienen que sobrevivir por si mismo. Tus manos son calidas como el sol de la mañana, y tu presencia lleva el goce a los corazones.

● **Influencia Lunar** (Lunar Influence)

La luna tiene sobre ti un efecto mágico, más fuerte de lo normal. Durante la luna nueva, tus Atributos Físicos se reducen a la mitad (Redondeando hacia abajo). Durante los periodos de luna nueva, aumentan en la mitad. Durante las fases menguante y creciente, los Atributos tienen su valor normal.

● **Mirada Angelical** (Angelic Gaze)

Los ojos son la ventana al alma y hay algo en tu mirada que realmente es Celestial. Los ojos del personaje puede que sean dorados como el sol o el sutil rojo de las carbones ardientes. Las dificultades de Liderazgo, Intimidacion y Empatía se reducen en -1.

● **Sensibilidad a la Magia** (Magic Sensitivity)

Tienes un don sobrenatural que te permite saber si se está usando o se ha usado recientemente la magia a menos de tres metros de distancia de donde te encuentras. Con magia, se incluyen todas los poderes sobrenaturales, como Disciplinas, Esferas, Dones y demás. La información obtenida sobre la

magia dependerá del número de éxitos que consigas en una tirada de Percepción + Ocultismo a dificultad 8.

Nota: Este merito recuerda al talento de Conciencia, sugiero reducir las dificultades de detectar magia en uno con este don o al menos la posibilidad de tener los rasgos mencionados a un coste normal o al menos poder adquirirlos.

● **Silencio** (Silence)

Tienes una capacidad fuera de lo común para moverte en silencio, llegando incluso a caminar sobre hojas secas sin hacer ruido. La dificultad de todas las tiradas de Sigilo se reduce en dos. Si el viento llegara a soplar mientras te mueves no ahí forma de que te escuchen.

● a ●●●●● **Bendicion Magia** (Blessed)

Alguien muy poderoso te ha recompensado por una acción pasada. Este recompensa es una bendicion mágica (aunque a veces puede parecer una maldicion). Tienes que ser cuidadoso, o tu benefactor te la puede retirar. Este es un merito raro.

Algunos ejemplos:

1 - Siempre puedes encontrar una moneda en tus botas cuando realmente la necesitas.

1 - Cuando salgas a pescar, los peces se tiraran literalmente dentro de tu bote.

1 - Siempre puedes encontrar presas cuando cases, pero esto no significa que siempre las atrapes.

2 - El filo de tu espado nunca se mella.

2 - Tu mochila nunca esta muy pesada.

2 - Tu caballo nunca se rompera una pierna.

2 - Siempre das una buena impresion a las personas que conocas.

3 - Algo siempre hace tus tareas mas alegres y divertidas.

3 - Otros encuentran muy fácil confiar y creer en ti.

4 - Las personas vienen a escucharte de muy lejos. Reduce las dif de cualquier tirada social en dos.

4 - Nunca tendras hambre.

5 - Tus flechas nunca fallaran. Si fallas o pifias una tirada de acertar con un arco o ballesta, igual es como si lograras un éxito.

5 - El mundo entero te ama, así que hacerte de enemigos es casi imposible.

● a ●●●●● **Bendicion del Destino** (Boon Of Fate)

Aunque sabes que no eres inmortal, se te a dado la información de que no moriras oir ciertos eventos o formas. Tal vez alguien leyo tu fortuna o profetiso tu futuro con las estrellas.

Tal vez tengas muy poco miedo del fuego porque sabes que de el no moriras. Se cual sea la razón, tienes una gran libertad para arriegas tu vida de formas que otros no lo harian. El Narrador debe tener en mente que tales fes no deben ser abusadas. Un individuo que sepa que no morira por el fuego puede que se le caiga el techo en la cabeza o que muera asfixiado. El Narrador debería determinar el costo presiso de este merito dependiendo del tipo de muerte que prediga.

● a ●●●●● **Vida Pasada** (Past Life)

Flashes de vidas pasadas en sus momentos de heroism o en situaciones desconocidas, estas ayudan al personaje -- las imágenes son indistinguibles y conllevan una cualidad

efemeral, casi como un sueño, en ellas, pero pueden asistirlo en breves momentos de inspiración y habilidad. Estas te ayudan otorgándote Conocimientos, Técnicas, aunque no Talentos (solo con el Trasfondo los puedes tener). El personaje podrá recordar una o mas de sus encarnaciones previas: En términos prácticos esto significa que tanto el jugador como el personaje sabrán un poco mas sobre las memorias de su yo anterior. El personaje puede recordar como llegar hasta su casa o su barrio en su ciudad natal anterior, o alejarse de su asesino sin saber porque. A menos que las memorias sean muy detalladas, el personaje no es muy posible que sepa todo sobre su pasado. De hecho, estos medios recuerdos son una rica fuente de ideas para historias, particularmente si las vidas anteriores del personaje eran sobrenaturales (Exceptuando a Garous y a Hadas).

- 1 pto. Deja vu de una sola vida
- 2 ptos. Recuerdos borrosos de una vida, y deja vu de varias
- 3 ptos. Recuerdos vagos de varias vidas y 1 ó 2 impresiones claras de una vida
- 4 ptos. Varias impresiones claras de muchas vidas
- 5 ptos. Una sucesión clara, pero discontinua, de recuerdos hasta la edad mítica, y más allá...

NOTA: Existe un trasfondo que trata sobre esto mismo.

●● Afinidad con las Hadas (Faerie Affinity)

A la buena gente le gustas. Evitan a los seres humanos (al menos a la luz del día) pero a ti te buscan para pasar un buen rato y tener una buena charla entretenida. Por naturaleza, estás en armonía con su forma de ser. Incluso puede que tengas un poco de sangre faérica, las hadas amistosas a veces pueden dejarte meditar en su círculo.

Afinidad con las Hadas es el resultado de antiguos pactos entre los Faes de antaño y ciertos moratales y sobrenaturales. El poder de estos pactos ha sido heredado por muchos de sus descendientes, dándoles un status especial entre los Kithain. Con una tirada exitosa de Sagacidad a dificultad 6 indicara si alguien tiene Afinidad con las Hadas. Personajes con Afinidad con las Hadas están particularmente concientes del Ensueño, y tienen la habilidad de ver los aspectos de los Kithain y cualquier Quimera que el Changeling este llevando o interactuando directamente, aunque no pueden ver a las otras quimeras a menos que estén encantados. Tales personajes son mas fáciles de encantar, como los Kinain, requiriendo solo de una tirada de Glamour contra la Banalidad del sujeto. Personajes con Afinidad con las Hadas también son encantados por igual cantidad de tiempo que un Kinain (Siente días menos la banalidad del sujeto).

Un personaje con Afinidad con las Hadas no puede ser encantado contra su voluntad ya que el pacto lo determina así. Un changeling que lo haga se transforma en un Rompe-juramentos y es expulsado de la sociedad Kithain.

Sea cual sea tu origen y el vínculo que te une a los soñadores, te tratan como a un hermano pequeño (independientemente de tu edad) y no suelen molestar con sus travesuras. De vez en cuando pueden recurrir a ti para que medies en sus disputas o entre las que los enfrentan a otros conocidos tuyos. Algunas veces podrás incluso pedirles ayuda para tus propios asuntos... si es que te atreves a someter tus problemas al juicio de las hadas.

●● Aura Ardiente / Aura Santa (Burning Aura / Holy Aura)

Tienes un aura que brilla con luz propia e intriga a quién sea capaz de leerlas. Para la gente normal, resultas inusualmente simpático o antipático, según tu personalidad y sus inclinaciones. Para los Vampiros u otros seres mas oscuros puede que te traten de matar. Pareces por tu aura un ser poderoso.

●● Bendición del Bardo o Voz Encantadora (Bard's Blessing / Enchanting Voice)

Tu voz es encantadoramente bella y parece que has sido tocado por las musas, cantas con dulzura y hablas con pasión

y elocuencia. Ya sea atronadora, gentil, persuasiva o completamente normal, tu voz tiene una cualidad que hace que la gente sea incapaz de ignorarla. Si susurra palabras seductoras en el oído de alguien, sus oídos se derriten. Si demanda que alguien haga algo, esa persona se pondrá en acción a su pesar. En cada caso, tu habilidad es menos importante que tu interpretación. De alguna manera, todo lo que dices o interpretas parece vibrar, lleno de poder de convicción.

En términos de juego, sustrae dos a la dificultad de cualquier tirada Social o suma dos dados que implique hablar, poesía, música o canto, seducir, ahullar, persuadir, fascinar u ordenar (Nota para el Narrador: aunque este mérito puede combinarse con otros méritos sociales, como Mirada Hechizadora, la bonificación combinada nunca debe disminuir la dificultad en mas de tres; de otro modo, te arriesgas a perder el control). Naturalmente, llamas la atención allá a donde vayas. La gente se siente inclinada a hablar de tan notable individuo, y este tipo de rumores no siempre redundarán en el interés de tu personaje...

NOTA: Dado que las versiones de este mérito pueden ser tanto sobrenatural como físico o una aptitud, no hay razón para que cualquier personaje pueda tenerla.

●● Habilidad/Aptitud Mística (Mystic Ability)

Por alguna razón, tienes visiones. Las visiones no son necesariamente precognitivas, pero como la precognición, las visiones ocurren fuera de tu control. Puedes volverte mas sensitivo a ellas mediante prácticas ascéticas, pero nunca concientemente inducir una visión. Puedes llegar a tener visiones mientras caminas por la calle o haces tus cosas normales. A diferencia de precognición, las visiones son siempre simbólicas y se aplican solo a tu vida sobrenatural. Los detalles de cómo es que este mérito funciona son dejados a la imaginación del narrador.

NOTA: Ver también Precognición y Dotes de Oráculo.

●● Medium (Medium)

Posees una afinidad natural para sentir y oír a los espíritus (pero no verlos), fantasmas y sombras, lo que te permite invocarlos a tu presencia. Los espíritus invocados por este modo siempre pedirán algo a cambio de su consejo o ayuda (previo pago de un soborno), no te ayudarán "gratis", todo el mundo sabe que los espíritus no dan algo por nada. Este mérito es útil en algunos casos; ya que los fantasmas están muy dispuestos a hablar con aquellos que puedan escucharlos.

Es muy interesante combinar este mérito con el defecto de magnetismo espiritual.

●● Nacimiento Auspicioso (Auspicious Birth)

El destino le sonrío a tus padres, y naciste bajo la proverbial buena estrella. Eres considerado afortunado y la opción lógica para cualquier cargo. Una vez por sesión de juego puedes elegir una tirada como "afortunada" – esa tirada hace que todos los 10 se cuenten como si estuvieras especializado y tirarlos para sacar mas éxitos. Si ya estas especializado en esa acción en particular, puedes tirar de nuevo todos los 9 y los 10 como si fueran especializados.

●● Resistencia a la Magia (Resist Magic)

Puedes tener una resistencia innata a los rituales Tremere, Garou y los conjuros de magos. Aunque nunca puedas aprender magia, las dificultades de tales hechizos sube en dos cuando es dirigida hacia ti.

NOTA: Esto incluye hechizos benéficos y malignos por igual.

●● Aura Palida (Pale Aura)

Sea cual sea el color de tu aura, tiene la palidez de la de un vampiro. De hecho, si un vampiro consigue menos de cinco éxitos en una tirada de Percepción del aura, creará que eres uno de ellos.

●● o ●●● Sentido del Peligro (Danger Sense)

Tienes un sexto sentido que te avisa del peligro, el narrador hará una tirada de percepción + alerta (intuición pero a -2 comparada con la de alerta), dependiendo de la cantidad de

éxitos, el personaje tendrá un presentimiento o sensaciones más precisas y fiables, hasta el punto de saber la naturaleza, dirección y distancia del peligro.

Nota: Las pifias son lo más interesante de este mérito.

●● a ●●●● Suertudo (Lucky / Luck)

NOTA: Este merito tiene al menos 3 variaciones en las reglas, según que libro se consulte. Los eh puesto en el orden por precio.

2 ptos - Tu personaje es normalmente una persona muy afortunada. Desde chico, las cosas siempre salen a su favor. Puede que haya adquirido un trabajo en una firma que se llene de dinero luego de que el entrara, lo que le permitió una rápida escalada. Una vez por sesión de juego, el Narrador puede reducir en 2 las dificultades de una tirada crítica. Si te sale la tirada es debido a un factor al azar.

3 ptos - Por alguna razón, las cosas malas no le pasan al personaje muy seguido. Una vez por sesión de juego, puedes ignorar todos los unos de una tirada en particular o evento. Esto puede ser declarado Después de la tirada. Los fracasos (unos) son contados como fallos, y la tirada no puede ser fracasada (pifiada).

4 pts - Naciste con suerte, debido a esto puedes repetir tres tiradas fallidas no-mágicas por historia, solo se puede repetir una sola vez la tirada.

[illegible]

Sin embargo, esta invulnerabilidad solo es aplicable a una cosa en particular, no a una secundaria o otra terciaria - Fenris puede haberte bendecido con que los dientes y garras de los lobos no te dañen, hasta las de los hombres lobo, pero eso no te ayudara a parar un Clave o si el el Garou en cuestio aplasta tu cabeza contra una pared. (Fenris, despues de todo, solo te protege de los lobos, no de la arquitectura). De la misma forma aunq el metal no afectara a tu personaje si lo hara a las ropas que lleve puestas, una bala puede arruinar cualquier ropa. Y aunque las hadas que asistieron a tu vautismo predijeron que ningun hombre mortal podria herirte, esa prevision no se aplicaria a vampiros, o a la magia de un hombre mortal o hasta - para el caso - a su 1957 Chevy Bel Aire.

Tu personaje puede ser inmune a todo el daño físico, salvo una cosa, como ser decapitado, incinerado o ser apuñalado en el corazón por una daga bendecida por tres Papas diferentes; o puede ser inmune a todas las cosas salvo en una localización, como el talon de Aquiles o el hombro de Sigfrid. Sin embargo, esto no lo prevendra de ser polimorfisiado, que su alma sea robada, o ser sellado en Carbonita o puesto en orbita, aunque su cuerpo (pero no su cordura) puede aguantar todas estas cosas. Puede ser meramente una invulnerable criatura sin alma orbitando la tierra en un bloque de Carbonita mientras sus enemigos hacen bendecir una daga por tres Papas diferentes.

Las *Inmunidades* varían en precio, dependiendo de su letalidad y de su frecuencia, tanto como las *Vulnerabilidades*. Debes comprar cada Inmunidad por separado, aunque el Narrador puede permitirte un número similar de Inmunidades (balísticas, serpientes, etc) ser todos comprados como un mismo paquete. La inmunidad total va aumentando de precio dependiendo de que tan grande es lo que queda fuera de la inmunidad.

Alternativamente, por la mitad del precio de cualquier Inmunidad, tu personaje puede ser *resistente* a algún mal –recibiendo solo la mitad de daño, redondeado hacia abajo, o reducir las dificultades de absorción en 3... tu elección.

Cualquier cosa que haga solo un dado de daño la puedes ignorar.

2 puntos – Una molestia menor (veneno vegetales, resfrios) o una muy rara amenaza (Basiliscos, el virus del Ebola).

4 puntos – Una amenaza importante (Las enfermedades, el hambre), o una moderadamente rara amenaza (venenos, el calor o el frío extremo, golpes de magia pura, hechizos de muerte).

6 puntos – Una amenaza terminal (Asfixia, ahogamiento), o una amenaza mayor (fuego, metales).

8 puntos – Invulnerabilidad a todas las amenazas físicas, pero con un gran punto debil (la cabeza, el cuello, el pecho) o una amenaza comun (fuego, armas con filo, ahogamiento).

10 puntos – Invulnerable a todas las amenazas físicas pero con un pequeño punto debil (El hombro de Sigfrid, el talon de Aquiles, el punto donde el tercer ojo iria) o una rara amenaza (balas de plata, muerdago, verberna); o una amenaza comun con un gran punto debil (armas filosas en el cuello, aka descabezamiento), o una amenaza comun en una circunstancia especifica (balas disparadas por una mujer). O inmunidad a todas las amenazas físicas salvo aquellas que hagan daño agravado, o inmunidad a todo el daño fisico salvo el hecho por uno mismo – ahorcado con una cuerda hecha del propio cabello, dominado mentalmente para comerse el propio brazo o destruir la propia filacteria.

12 puntos – Invulnerable a todas los peligros físicos, pero con una rara excepción (la morbilidad de una aspidé Egipcia, radiación nuclear, un ritual específico ejecutado por un Mago Poderoso), o una rara debilidad en un lugar pequeño (una estaca hecha de palo de rosas en el corazón), o una rara debilidad en una situación muy específica (envenenado con belladona por una hermosa mujer).

14 puntos – Invulnerable a todos los peligros físicos, pero con una debilidad extremadamente inusual (una daga bendecida por tres Papas diferentes, el elixir hecho de la esencia de ochenta malvados), o una muy rara debilidad en una situación altamente específica (arrastrado por las calles de Bagdad por caballos salvajes durante el mes de Ramadan)

16 puntos – Invulnerable a todos los peligros físicos excepto por una única debilidad (La Santa lanza de Longinus, la espada de Rolando) o invulnerable hasta que la Filacteria de tu alma sea destruida, requiriendo una condición igualmente difícil para esta.

Este Merito puede tambien ser tomado en conjuncion con el defecto de *Vulnerabilidad*, especialmente si la *Vulnerabilidad* es algo comun y no algo usualmente mortal, como podria ser el agua. Por tanto, por tres puntos se puede ser la Malvada Bruja del Oeste, Inmune a toda variedad de peligros excepto ser ahogada en un balde de agua. (“Me derrito! Me derrito! Oh quien podria haber dicho que una hermosa y buena niña como tu podria haber destruido toda mi encantadora maldad!”)

Los objetos, especialmente las Filacterias, tambien pueden tener Inmunidades a peligros fisicos, pero los Narradores deberia imponer algun tipo de limite en el tamaño para que los powergamers no usen este merito para crear bestias invulnerables e impenetrables fortalezas. En cuanto mas grandes los objetos, menos toda ella puede ser invulnerable. Puedes tener una moto indestructible, pero un Chevy '57 no sera inmune a pinchaduras de neumaticos, y tu Ban de la Fatalidad podrian explotarle las llantes y rompersele los vidrios aun cuando el resto no tenga ni un rasguño. De la misma manera, la cabaña de tu personaje tendra que ser reamoblada despues del ataque de un dragon, pero tu mansion debера ademаs ser vuelta a pintar bajo las mismas circunstancias. Sin embargo, podrias ser el que se rie al ultimo si tu Filacteria es tu castillo, de tal forma que la unica forma de vencer la Inmunidad de tu castillo sea con tu propia muerte. De tal forma, si tus enemigos entran a urtadillas a tu Sancta Sanctorum y te matan, tendran que lidiar con que el

castillo se les caiga encima – un ejemplo comun de ficcion de magia.

Es necesario mencionar que este merito puede ser potencialmente abusivo?

●●● Dotes de Oráculo (Oracular Ability)

Ves señales y presagios en la vida diaria. Puedes comprender muchos portentos mágicos que se le revelan a la gente cada día, pero que pocos ven y aún menos interpretan. Puedes obtener consejo de estos presagios, ya que ofrecen pistas del futuro y avisos para el presente. Para verlos, se precisa una tirada de Percepción + Oculismo / Conciencia. Para interpretarlos, se debe superar una tirada de Inteligencia + Oculismo. El número de éxitos determinará cuanto sentido puede verse en la señal.

NOTA: Ver también Precognicion y Aptitud Mística.

●●● Espiritu Mentor (Spirit Mentor)

Tienes un guía y compañero fantasmal, que puede emplear un cierto número de poderes menores (ver embrujado), pero normalmente te ayuda con sus consejos. Este mentor no es un verdadero mentor, es más bien un consejero.

El narrador creara al personaje y no revelara la ficha.

●●● Sangre Venenosa

Tu sangre le resulta venenosa a los Vampiros, aunque no lo sabran hasta que la beban. Cada punto de sangre bebido les provoca un daño de un nivel de salud (no agravado).

●●● Sensitivo al Poder Infernal

Eres sensible al poder infernal. Puedes detectar rápidamente zonas donde se hayan personificado demonios, se hayan efectuado aquelarres o se hayan usado recientemente concesiones personales. Se puede desenmascarar también a un demonio mediante una tirada de Percepción + Empatía contra dificultad 7. Se puede también percibir si algún vampiro es diabolista o tiene contactos infernales gastando un punto de fuerza de voluntad.

●●● Visión Nocturna (Night Sight)

Puedes ver en la oscuridad, y algunas cosas como humo, y oscuridad total o similares pueden requerir una tirada de Percepción + Alerta.

●●● + Garras/ Comillos/ Cuernos/ Pezuñas/ Cola con espinas (Claws / Fangs / Horns / Hooves / Barbed Tail)

Las brujas siempre an sido conocidas por sus bellaz uñas y colmillos de acero, y tu personaje vive bajo esa reputacion. Venido de el, la frase “te sacare los ojos” no es una amenaza sin valor. O tal vez tiene los cuernos del diablo o las pezuñas de un centauro, o algo mas mundano pero llamativo – como una placa metalica en la cabeza gracias a una cirugia... solo que esta tiene pinches.

Por tres puntos, se puede comprar un tipo de ataque; por cinco, dos. Por siete puntos se pueden comprar tres, y por nueve puntos se pueden comprar cuatro. Por once puntos se puede comprar todo el paquete del diablo y tener garras, colmillos, cuernos, pies de carnero y una cola acerrada (aunque cuesta otros tres puntos si quieres que la cola sea prensil).

Maniobra	Dificultad	Daño
Mordida	5	Fuerza +1
Zarpaso	6	Fuerza +2
Patada	7	Fuerza +3
Cuerneada	7	Fuerza +2 (Fuerza +4 si es una carga, o si se a movido mas de 10 metros o mas)
Golpe con la cola	6	Fuerza +1

Las garras, colmillos, cuernos, pezuñas y colas con espinas pueden variar en tamaño. La lista de arriba sume que tienes las de menor tamaño. Por un punto adicional, puedes conseguir las de mayor tamaño, y por otro punto despues de eso puedes conseguir *Las Grandes*, cada tamaño mayor hace un dado mas de daño. Sin embargo, esto no es necesariamente

una buena idea. Garras de lobo pueden ser pintas y hechas pasar como una cara manicuria, pero las garras de aves son un poco mas dificiles de esconder, y un par de garras gigantes de oso no solo son increiblemente conspicuas sino que imposibilitan escribir a maquina o conducir. De la misma forma, un par de cuernos de carnero pueden ser escondidos bajo un sombrero, pero unos cuernos de orix necesitaran un gran sombrero, y no hay forma de esconder los cuernos de un ciervo, especialmente si has gastado varios puntos en ellos. A discrecion del Narrador, las garras y demas pueden ser hechas retraibles por una adicional de +1 por unidad de tamaño, como los colmillos de los vampiros que pueden ser ocultados por un punot; por dos serian colmillos gigantes (del tipo que te llevan hasta los labios) que tambien serian retraibles para parecer colmillos comunes, aun los colmillos de una morsa o un jabali podrian ser hechos desaparecer – aunque debe haber una buena explicacion para esto.

●●● a ●●●●●●●● Magnetismo Espiritual (Espiritual Magnet / Spirit Magnet)

Los espíritus se congregan en una posición en la umbra paralela la tuya en la tierra, no sabes de su presencia a menos que tengas espíritu 1 o hayas sido alertado por otros de tales, estos espíritus luchan entre ellos por estar junto a ti, por matarte, por protegerte... Si los espíritus son malignos te condicionaran para que hagas actos malvados, si son benignos te ayudaran avisándote de los peligros que te acechan en la umbra.

Estos espíritus te siguen porque les gusta la quintaesencia que se forma del patron de tu cuerpo.

Algunos de estos espíritus se mantienen cerca del lugar que se refleje en el mundo fisico de la umbra. Estos espíritus pueden afectar tu comportamiento y la apariencia del personaje. Si ahí espíritus malignos dentro de la forma espiritual del personaje, el personaje sera convencido lentamente de hacer actos malvados a menos que los procedimientos apropiados sean llevados para sacar estas pestes. Si espíritus buenos poseen la forma espiritual, ellos estaran dispuestos a ayudar al personaje en las situaciones apropiadas. Note se también la diferencia entre Espíritus y Wraiths.

Si Magnetismo espiritual es un merito, espíritus benignos se agruparan alrededor de la zona de la penumbra que se correlacione con la localizacion fisica del personaje. Ellos haran lo que puedan para alertar al personaje los peligros dentro de la umbra. Si el personaje esta por realizar un acto que sea malo sin saber, los espíritus haran lo que mejor puedan para alertarle al personaje del hecho. Si estos espíritus son destruidos, otros pronto arribaran para reemplazarlos. El numero de puntos libres asignados u obtenidos afectan el nivel de los espíritus envueltos con el personaje y el alcance de otros espíritus dentro de la Umbra.

NOTA: Si es tomado como defecto el precio va de 2 a 6.

●●●● Destino (Destiny)

Tienes un gran destino, aunque puede que no te des cuenta. Tu destino va ha ser mas y mas aparente mientras la crónica avance. Profecías y sueños guían tu camino, y te dan pistas acerca de tu destino final. El sentido de seguridad y dirección que te concede sentimiento te ayuda a sobreponerte al miedo, depresión y falta de confianza, puedes volver hacia atrás en tu camino, pero nada te va a llevar lejos de tu destino.

La escenificación de esto depende del Narrador.

NOTA: También hay un trasfondo (o mas bien 2 versiones) que tratan sobre esto mismo, la única razón para tener este merito es que a veces algunos narradores consideran que el destino no es algo necesariamente bueno, volviendo así el trasfondo algo mas bien incomodo que útil. Otra posibilidad seria usarlo como en GURPS, osea que en cuanto mas puntos mejor terminara el personaje.

●●●● Imposible (Involute)

Tienes una resistencia natural a las poseciones de todos los tipos. Mientras vivas, tu cuerpo es inmune a la posesion de

fantasmas, espectros o cualquier otro tipo de entidad sobrenatural, aunque tu alma no este ocupando tu cuerpo.

NOTA: Ver Voluntad de Hierro y Sabiduria de Juicio.

●●●●● Invulnerable (Unbondable)

Eres inmune al vinculo de sangre, no importa cuanta sangre vampirica bebas, nunca te vincularas. Este mérito es cada vez más raro. Para el caso también es inmune a enamoramientos eternos, los besos de sucubos y el poder esclavizador de artefactos antiguos creados con poderes que aten el alma. Este merito puede ser poderoso – un poco demasiado poderoso para algunas cronicas.

Por tal si el personaje quiere andar siendo un ghoul sin vincular, o un usuario de un anillo unico sin problemas o en cualquier otra situación donde el personaje tenga el favor del rey sin jurarle lealtad, el personaje debe pagar el doble de este costo.

●●●●● Precognicion (Precognition)

Tienes la capacidad de percibir los acontecimientos antes de que sucedan. Esta aptitud no está bajo tu control, las premoniciones acuden a ti cuando menos te lo esperas. Esta capacidad puede tener un gran impacto sobre la historia y la naturaleza exacta de los efectos está en manos del Narrador. **NOTA:** Este Mérito no debe usarse para provocar problemas en el juego, sino para intensificar la experiencia aumentando el dramatismo.

NOTA 2: Ver también Habilidad Mística y Dotes de Oraculo.

●●●●● Parentela Garou (Garou Kinfolk / Shapechanger)

Lo sepas o no, eres parentela de una tribu de Garous o algún otro tipo de cambiaformas. Llevas la sangre de los Garou en tus venas, y tus propio hijos puede que sean Garou.

Eres inmune al Delirio y puede que tengas amigos entre los relacionados con tu familia de cambiaformas. Tener este merito no permite saber sus secretos o poder rondar por sus sitios sagrados sin una retribucion, solo le permite acercarse mas cerca de lo que cualquier mortal podra.

Sin embargo no puedes tener una puntuacion en Gnosis, la coneccion innata al mundo espiritual de todos los cambiaformas.

Tienes una buena chance de tener alguna Cultura en Cambiaformas y puede que hasta tengas contactos o aliados en común. Y probablemente puede que tengas algo de afecto por parte de la tribu de tus parientes Garou y la animosidad de sus enemigos.

Si es comprado como merito estas en términos amigables con tu parentela y los Garou. Te ayudaran siempre y cuando no comprometa sus principios. Si es comprado como defecto tus parientes piensan que eres un problema serio para su seguridad...

NOTA: Hay reglas especiales para Parentelas en **Kinfolk: Unsung Heroes** que conceden algunas habilidades sobrenaturales extra.

●●●●● Sangre Feerica (Fae Blood)

Aunque tu personaje no es un Changeling, tiene su herencia corriendo por sus venas – literalmente. La sangre Feerica te permite caminar por el Ensueño como si fueras un Fae.

Mientras que lo hagas estaras expuesto a ataques quimericos, pero también te abre las puertas a un nuevo y maravilloso mundo.

En términos Faericos, eres un Kinain, un humano con algo de Glamour inanto que puede aprender cantrips alimentado por su propio poder (Ver **Changeling: The Dreaming** y **The Enchanted** para mas detalles). También su Banalidad es bastante baja (tipicamente entre dos a cinco) y su presencia es bienvenida entre las cortes de los Faes. Naturalmente, este tipo de don lleva ciertas obligaciones en los juegos politicos de Faerie, sin embargo, es un maravilloso juego.

NOTA: Hay reglas especiales para Kinains en **The Enchanted** que conceden algunas habilidades sobrenaturales extra.

●●●●● Goul (Ghoul)

En algún momento en el pasado, tu pesonaje provo se alimento de sangre vampirica, posiblemente atandolo a su servicio. De alguna manera, se libero, pero la Vitae vampirica le a concedido algunos de los poderes de su dominador.

Además del vago conocimiento de la sociedad vampirica, tu personaje envejece lentamente, tiene un éxito automático en tiradas de fuerza, y hace un dado de daño extra en ataques cuerpo a cuerpo como un corolario de su fuerza adicional. Si deseas integrar las reglas de **Vampiro: La Mascarada**, tu personaje tiene una reserva de sangre, un punto en Potencia y el potencial de usar Disciplinas, específicamente Potencia, Fortaleza y la eleccion de poderes de su Dominador.

Este poner no viene sin ningún costo. Tu personaje debe seguir alimentandose de sangre vampirica ocasionalmente. De otra forma, recuperara su mortalidad y siempre deseara la dulce esencia de su dominador/a. Si dejara de consumir Vitae por un mes, perdera su sobrenatural fuerza (y disciplinas) para siempre. A menos que sea abrasado en cuyo momento las recuperara al costo de su vida y su alma.

●●●●● Ver Espiritus (Spirit Sight)

Puedes ver y oír todo tipo de variedades de espíritus, changelings, fantasmas y entidades similares. Este merito provee todas las ventajas concedidas por el merito Medium. Pero esta abilidad es una bendicion particular. Ver estas cosas no es una opcion; es una parte normal de tu vision. No puedes dejar de verlas. Que un fantasma agite sus puños y te grite en tu cara puede ser muy distrayente si estas tratando de tener una conversacion con una persona, puede ser peor si conduces un auto con mal clima.

Muchos Shamanes tienen este merito, y usualmente buscan personas con este merito como potenciales discipulos.

Desafortunadamente, la mayoría de las personas con este merito lo ocultan mal y terminan en asilos psiquiatricos.

●●●●● Compañero / Camarada Sobrenatural (Supernatural Companion)

Estas aliado con una criatura sobrenatural. Puedes pedir su ayuda en momentos de necesidad pero puede que no siempre pueda ayudarte. También puede que el requiera tu ayuda en momentos inconvenientes (tal es el precio de la amistad). Es altamente improbable que su amistad sea bien vista por su tipo y ningún ser sobrenatural de su tipo tampoco la aprovara. Será difícil acordar lugares de reunión y métodos de comunicación. El narrador creara a este compañero pero no revelara sus capacidades.

NOTA: Este merito supersede a Compañero

Hombrelobo/Momia/Changeling/Vampiro.

NOTA 2: Se recuerda al Narrador que los personajes deben explicar de manera convincente como han conseguido este aliado, y aun así, eres libre de prohibir este Mérito.

●●●●● Camarada Infernal

Nunca debiste decir tan alto eso de que tener al demonio por amigo seria muy útil. Ahora tienes a un demonio que te visita esporádicamente y te pide favorcillos típicos de los genocidas, a cambio te pasa información o incluso si te portas muuuuy bien, alguna concesión demoniaca (poder sobrenatural).

Atento a que este tipo de camaradas es el peor visto por todos.

●●●●● Atributo Legendario (Legendary Attribute)

Tu personaje tiene un Atributo super humano, algo en lo que el tiene el potencial de ser mas que un ser humano. Aunque este Atributo no es necesariamente automáticamente mejor, el personaje puede pasar las limitaciones humanas. Tal don es raro y precioso, y muchas personas con esta capacidad nunca alcanzan a desarrollar su verdadero potencial. En el Atributo legendario de tu personaje, este tiene el potencial para tener 6 puntos. así el personaje puede tener la fuerza de Hercules o la Inteligencia de Occam. Este merito no confiere ese valor automáticamente; debe ser comprado con puntos de atributo, puntos libres o puntos de experiencia.

Además del potencial para el poder inhumano, el personaje tiene alguna capacidad milagrosa unida a ese atributo. Un

personaje con un Resistencia Legendaria puede tener la habilidad de absorber cualquier tipo de daño, mientras que un personaje con Astucia legendaria puede cambiar su iniciativa automáticamente cuando lo desee.

Este poder es generalmente automático, y esta sujeto a la aprobación del Narrador. Su potencia varia dependiendo con la puntuación actual del atributo, así que un personaje con Resistencia legendaria en uno tiene un poder legendario que aumentara con el tiempo y la experiencia.

Este merito es obviamente potencial para el abuso, y no es apropiado para todas las crónicas o personajes.

●●●●● Existencia Encantada (Charmed Existence)

Tu vida esta de alguna manera protegida, y no enfrentas los peligros que otros deben. Puede ser que simplemente seas suertudo. Debido a este mérito, puedes ignorar un solo uno en cada tirada que hagas, como si tuvieras un éxito extra. Este mérito hace que te sea mas difícil fallar y te concede mas éxito en los que otros obtendrían.

●●●●● Toque Vital

El poder de la vida fluye en ti, todas las heridas no agravadas se curan como si fueran de un nivel menor (lesionado cura en 3 días, herido en un día, magullado en una hora).

Si estas en perfecto estado de salud, puedes curar con tus manos, repartiendo la fuerza vital que te sobra, aquel a quien cures sanara al mismo ritmo acelerado que tu (si esta malherido o tullido necesitara meses de cuidados en la cama) las dificultades con poderes que afecten la vida para efectos positivos tienen un -2 cuando usas tus manos.

La mala noticia es que tu sangre es deliciosa para los vampiros, las personas como tu reciben nombres de boca de los vampiros tales como: cornucopia, refresco grande, o simplemente ¡mío!.

●●●●● Angel Guadián / Angel de la Guarda

(Guardian Angel)

Alguien o algo te vigila y te protege. No tienes ni idea de quién o qué es, pero tienes una idea de que alguien cuida de ti. En momentos de gran necesidad, puedes gozar de protección sobrenatural. El Narrador debe decidir por qué velan por ti y quién lo hace.

NOTA: No necesariamente un ángel, a pesar del nombre.

●●●●● Nueve Vidas (Nine Lives)

La dama fortuna a favorecido a tu personaje con la habilidad de acercarte lo mas posible a peligros mortales y sobrevivir.

Cuando una tirada ocurra que resulte en la muerte del personaje, esa tirada es hecha de nuevo. Si la proxima tirada es exitosa, tu personaje vive – y una de tus nueve vidas es gastada. Si tal tirada fallara luego se hace otra tirada, hasta q salga un éxito o tus nueve vidas se hayan gastado. El narrador deberia llevar una cuidadosa cuenta de cuantas vidas le quedan al personaje.

NOTA: Se recomienda al Narrador pensarlo bien antes de permitir este Mérito.

●●●●●●● Patron Resistente (Resistant Pattern)

El daño agravado no significa nada para ti, al menos personalmente. Las armas encantadas, colmillos de los vampiros, hechizos mortales, la tormenta del avatar y desechos toxicos todavía pueden herirte, por supuesto, pero el daño no es peor que el hecho por armas ordinarias, zarpas de gatos, choques de autos o herias mientras haces deporte, cualquiera de tales puede matarte. Solo recibes daño letal de ataques que normalmente hicieran daño agravado.

●●●●●●● Verdadera Fe (True Faith)

Tienes una profunda fe y amor por el poder todo poderoso que controla el universo ya sea Dios, Gaia, Allah, el panteon Hindu o solo fe en que todo va a salir bien.

Comienzas el juego con un punto de fe que te proporciona fuerzas cuando todo ha fallado.

Con una tirada de fe contra la voluntad de un vampiro u otro ser sobrenatural puedes repelerlo (a excepción de las Momias).

Te da además cada punto en fe equivale a un dado de contramagia.

De todas formas, comienzas el juego con un punto de Fe Verdadera (un Rasgo con un valor de 1 a 10).

Te proporciona una fuerza y consuelo que sigue sosteniéndote cuando todo lo demás te traiciona. Aparte de que el valor de la Fe se suma a todas las tiradas de Fuerza de Voluntad y de Virtudes, posee numerosos efectos sobrenaturales que deben ser elegidos por el Narrador. Indudablemente la naturaleza de los milagros que llegues a efectuar estará habitualmente relacionado con tu propia Naturaleza y puede que nunca te des cuenta de que te ha ayudado una fuerza más allá de ti mismo. Realizar tales milagros deja tu Fe exhausta por algún tiempo hasta que sea reafirmada, en efecto reduciendo la puntuación en Fe.

Estos milagros parecen venir de alguna fuente desconocida. Tal vez SI hay un poder benevolente que controla el universo. Hasta un solo punto de Fe indica que es una persona de una generosidad sin límites. Un personaje debe mantener un código hasta los mas altos standares para poder mantener esta Fe. Aquellos que interactuen con el personaje pronto se daran cuenta de que el es especial, tocado y deboto de una forma rara en el mundo, y el personaje puede mantener los mas altos preceptos espirituales de su creencia.

Aunque es posible que aquellos con esta Fe sean antagonistas, es muy muy raro. La mayoría de los Creyentes Verdaderos estan llenos con compasion, honestidad y un avasallante amor por toda la creacion.

Debes tener una Humanidad de 9 o superior para poder escoger este Mérito.

Nadie puede comenzar la partida con más de un Punto de Fe y sólo pueden obtenerse puntos adicionales únicamente cuando el narrador lo decida.

.....Defectos Sobrenaturales:.....

● Brisa Fía

Un viento gélido te sigue allá donde vayas. Aunque puede venir bien para las tiradas dramáticas, ese efecto también desconcierta a los mortales. La dificultad para todas las tiradas sociales con mortales aumenta en 1. Los vientos fríos que barren las oficinas o los clubes nocturnos abarrotados pueden despertar todo tipo de sospechas.

● Imagen Distorsionada (Distorted Image)

La imagen reflejada de tu personaje no es lo que debería ser; eso significa que no se ve como el. Su sombra puede que haga gestos obscenos a sus espaldas o muestra una forma que no es la suya; su reflejo le hace caritas en el espejo mostrandoles a quienes lo vean que eres en realidad un dragon o un horror extradimensional de vacaciones. Peor aun, este problema se extiende también a todos los equivos audio visuales u otros creados por artistas talentosos. Este defecto no es un problema

tan grande con pequeñas camaras de seguridad que muestren a Shiva El Destructor pasaeandose por un pasillo.

● La Lengua del Bardo (The Bard's Tongue)

Las cosas que dices tienden a hacerse verdad, no es un don para maldecir o bendecir, o algo que puedas controlar conscientemente.

Una vez por historia una verdad desagradable sobre la situación actual aparecerá en tu cabeza y saldrá de tus labios, salvo que gastes un punto de Fuerza de Voluntad y te llesves un nivel de daño (por morderte la lengua), para contener la profecía.

● Mancha de Corrupcion (Taint of Corruption / Touch Of Frost)

Las plantas se marchitan cuando te acercas a ellas y morirán al más leve roce. También puedes robar el calor de los seres vivos tocándolos, como si estuvieses hecho de hielo. Todo el

mundo se mantiene alejado de ti. No es necesario mencionar que los seres vivos tiemblan cuando tu las tocas, y buena suerte si tratas de acostarte con alguien.

● **Ofensivo a los Animales** (Offensive to Animals)
Por alguna razón los animales estan intranquilos en tu presencia y temen tu toque. Tal vez has sido tocado por algo en tus practicas arcanas; tal vez estas maldito o tenga algo que ver con una maldicion familiar (o tal vez seas un hechicero preservado misticamente). Por alguna razón, los animales se desvovan en tu presencia.

Suma +2 a las dificultades o restate dos dados de tus reservas cuando trates con una bestia; en términos de la historia, no les gustas y a ti tampoco.

● **Sin Sombra o Sin Reflejo** (Cast No Shadow Or Reflection)

Hay muchas explicaciones para este fenomeno, y no hay dos que esten de acuerdo: Tu personaje puede haber ido a la legendaria escuela negra, donde el Diablo cobra caro la estadia – en este caso, la sombra del personaje. O tal vez su sombra quedo atrapada en algun espejo o la dejo en la habitacion de una pequeña niña – lo cual seria mejor que la alternativa, dado que algunos creen que si esta escapa, esta ronda por el mundo como un gemelo malvado. En cualquier caso, tu personaje no proyecta una sombra o reflejo (tu eleccion), y esto puede causarle muchos problemas, especialmente ya que es un defecto comun entre los servidores del mal.

● a ●●●●● **Compromisos** (Geasa) – Debe ser ligado a otro Defecto, Merito o Trasfondo.

Hay algo que ti personaje debe hacer, o no hacer, y su vida (y puede que su alma) dependan de ello. Puede ser algo que siempre ha pendido sobre sus espaldas, una obligacion profetizada por los druidas en el momento de su nacimiento, o una maldicion impuesta por las hadas en su bautizo. Puede ser un voto o juramento sagrado contraido voluntariamente, o una promesa o trato de cuyo cumplimiento quiere asegurarse Alguien (con A mayuscula). Si llega a desobedecer, las consecuencias seran muy gravez, quien sabe si mortales. El valor de un Compromiso depende de la facilidad con que puede romperse, y la penalización que comporta el hecho de quebrantarlo. Si la penalización es la perdida de un Merito o Trasfondo, deduce el valor del compromiso del Merito o Trasfondo en concreto, y el total resultante sera el valor del Defecto.

Cuando cojas un Compromiso, elige el Defecto (o defectos), Trasfondo (o Trasfondos) o Merito (o Meritos) al que esta asociado. Entonces reduce el valor total del Defecto, o el coste del Merito o Trasfondo. En el caso de Meritos que puedes elegir multiples veces, puedes escoger el Compromiso el mismo numero de veces para reducir su coste. De todas formas, el compromiso debiera ser al menos un punto menor que el valor total del Merito, Defecto o Trasfondo al que se asocia. En otras palabras, no puedes conseguir Meritos o Trasfondos gratis estableciendo limitaciones. El Narrador debe prestar mucha atención a todos los Compromisos para asegurarse de que tienen sentido y encajan con la narración, y no son una suma de insolitas restricciones y mandamientos que solo tendrían explicacion si las hadas hubieran vertido LSD en el agua del bautizo. También deberían prohibir cualquier Compromiso que no causase problemas. Es un problema perder tu alma si mueres. Y también perder un Atributo Legendario cuando pierdes tu virginidad. En cambio, se supone que perderas todos tus Atributos Legendarios (mejorados o no) en el momento de tu muerte, así que perder un Atributo Legendario cuando mueres no es un problema real, a menos que tengas algún medio de regresar de entre los muertos.

Valor	Compromisos
1 punto	Circunstancias inevitables o sacrificio increíble: Cuando mueras, si dejas que el sol toque tu piel, si alguna vez tocas el suelo con tus pies desnudos, si vuelves a decir otra palabra.
2 puntos	Circunstancias casi inevitables o sacrificio significativo: Permanecer virgen, nunca dañar una criatura viva, nunca mentir.
3 puntos	Circunstancias cotidianas o sacrificio comun: Nunca abandonar un combate, nunca revelar un secreto, nunca rehusar la hospitalidad, nunca casarse, nunca tener hijos.
4 puntos	Circunstancias improbables o sacrificio menor: Adeptar como mascota a todos los gatos que veas, no comer productos animales, nunca herir un tipo de animal o tipo de persona, nunca blandir un arma en colera.
5 puntos	Circunstancias fácilmente evitables o sacrificio trivial: Nunca partir el pan con un pelirrojo, rezar tus plegarias todas las noches, tomar tus vitaminas, no herir al rey, no comer jamon, guardar un pequeño secreto.

Las penalizaciones clásicas por el incumplimiento de un compromiso incluyen sufrir un destino siniestro, perder el alma, que tu suerte pase de buena a mala (lo que haria perder el Merito Afortunado), ser abandonado por tu familia, perder un totem, perder todos tus amigos, o perder todas tus posesiones mundanas.

Un personaje puede tener varios Compromisos en conflicto. La mayoría de las personas con estos Compromisos prefiere mantener en secreto sus Compromisos, para evitar que sean utilizados en su contra por sus enemigos. Desgraciadamente, estos pueden ser descubiertos con magia específica y un poco de destreza en las artes adivinatorias. En el pasado se han diseñado complejas trampas para forzar a una persona con compromisos a violarlos, uno detrás de otro, hasta empujarlos a una extravagante destruccion. De una forma perversa, los Compromisos, las maldiciones, los votos sagrados, y los juramentos solemnes son vistos como muestras de gran estatus por algunos seres sobrenaturales, que las ven como señal de jerarquia. Por decirlo sencillamente, la gente poco importante no tiene Compromisos, ni sufre maldiciones familiares, mientras que alguien que asume juramentos somenos o hace votos sagrados, y los mantienen, es alguien que merece respeto. Por otro lado, la mayoría de los cinicos no se sienten demasiado impresionados frente a quienes mantienen votos de castidad o silencio (ni frente a quienes los rompen, todo hay que decirlo).

Normalmente, los Compromisos, facetas del propio destino, no permiten demasiada ligereza en su interpretacion, y las maldiciones son terriblemente difíciles de levantar (en este caso, el Defecto correspondiente debe ser comprado). Sin embargo, en el caso de juramentos solemnes, votos sagrados, u obligaciones impuestas por un totem, aquellos personajes que los rompen accidentalmente pueden intentar hacer penitencia por su crimen. Sin embargo, si un personaje viola voluntariamente y concientemente los términos de un juramento (y sobrevive) se convierte en un traidor a su palabra (o perjurio), uno de los peores adjetivos que pueden dirigirsele segun Hadas, magos y Garous. El destino de un traidor a su palabra queda marcado para siempre, y la marca resulta visible para cualquiera que utilice magia que permita vislumbrar el destino de una persona (o sus Compromisos). De este modo, resulta practicamente imposible para el traidor a su palabra encontrar un mentor o cualquier clase de aliado entre aquellos que consideren a los Compromisos cosas sagradas. Algunos sobrenaturales, particularmente la Orden de Hermes y los Verbena, asesinan a los traidores a la palabra (asimilandolos a los Nefandos, cuyos caminos de oscuro poder son los unicos que les quedan abiertos).

Un personaje que desee comenzar a jugar como un traidor a la palabra debe elegir el Defecto Sino Aciago u otro semejante. Existen ocasionalmente individuos nobles y bondadosos que asumen alocadamente un Compromiso estúpido y se ven mas adelante obligados a romperlo para evitar males mayores. Una vez que la marca del destino se ha aposentado sobre un alma, es imposible eliminarla, pero siempre habra amigos que permanecieran a su lado, aunque la mayoría de los magos, hadas y theurges que sepan escupiran ante la mera mencion de sus nombres. Un Compromiso puede ser elegido al mismo tiempo que el Defecto Compulsion, asumiendo que la compulsio no imposibilite el cumplimiento del Compromiso. Por ejemplo, ambos no pueden ser lo mismo.

● a ●●●●● Maldicion / Maldito (Cursed)

Has sido maldecido por alguien o algo con poderes sobrenaturales o mágicos, o quizá sólo poseas mucha mala suerte. De cualquier modo, dependiendo del valor, la maldición podrá variar. Esta maldición es especifica y detallada, no puede ser disipada sin esfuerzos extremos y puede ser mortal. Los siguientes son solo ejemplos:

- 1 pto. Si revelas un secreto que se te haya sido confiado tu traición te hará daño de alguna forma. La maldicion podria aumentar tu mal Karma y cualquiera que sufra o sea ofendida por ti responde de la peor manera posible.
- 2 ptos. Tartamudeas incontrolablemente cuando intentas contar lo q has visto u oído. Te muerdes la lengua sin querer al hablar de cosas sobrenaturales.
- 3 ptos. Las herramientas (radios, stereos, computadoras) a menudo se rompen o funcionan mal cuando tú las usas o tocas.
- 4 ptos. Estas condenado a enemistarte con aquellos a los que más aprecies. Eres incapaz de completar un éxito absoluto (in cualquier tirada ignora todos los 10s)
- 5 ptos. Todos tus logros y adquisiciones se marchitaran y fracasaran de alguna forma.

● a ●●●●● Regresion (Throwback)

Una o más de tus vidas pasadas te afectan... para mal. Sus miedos vuelven para perseguirte en sueños, y sus peores recuerdos te atormentan por el día. Peor aun, la personalidad de una vida pasada puede invadir la tuya.

-Pesadillas o visiones, 1 ó 2 ptos. Dependiendo de las condiciones de que tanto te afecte en tus estudios, trabajo o situaciones peligrosas.

-"Compañero en la cabeza", 3 ptos. Sepas o no de la existencia de la personalidad o no.

-Paquete completo + existencia miserable, 5 ptos. Debes estar conciente de que el Narrador tomara cada oportunidad para usarlo contra ti. Este Defecto puede ser "curado" durante el curso del juego, pero solo con gran dificultad.

● a ●●●●●●● Vulnerabilidad (Vulnerability)

Tu personaje posee una *Vulnerabilidad* – una sustancia, un elemento, o un poder que puede herirlo o hasta matarlo, como la debilidad de Superman a la Kryptonita o la malvada bruja del Oeste al agua. El nivel en este defecto depende de si esta debilidad puede herirlo fatalmente, o simplemente debilitarlo, y que tan comun es esta sustancia. El daño causado por esta *Vulnerabilidad* no puede ser absorbido, excepto por armaduras, asumiendo que exista el tipo adecuado de armadura (La malvada bruja del Oeste podria haber sobrevivido si ella hubiera usado un paraguas o un impermeable).

Una *Vulnerabilidad* normal debilitante puede ser una que cause un nivel de salud agravado por turno de contacto. Una de peligro mortal puede causar tres por turno de contacto. Ademas si la mas pequeña gota de una sustancia puede ser la muerte segura o traer la destruccion instantaneamente, este

defecto puede costar un punto mas. Si la sola presencia de la sustancia ya causa el daño – estar en el mismo cuarto que el perfume del emperador o pararse bajo la luz del sol – o la mas infinitesimal gota te causa la muerte, este defecto puede valer otro punto mas; mientras que si tienes que ser herido con la sustancia – atravesado con la lanza de Longinius, o golpiado con una barra de hierro – este defecto baldra un punto menos. Si se toma por siete puntos este defecto representa que un solo rayo de luna o una mera gota de sangre puede matar instantaneamente.

Ejemplos:

Puntos	Debilidad
2 puntos	Puedes ser fatalmente herido por alguna cosa casi imposible de adquirir (la lanza de Longinius, el perfume del Emperador de Cathay), o ser debilitado por alguna cosa muy rara (la sangre de Dragon, Naphtha, la mordida de una aspidé Egipcia, el aliento de una pantera).
3 puntos	Puedes ser fatalmente herido por algo muy raro, o debilitado por algo moderadamente raro (ajo, MISTLETOE, ver tu propio reflejo, la plata, la magia).
4 puntos	Puedes ser fatalmente herido por algo moderadamente raro, o debilitado por algo comun (hierro, luz solar, fuego).
5 puntos	Puedes ser fatalmente herido por algo comun y corriente.

●● Desconcertar / Mancha del Otro Mundo

Aterrorizas a la gente. No es por lo que dices ni por como vistes. Se trata de ti... la gente no sabe muy bien como comportarse cuando apareces y los animales se ponen nerviosos. Tu comportamiento puede tranquilizarles o empeorar las cosas pero esa sobrecogedora intranquilidad jamás desaparece. Hasta tus mejores amigos reconocen que eres raro. En términos de juego añade un +2 a todas las dificultades de sociales que se realicen para que a alquiere le gustes o para que confie en ti. Esta aura desconcertante no tiene nada que ver con tu aspecto o modales y podrias tener que emplear esos talentos para equilibrar el efectos que causas entre los que te rodean. Como jugador podras tener que representar alguna suerte de manierismo espeluznante o enfrentarte al hecho de que a la gente no le

NOTA: Ver también Estigma del Wyrn. Este defecto se le parece pero al menos no estas con el Wyrn!

●● Nacimiento no Auspicioso (Inauspicious birth)

Vives en tiempos interesantes. La hora de tu nacimiento estaba marcada como un mal presagio, y tu vida a sido marcada por el. Se te considera un gafe, y aquellos supersticiosos te culparan de los mas mínimos desfortunios. Una vez por sesión, el Narrador puede elegir una tirada como "de mala suerte" – y contar los 2 como si fueran 1s. Es posible tener este Defecto y el Merito de Nacimiento Auspicioso; en tal caso, es una mezcla de buena y mala suerte.

●● Susceptibilidad a la Magia (Magic Susceptible / Susceptibility)

Eres susceptible a los rituales Tremere, Garou, de Magos y hechiceros. La dificultad para tirar un hechizo sobre ti es 2 menos, y todos los hechizos son doblemente fuertes en ti.

●● a ●●●●● Hambre Bizarro (Bizarre Hunger)

Tienes unas muy rara dieta. En vez de comer comida normal, tu debes consumir alguna extraña y desagradable sustancia para poder mantener tu salud. Si no puedes conseguir esa sustancia, empearas a perder niveles de salud al ritmo de uno por día. Aunque además comas comida normal esta no te servira de alimento.

Comer tal extras cosas siempre llamara la atención si lo haces en publico. Algunas sustancias son mas dificiles de conseguir que otras. En general, en cuanto mas desagradable la sustancia o mas dificil de conseguir, mayor sera el costo del defecto.

Ejemplos:

2 ptos – Sangre de cerdo, yodo, comida para gatos.

3 ptos – Heroína, carne podrida, la leche de cabra.

4 ptos – Sangre de niños, oro, feces (Caca)...

●●● a ●●●●●●●● Geas o Prohibición / Imperativo

Mágico (Geas or Magic Prohibition / Imperative)

Hay algo que debes o no debes hacer, y tu vida, tu suerte, tu magia y tal vez tu alma dependan de ello.

Este imperativo puede ser algo que te ha sido impuesto; un geas profetizado por los Duidas en tu nacimiento, un juramento sagrado o voto que has jurado, una promesa o trato hecho. Alguien (con una A mayúscula) presencio la resolución y esta dispuesto a hacértelo cumplir. Si desovedeces, las consecuencias serán terribles, si no mortales. Los personajes pueden tener varias prohibiciones o imperativos, y estos pueden estar en conflicto. En el mito celta, Cuchulainn tenía el Geas de “nunca rechazar la hospitalidad” y “nunca comer carne de perro”. Tres brujas una vez le ofrecieron carne de perro para el almuerzo y Cuchulainn murio poco Después. Consecuentemente, muchos Changelings, Garous y otros mantienen sus prohibiciones mágicas e imperativos secretos, a menos que ellos pueden ser usados contra sus amigos.

Tradicionalmente ahí muy poco que se pueda hacer acerca de los Geas, que son simplemente parte de las facetas del destino, y las maldiciones son diabólicamente difícil de levantar (el Defecto debe ser devuelto si así fuera). Personajes que accidentalmente violen prohibiciones o imperativos pueden redimirse por sus crímenes, reparando lo que hicieron mal. Una bruja que jure nunca comer carne roja, y de pronto encuentra un poco en su sopa, podría redimirse si mandara cheques a la protectora de animales.

Si el personaje viola la Geasa, no podrán usar magia hasta que se repare su error.

Valor en ptos

2 ptos.

Imperativo/Consecuencias

Circunstancia más común o difícil
Tener mala suerte para el resto de tu vida

3 ptos.

Circunstancias drásticas o peligrosas
Perder todos tus amigos y posesiones mundanas.

4 ptos.

Circunstancias muy peligrosas. Morir

5 ptos.

Circunstancias mortales

Que tu alma te abandone.

●●●● Advertible Espiritualmente (Spiritually Noticeable)

Solo personajes que posean el merito Medium o Ver Espiritus puede elegir este Defecto. Los espíritus automáticamente advierten a personajes con este Defecto y siempre pueden percibirlo. A diferencia del Merito Magneto Espiritual, aquellos con este Defecto es sabido que pueden interactuar fácilmente con los espíritus. Mientras que la mayoría de los espíritus te ignorarán, los fantasmas que necesitan ayuda en el mundo mortal, los espíritus de la naturaleza que estén molestos con la destrucción ambiental y extraños espíritus que meramente quieren hablar con algún humano se agolpan alrededor tuyo. Estos espíritus pueden estar molestos o pueden ser honestamente amigables, pero todos desean algo de ti. Mientras que los Espíritus constantemente te piden favores, tener que hacerlo mientras estas envuelto en algo potencialmente peligroso. Muchos personajes con este defecto o tienen guardas en sus casas contra espíritus o pueden hacer tratos con espíritus para que actúen como guardianes.

●●●● Apéndice Infernal

Has podido nacer (o te ha hecho la gracia un demonio burlón) con una pata de cabra, un ojo de cada color que se intercambian de vez en cuando, o el "pene del Cho-Jin". El caso es que te identifica inmediatamente como algo raro, tirando a las tierras del amigo Lucifer.

●●●● Atractor de Brujas (Witch Finder)

Por alguna razón, atraes la atención de brujas y hechiceros malvados. Puede ser que piensen que pueden robar tu alma/poderes o que existes para oponerte a ellos. Cual sea la razón, las brujas y hechiceros te buscan para crearte

problemas detrás de bastidores, manteniendo sus actos en secreto. Sea como sea que actúen, eres el primer objetivo para las Manipulaciones y hechicerías de los magos. Aun el usual remedio de poner una pluma de buho en la puerta de tu hogar no te protege de su interferencia o atención. Lo mejor que puede ser dicho acerca de este defecto es que siempre tienes algo interesante complicando tu vida.

●●●● Embrujado (Haunted)

Estas perseguido por un fantasma que solo tu (y los dotados para ello) puedes ver y oír, le desagradan y disfruta haciéndote la vida imposible, tiene también un cierto número de poderes menores que puede usar contra ti (una vez por historia cada uno). Gritarle puede hacer que se vaya por un breve espacio de tiempo, pero confundirá a los que te rodeen.

El Narrador determinará la naturaleza exacta del espíritu, sus poderes y si existe la posibilidad de que llegue a descansar en paz.

●●●● Sangre Potente (Potent Blood)

Tienes un sangre especialmente potente y puedes oler especialmente apetitoso para los vampiros. Estos no abandonarían fácilmente la oportunidad de seguir usándote de fuente de vitae. Por cada punto de sangre que ellos tomen ganan tres. Así que tienes un cartel gigante de cómo me en tu cabeza.

●●●● Desafortunado (Unlucky)

Tu personaje tiene mala suerte. Tu personaje parece que hace las cosas equivocadas en el momento equivocado. Una vez por sesión de juego, el Narrador puede incrementar la dificultad de una tirada crítica en dos. Si la tirada falla, es dado algún factor asaroso, o pura mala suerte. Tu mala suerte suele aparecer en los peores momentos.

No puedes tomar este defecto y el merito de Suertudo.

●●●●● Sino Aciago (Dark Fate)

Estas condenado a experimentar una muerte horrible o una agonía eterna, todo lo que hagas se volverá contra ti, todos tus logros se derrumbarán. No importa lo que hagas, no podrás evitar este terrible destino. En algún momento de tu crónica tu Sino Aciago caerá sobre ti. Lo más terrorífico es que de vez en cuando tienes premoniciones de tu fin. Si no quieres perder un dado en todas tus acciones después de tener estas terribles visiones deberás gastar un punto temporal de Fuerza de Voluntad. Depende del Narrador determinar la naturaleza exacta de este destino y el momento en que ocurrirá. Se trata de un Defecto difícil de interpretar; irónicamente, aunque pueda parecer que elimina toda capacidad de decisión propia, el conocimiento de la propia muerte puede ser muy liberador. Elric es un buen ejemplo de este defecto.

●●●●● Vampiro Psíquico (Psychic Vampire)

Tu soplo de vida se muere y debes alimentarlo constantemente con aportes externos. Eres un vampiro psíquico, las plantas y los insectos mueren en tu presencia, y cualquier persona a la que toques durante más de una hora sufrirá un nivel de salud no agravado, aquellos ya heridos, incluso los magullados, no se curarán en tu presencia, si no alimentas tu vacío interior al menos una vez al día comienzas a morir, recibes daño como la tabla de curación pero al revés (1 nivel de salud tras un día, un segundo tras tres días, un tercero en una semana, un cuarto tras un mes, y finalmente un nivel cada tres meses.)

Los Verbena y el Coro Celestial consideran este defecto como una marca de maldad absoluta a la que es mejor exterminar, mientras que los Nefandos los reclutan.

●●●●● Endemoniado (Bedeviled)

Jose – ese tipo de la biblia – era un lloron. Alguien o algo te observa y se asegura de arruinar tu vida. Tu personaje no tiene idea de quien o que es pero sabe que alguien es responsable de todas las cosas que le salen mal, o al menos de las cosas grandes. Cuando las cosas estén empujando a salir bien, le pasará otra tragedia personal, pero en vez de morir, siempre parece que alguien cerca de él morirá en vez – solo para poder verlo sufrir un poco más (o así lo piensa el causante). El

narrador Deberá decidir porque eres observado y por quien (no necesariamente debe ser el diablo a pesar del nombre).

●●●● o ●●●●●●●● **Mancillado por el Wyrn** (Wyrn-Tainted / Wyrn Taint / Taint of Corruption / Wyrn Aura)

NOTA: Ya que hay tantas versiones doy dos ejemplos resumidos.

4 ptos - Hueles al Wyrn. Ya sea porque has servido al Wyrn, por un desgraciado capricho del destino gentico, por un accidente sobrenatural, puede que alguna vez hayas hecho un pacto con los Nefandos, o firmaste con la Pentex, tal vez Chroronzon es tu tata abuelo.

Esto también puede deberse a que le sirves voluntariamente o que juegues con los productos de Black Dog Games. Como sea apestas a la plaga del enemigo de los Garou y otros sobrenaturales.

En cualquier momento tu olor es obvio para los garou con el don de sentir el Wyrn o detectar tu hedor, y muchos querran matarte sin mas dilacion. Magos que puedan percibir patrones

de vida y Vástagos que lean auras y así. Aun los mortales perspicaces pueden saber que ahí algo malo con tigo (tiradas enfrentadas si son apropiadas si estas tratando de ocultarlo).

7 ptos - Estas tocado por el Wyrn y corrupto en los ojos de los Garou. Apareces como una criatura del Wyrn a Garous usando el don de sentir al Wyrn. Sufres pesadillas, como manifestación de que el Wyrn viene en tus sueños para corromperte. Tu única esperanza son tus aliados, si es que esta con tigo. Sacarte esta corrupción debería ser la mayor tarea de tu vida, tal búsqueda va ciertamente a inspirar muchas historias.

Irradías corrupción hasta tal punto que cualquier Garou en las cercanías se percatará de tu presencia. Es un defecto serio, ya que tu vida estará constantemente amenazada por los enfurecidos ataques de hombres lobo fuera de control.

Los jugadores que eligen estos defecto estan buscando problemas.

-----Otros Datos-----

Aliento de Vida

- Denle detalles a sus personajes:** En cuantos mas detalles mejor. Describan también que son pésimos haciendo.
- Detallen su apariencia:** Como se visten, como se ven, rasgos físicos, etnia, color de ojos/pelo, rasgos particulares, tatuajes/cicatrices.
- Que personas tienen a su alrededor:** Con quien viven, familia cercana, amigos íntimos, mascotas, sus lazos sociales.
- Traten de no usar arquetipos o estereotipos** para definir a sus personajes.
- Otros rasgos** sobre el personaje, rasgos únicos (q no sean de relevancia o requieran de reglas para explicarlos) como pueden ser citas preferidas, hábitos normales o extraños, intereses y hobbies, talismanes de la buena suerte, cabalas. Por cada 5 de estos rasgos ganan un punto extra para repartir.
- Optativo:** Elijan un **Secreto Inconfesable:** Un secreto Inconfesable es algo que habla del lado oscuro del personaje, una acción en el pasado que los cambio profundamente. Es algo de lo que no quiere hablar y que puede ser que explique porque hace lo q hace así como sus meritos y defectos.
Este debe ser secreto.
- Optativo:** Elijan algún **Defecto Psicológico** menor. Nadie esta muy cuerdo ni en esta realidad, ni menos en la de WoD. Puede ser el mismo que su secreto inconfesable. O sino denle emociones negativas en las que caen frecuentemente.

-----Historia del Personaje-----

Responder estas preguntas ayuda a perfilar y definir la idea del personaje:

- Que edad tiene y de donde eres?
- En que crees (religiosamente)?
- Que apasiona a tu personaje, q es lo q le gusta hacer en su tiempo libre?
- Como resuelves los problemas?
- Como ve el sexo, la sexualidad de los demás y los asuntos sociales relacionados a ella?
- Que piensa de matar a la gente? a matado a alguna vez a alguien? lo haría?
- Que es lo mas vergonzoso que ah hecho, de que se arrepiente?
- Que (o a quien) es lo que odias mas, que no harías jamás?
- Cual es tu motivación, lo que lo mueve día a día?

-----Detalles a Recordar-----

- Es muy importante **crear un personaje que encaje con el grupo**, nada de personajes totalmente solitarios.
- El personaje debe **tener una razón para trabajar con los demás** personajes.
- El personaje **puede** ser vedado por los otros jugadores si el personaje no es compatible con el grupo.
- Amen a sus personajes:** Estos les tienen que gustar, sino cámbienlo.
- "Sean" sus personajes:** Tomen decisiones, traten de pensar y actuara como ellos lo harían, no asuman que son uds disfrazados en una hoja de personaje. Hagan la diferencia entre uds y ellos.
- No powergameen:** No tiene sentido q usen las reglas para hacer personajes munchkin, úsenlas con inteligencia y buen juicio.
- Es util dejar cabos sueltos en la historia del personaje.
- Traten de dejar espacio para que encajen los otros personajes en tu historia del personaje.
- Darle la hoja de personaje y la historia al Narrador para que este señale que es lo que puede no corresponder con el juego.

-----Reglas-----

-Reglas Generales-

Regla del 1

Un uno siempre quita un éxito. Un dos siempre se considera un fallo.

Especialidades

Si se tiene una especialización se puede tirar de nuevo todos los 10 si la acción realizada tiene que ver con la especialidad. Cada 10 cuenta como un éxito y se lanza para sacar mas exitos.

Regla del 10

Opcional: Se pueden tirar todos los diez para sacar mas exitos AUN sin especializacion.

Pifias

Reglas Clasica: Si hay mas 1s que exitos se considera pifia.
Regla de Revised: Si no hay exitos y hay algun 1 se considera pifia, por tanto es mucho mas dificil pifiar en el sistema de Revised.

Exitos Automaticos

Si tu reserva de dados es mayor o igual que la dificultad puedes declarar la tirada como automatico. Se considerara como que solo sacaste un éxito.

Variaciones en las Dificultades

Se recomienda aplicar un maximo de modificadores que no pase de +3 o -3 a todas las dificultades.

Intentarlo Otra Vez

Siempre que intentes otra vez una tirada donde has fallado, la dificultad de esta aumentara en uno.

Tiradas Extendidas

Se suman exitos por cada tirada, pero si se pifia en alguna de las tiradas se pierden todos los exitos.

Dificultad Minima/Maxima

Las dificultades nunca pueden bajar por debajo de tres. Si la dificultad es de 10 o superior, se la reduce a 9 pero se necesitara un éxito mas por punto por arriba de nueve para luego de obtenerlos tener el primer exito.

Múltiples Acciones

Se resta el total de acciones que se desean realizar de la primera acción y un dado acumulativo de las siguientes acciones.

Reserva de dados - (Acciones + dado acumulativo) = Reserva de dados para la acción

Stunts

Un Stunt es una forma de describir las acciones del personaje que sea evocativa, excitante y que resulte en una sensación cinemática.

Si alguien describe su acción con muchos detalles, el narrador puede concederle entre uno y tres dados para la tirada.

Premios a los Stunts:

-**Stunts de un dado:** El jugador da una descripción de una forma interesante y con mucho estilo. Debe esforzarse en dar una descripción. La clave es que las descripciones sean sensoriales.

-**Stunts de dos dados:** El jugador describe la acción de una forma interesante y el personaje interactúa con el medio o toma ventaja de el.

-**Stunts de tres dados:** El jugador se le ocurre algo fascinante. Todos en la mesa lo aplauden o al menos están de acuerdo y dicen "wow". +3 dados o éxito automático.

Stunts y Múltiples Acciones

El bonus de un stunt se usa para cada acción que envuelva el stunt

----Reglas Varias----

Penalizadores por Heridas

Nivel de Herida	Reservas	Penalizador al Movimiento
Magullado (Bruised)	0	El personaje, ligeramente magullado, no sufre penalizaciones a sus acciones o movimientos.
Lastimado (Hurt)	-1	Las heridas superficiales no estorban el movimiento del personaje.
Lesionado (Injured)	-1	El personaje sufre heridas menores y como consecuencia su capacidad de movimiento se ve ligeramente perjudicada (Divide la velocidad de carrera).
Herido (Wounded)	-2	El daño es significativo. El personaje no puede correr (aunque puede todavia caminar) <i>Siempre</i> pierde dos dados si tiene que moverse o atacar.
Malherido (Mauled)	-2	El personaje esta gravemente herido, y no puede mas que cojear (3 metros/ turno)
Tullido (Crippled)	-5	El personaje sufre un daño catastrofico. Apenas puede arrastrarse (un metro/turno).
Incapacitado (Incapacitated)	n/p	El dolor y el trauma fisico le hacen perder la conciencia. No pueden emprenderse acciones de ninguna clase.
Muerto (Dead)		Se le mete en una bolsa y se les notifica a los parientes mas cercanos.

NOTA: Los penalizadores por heridas se restan de la iniciativa.

Tiempos de Curación

Nivel de Herida	Daño Letal/Agravado	Daño Contundente
Magullado	Un día	Una hora cada nivel hasta lesionado
Lastimado	Tres días	Una hora cada nivel hasta lesionado
Lesionado	Una semana	Una hora cada nivel hasta lesionado
Herido †	Un mes	3 horas
Malherido	Dos meses	3 horas
Tullido	Tres meses	6 horas
Incapacitado ‡	Cinco meses * **	12 horas

* Se puede perder un punto en un atributo fisico.

** Se cura a discreción del narrador.

*** Los tiempos de curación son acumulativos con los niveles de heridas anteriores.

**** Después de completar todos los niveles con daño contundente se empieza de nuevo pero con daño letal donde están los niveles de contundente.

† Cualquier daño letal mas allá de Herido requiere atención media para estabilizarse. Por cada hora sin la atención necesaria, el personaje sufrirá un nivel de daño contundente. Si el personaje llega a Tullido (o peor) sin atención medica en un hospital o en el consultorio de un doctor, seguirá recibiendo niveles de salud letal por cada día que pase sin tratamiento.

‡ Si un personaje llega hasta incapacitado, puede que no pueda mantenerse conciente. El Personaje es incapaz de realizar acciones (excepto tiradas reflejas si esta conciente), pero no puede levantarse o moverse a excepción tal vez de para retorcerse de dolor y gemir. El Narrador puede pedir una tirada de fuerza de voluntad para hacer algo en absoluto.

Cicatrices de Combate

Si alguna herida es realmente terrible se pueden aplicar las siguientes cicatrices de combate según sea apropiado.

NOTA: El sistema normal no las comprende ya que son sacadas del manual de Hombrelobo, pero como secuelas de alguna herida particularmente desagradable me parece bien utilizarlas para todos los juegos de WoD.

- Cicatrices Superficiales:** Grandes y feas masas de tejido cicatrizado desfiguran el cuerpo de tu personaje. Estas cicatrices no tienen ningun efecto en el juego, aparte de reducir el Rasgo de Apariencia en algunas situaciones (sin embargo hay personas que consideran las cicatrices como atractivas).
- Cicatriz Profunda:** Practicamente es identica a la cicatriz superficial, excepto en el hecho de que los musculos tambien estan dañados y que la cicatriz suele doler cuando hay mucha humedad.
- Hueso Descolocado:** Uno de tus huesos se rompió y no ha cicatrizado bien. Esta lesion puede provocar una ligera perdida de las funciones musculares, pero el problema real aparecera si, en el futuro, esa zona del cuerpo recibe un daño de dos o mas niveles de salud de una vez. Si eso sucediera, el hueso volveria a romperse y provocaria una herida letal adicional.
- Daño Estetico:** Un termino general para lesiones facilmente visibles, como la falta de una oreja, un labio leporino o tener el craneo abierto. Ninguna tieneun efecto realmente debilitante, pero a la gente le resulta grotesco y a los mas duros impresion. Dabes reducir en un punto tu Apariencia cuando trates con seres humanos, a no ser que cubras o escondas el daño.
- Mandibula Rota:** Es similar al hueso descolocado: te has roto la mandibula y ahora no esta alineada con la lengua. Añade dos puntos a la dificultad de comunicacion verbal cuando utilices el lenguaje humano y uno a la dificultad de los ataques de mordisco. Ademas no podras vocalizar bien (tendras que interpretarlo).
- Tuerto:** Por decirlo llanamente, has perdido un ojo. La dificultad de todas las tiradas que impliquen percepcion profunda o disparar un arma de proyectiles (incluidas las armas arrojadas) se incrementa en tres puntos. Cualquier tirada de Percecion basada en la vista tendra una dificultad de +2.
- Ejem...** Tu sistema reproductor ha sido dañado. Eres incapaz de engendrar o tener hijos. Esto no necesariamente deja impotente, pero la dificultad de acciones como seducir aumentara en dos.
- Colapso Pulmonar:** Uno de tus pulmones ha sido perforado durante la batalla. Te resulta dificil respirar y hacer esfuerzos fisicos. Perderas un dado en todas las tiradas de Resistencia que impliquen esfuerzos fisicos y un dado

Reglas Para La Creacion de Personajes Humanos

-Dedos Amputados:	adicional tras cinco turnos de esfuerzo. Ademas, solo podras aguantar la respiracion durante la mitad del tiempo que se describe en la tabla anterior.
-Extremidad Lisiada:	Has perdido como minimo 3 dedos en una mano. Las tiradas de Destreza relacionadas con esa mano tendran una dificultad de +3.
-Lesiones Espinales:	Una de tus extremidades ha sufrido un gran daño y ha quedado inutil. Te moveras a la mitad de tu velocidad si tienes una pierna dañada. No podras utilizar esta extremidad en ningun caso.
-Daños Cerebrales:	Te has roto la columna vertebral y te cuesta mantener el equilibrio. Tu destreza se reduce en un punto, pierdes dos puntos de iniciativa y tendras que gastar Fuerza de Voluntad en cualquier tirada que implique equilibrio, precision o mantenerse inmóvil.
	Una grave lesion en la cabeza o la falta de oxigeno durante un largo periodo de tiempo ha reducido tus facultades mentales. Pierdes un punto en un Atributo Mental (a leccion del Narrador). Ademas deberas tirar un dado y restar ese resultado a Fuerza de Voluntad y/o Conocimientos (el jugador decide donde pierde los puntos). Probablemente, tambien estaras parcialmente amnesico.

Dispositivos de Protección

Versus melee o pelea solamente; las armas de fuego niegan todo menos la Armadura antidisturbios

Ítem	Protección de la Armadura	Penalizador a la Destreza
Chaqueta de motoquero	1	0
Chaqueta de cuero reforzada	3	1
Casco de motoquero	3	0 (Cabeza solamente)
Kevlar	3	1
Tapa de tacho de la basura	2	(Ninguna, pero requiera de una tirada de Destreza + Armas Cuerpo a Cuerpo dificultad 6 para poder ser usada)
Armadura Flak	4	2
Armadura Antidisturbios	5	3
Armadura Arcaica	3	1 (No protege contra balas)
Armadura Pesada	4	1 (Fue 3 para poder usarla, No protege contra balas)
Armadura de Caballero	5/6cont/1balisitca	2 (Las heridas de balas son dolorosas ya que el metal se abre hacia adentro)

Colores del Aura

Tanto los mortales como las criaturas sobrenaturales irradian un “aura” psíquica, formada por una serie de colores cambiantes que no es fácil discernir con claridad. Hasta la gente más simple tiene múltiples tonos dentro de su aura. Predominan las emociones fuertes, mientras que las impresiones momentáneas o los secretos ocultos aparecen como destellos o nubes. Los colores cambian en simpatía con el estado emocional, mezclando nuevos colores es un patrón siempre cambiante. Cuanto más fuerte son las emociones más intensos son los tonos. Un “psíquico” habilidoso puede aprender mucho de alguien leyendo las sutilezas del color y el brillo de su aura.

NOTA: Un jugador q acaba de recibir algun poder para ver auras puede hacer como si su personaje conociera el parrafo anterior, pero es mucho mas entretenido q tenga que aprender que representa cada color por si mismo.

Condición	Colores del Aura		
Agresivo	Púrpura	Triste	Plateado
Amargado	Marrón	Confuso	Moteado, colores cambiantes
Asustado	Naranja	Frenesi	Colores que cambian rápidamente
Calmado	Azul Claro	Sicótico	Colores giratorios e hipnóticos
Conservador	Lavanda	Sañador	Colores fuertes parpadeantes
Compasivo	Rosa	Diabolista/Nefando	Venas negras en el aura
Deprimido	Gris	Fantasma	Aura débil e intermitente
Desconfiado	Verde Claro	Fae	Brillos irisados en el aura
Enamorado	Azul	Garou	Aura brillante y vibrante
Envidioso	Verde Oscuro	Mago	Miles de destellos en el aura
Espiritual	Dorado	Vampiro	El color apropiado es pálido
Excitado	Violeta	Shemsu-heru	?(Colores brillante pero parpadeantes)
Feliz	Bermellón	Ghouls	?(Los colores son levemente palidos?
Furioso	Rojo		Ver ghoul fatal adicition para saber)
Generoso	Rojo Rosáceo	Parentelas	?(Colores brillantes)
Idealista	Amarillo	Hechiceros	?(Cientos de destellos en el aura)
Inocente	Blanco	Kinain	?(Brillos irisados???)
Lujurioso	Rojo Oscuro	Usando magia	?(Miles de destellos en el aura)
Obsesionado	Verde	Psiquicos	?(Normal humana, solo cuando usan poderes)
Odioso	Negro	Cyborgs	?(La que corresponda es metalisada)
Suspica	Azul Oscuro	Demencia	? ()

Compras En El Mercado Negro

Ítem	Dificultad	Precio
-Armas de melee, drogas, bienes caros	5	\$10-200
-Armas cortas, drogas raras, ítems de tecnología común, mascotas raptadas	6	\$25-300
-Rifles, venenos, softwares de virus, autos grosos, joyas, animales raros	7	\$200-700
-Armas automáticas, tecnologías de punta, gente	8	\$300-1500
-Hardware militar, bienes preciosos, niños	9	\$2000+
-Armas anti-tanke, vehículos armados, bienes únicos	10	\$3000+

Nota: Existe siempre la posibilidad de q el ítem no este disponible en el mercado negro.

Vehiculos

Vehiculo	Velocidad Segura Maxima	Velocidad Maxima	Margen de Maniobra	Armadura
Camion de 6 ruedas	60	90	3	3
Tanque (moderno)	60	100	4	6
Autobus	70	100	3	2
Trailer	70	120	4	4
Sedan	70	120	5	3
Furgoneta	70	120	6	2
Utilitario	70	130	6	2
Utilitario deportivo	100	140	7	2
Motocicleta	100	140	8	0
Cupe deportivo	110	150	8	2
Deportivo	130	170	9	2
Auto Exotico	130	190+	9	2
Sedan de Lujo	85	155	7	2
Formulña uno	140	240	10	2
Bicicleta	Fuerza x 5	Fuerza x 8	5	0
Limousine	70	110	4	4

Proezas de Fuerza

Reserva	Proeza	Levanta
1	Rasgar una camisa o ventana, aplastar una lata de cerveza	20
2	Romper una silla de madera	50
3	Atravesar una puerta de madera de un puñetazo	125
4	Lanzar un barril lleno, romper una tabla de 0.6 x 2.3 M	200
5	Abrir una puerta de metal, romper eslabones de una cadena	325
6	Romper una cadena, arrojar una motocicleta, romper una valla de acero	400
7	Doblar una barra de hierro, dar vuelta un auto pequeño	450
8	Doblar barrotes de acero. Romper un tubo de plomo de 7 centímetros	500
9	Atravesar un muro de cemento con el puño.	600
10	Levantar un cañón pesado. Rasgar un tacho d metal, arrancar remaches de acero	750
11	Atravesar una plancha de 30 centímetros de metal	1000
12	Desplantar/romper un árbol pequeño o poste de metal	1500
13	Lanzar un auto, dar vuelta un vagón de tren	2000
14	Atravesar un muro de piedra, dar vuelta una furgoneta	2500
15	Levantar una maquina de guerra, tumbar un camión	3000

Saltar

Tipo de salto	Metros por éxito
Vertical (Altura)	0.5 por exitos
Horizontal (Longitud)	1 por éxito

-Si el personaje a podido tomar carrera entonces tirara **Fuerza + Atletismo a dificultad 3**.
 -En caso de no poder tomar carrera se tira **Fuerza sola a dificultad 3**.
 -El Narrador determinara en secreto cuantos exitos necesita para realizar el salto. **Cada exito siendo un metro**.
 -**No hay exitos parciales** en saltar, o se logra o no (o sea cae!).
 -Si un personaje hace una tirada de **Percepcion + Atletismo a dificultad 8** puede estimar cuantos exitos se necesitara para realizar el salto. Esta tirada deberia hacerla el narrador en secreto.

Velocidades de Movimiento en Tierra

Movimiento	Distancia en metros por turno
Paso	7
Trote	12 + Destreza
Carrera	20 + Destreza x 3

* Un turno es mas o menos 3 segundos.

Velocidad de Movimiento Nadando

Atletismo	Velocidad Base	Velocidad Corriendo
0	1 metro/turno	1 metro/turno
1	1 metro/turno	(Fuerza + 2) metros/turno
2	1 metro/turno	(Fuerza + 4) metros/turno
3	(Fuerza/2) metro/turno	(Fuerza + 6) metros/turno
4	(Fuerza/2) metro/turno	(Fuerza + 9) metros/turno
5+	(Fuerza) metro/turno	(Fuerza + 12) metros/turno

Tabla de Exitos Probables

Puntuacion		Dificultad							
Atributo	Habilidad	3	4	5	6	7	8	9	10
1	●	2	2	2	1	-	-	-	-
	●●	3	3	3	2	1	-	-	-
	●●●	4	4	4	3	2	1	-	-
	●●●●	5	5	5	4	3	2	1	-
	●●●●●	6	6	6	5	4	3	2	1
2	●	3	3	3	2	1	-	-	-
	●●	4	4	4	3	2	1	-	-
	●●●	5	5	5	4	3	2	1	-
	●●●●	6	6	6	5	4	3	2	1
	●●●●●	7	7	7	6	5	4	3	2
3	●	3	3	3	2	1	-	-	-
	●●	4	4	4	3	2	1	-	-
	●●●	5	5	5	4	3	2	1	-
	●●●●	6	6	6	5	4	3	2	1
	●●●●●	7	7	7	6	5	4	3	2
4	●	4	4	4	3	2	1	-	-
	●●	5	5	5	4	3	2	1	-
	●●●	6	6	6	5	4	3	2	1
	●●●●	7	7	7	6	5	4	3	2
	●●●●●	8	8	8	7	6	5	4	3
5	●	4	4	4	3	2	1	-	-
	●●	5	5	5	4	3	2	1	-
	●●●	6	6	6	5	4	3	2	1
	●●●●	7	7	7	6	5	4	3	2
	●●●●●	8	8	8	7	6	5	4	3

-Para habilidades que no tengan valor superior a 5 (Virtudes, Transfondos...) y no tengan Atributo al que sumarse, se considerara que el Atributo es siempre 1.

-Para Habilidades que vayan de 1-10 (Fuerza de Voluntad, Humanidad, Rabia, Para usar esta tabla teneis que hacer lo siguiente. En primer lugar mirar que habilidad y que atributo vais a usar. Es decir, imaginaros que quiero pegarle a un tipo una patada. El atributo seria Destreza y la habilidad Pelea. Entonces, supongamos que yo tengo Destreza 3 y Pelea 2. Pues bien, miro la fila donde el Atributo tiene por valor 3 y luego, dentro de esta fila la Habilidad por valor 2.

-Supongamos que la dificultad es 6. Pues bien, cruzo la fila con la columna donde la dificultad es 6 y segun la tabla tengo 3 exitos al dispararle. Arete...) se divide el valor actual entre dos, redondeando hacia arriba, y este numero sera el valor que debereis poner en la tabla de arriba, tanto en el Atributo, como en la Habilidad.

Modificaciones a la creacion de personaje

Según la Edad

NOTA: Completamente opcional y deducido de la creacion de personajes de Changeling: El Ensueño, Magos niños del Libro de las Sombras, Hunter: Players Handbook, Diferentes textos de Defectos físicos y algunos textos oficiales de WoD para LARP.

De 4 hasta los 10 años

Atributos: 6/4/3
Habilidades: 9/7/3
Fuerza de Voluntad Inicial: 1
Maxima Fuerza de Voluntad: 3
Puntos Libres: 21
Ver Defectos: Niño, Bajo y Edad.

De 11 hasta los 14 años

Atributos: 6/4/3
Habilidades: 11/9/5
Fuerza de Voluntad Inicial: 2
Maxima Fuerza de Voluntad: 3
Puntos Libres: 21
Ver Defectos: Niño, Bajo y Edad.

De 15 hasta 24

Atributos: 7/5/3
Habilidades: 13/9/5
Fuerza de Voluntad Inicial: 3
Maxima Fuerza de Voluntad: 6
Puntos Libres: 15

De 25 hasta 40

Atributos: 7/5/3
Habilidades: 13/9/5
Fuerza de Voluntad Inicial: 5
Maxima Fuerza de Voluntad: 9
Puntos Libres: 15

Por encima de los 40

Atributos: 7/5/3
Habilidades: 13/9/5
Fuerza de Voluntad Inicial: 5
Maxima Fuerza de Voluntad: 10
Puntos Libres: 15
Ver Defectos: Viejo o Edad

NOTA: Según las reglas normales los personajes Humanos NO-SOBRENATURALES siempre empiezan con los siguientes valores:

Atributos: 6/4/3
Habilidades: 11/7/4
Fuerza de Voluntad Inicial: 3
Puntos Libres: 21

Alternativas Durante La Creacion de Personaje

Juntando Puntos: Sumar todos los puntos de atributos y repartirlos como uno quiera. Lo mismo con las habilidades.

Todo en puntos libres: Transforma todos los puntos para repartir en puntos libres (menos Fuerza de Voluntad y otras virtudes) al costo de compra con puntos libres (135 Puntos libres para humanos genericos o 149 para sobrenaturales). Luego reparte a gusto como si pagaras todo con puntos libres. El primer punto en atributos no se convierte en puntos libres.

---Reglas Sobre Daño---

Tipos de Heridas

Tipos	Se marca	Fuentes
Contundente	☐	Puñetazos, golpes, caídas, ataques mentales, armas diseñadas para dejar a la víctima inconciente o Desabilitada.
Letal	☒	Armas penetrantes o que causen cortes en la piel, armas de fuego, químicos, golpes tan fuertes que dañen órganos internos, ahogamiento, gas mostaza, golpes a la cabeza, electricidad, venenos, garras y dientes de animales.
Agravado	☒ ✱	Garras y dientes de seres sobrenaturales, poderes sobrenaturales, magia, efectos que dañen el patrón, radiación, desechos tóxicos, exposición al vacío, fuego, explosiones o traumas masivos, daño que afecte a todo el cuerpo. En resumen: Las peores fuentes de daño.

Caídas

Distancia(metros)	Tirada para reducir el daño	Dificultad	Dados de Daño
3	Destreza + Atletismo	7	2 (Contundente)
6	Destreza + Atletismo	8	5 (Contundente)
10	Destreza + Atletismo	9	10 (Contundente)
13	Ninguna	-	10 (Letal)
16	Ninguna	-	10 (Letal)
20+	Ninguna	-	1 Agravado por cada 3 metros

-El último nivel de salud si es de letal o Agravado significa la muerte.

-Si la caída es menor a 10 metros, el personaje puede mitigar el daño con alguna maniobra en especial. Tira Destreza + Atletismo a la dificultad listada en la tabla, cada éxito reduce en un dado la reserva de daño. Si pifias la caída se vuelve más dañina y aumenta el daño como la próxima referencia en la tabla. Todo el daño que reciba será contundente.

-Si pasa los 10 metros entonces todo el daño que reciba será letal.

Fuego

Calor del Fuego	Grados Celsius	Tamaño del fuego	Heridas	Dificultad
Vela	150	Parte del cuerpo	1	3
Antorcha	250	Mitad del cuerpo	2	5
Mechero bunsen	350	Antorcha humana	3	7
Fuego químico	450	Por 500 cc	5	9
Metal derretido	650	Por litro de material	6	10

* Los seres humanos no absorben daño por fuego.

Golpe de Calor o Altas Temperaturas

Contrario a lo que la mayoría de las personas piensas, no es necesario el ejercicio o el cansancio extremo. Las altas temperaturas, la pérdida de fluidos corporales y la sobre exposición a los elementos puede causarlo. Los muy jóvenes y viejos por especialmente susceptibles a tales condiciones. El primer síntoma es que la piel se vuelve roja y sin la capacidad de sudar. Esta condición exacerba el problema ya que el cuerpo no puede sudar para liberarse del calor innecesario. Luego la víctima sufre dolores de cabeza; un pulso rápido e irregular; pérdida de conciencia; y muerte.

Tal peligro puede ser encontrado en climas desde los 27 C si es que el personaje no está vestido de una forma apropiada pero realmente empieza a los 40 C. En cualquier caso, el personaje sufre un nivel de daño contundente que no puede ser absorbido. Este daño es acumulativo y se repite cada 5 minutos. No podrá ser curado hasta que el personaje esté en condiciones más templadas.

Hipotermia

La hipotermia es un peligro solo si la temperatura baja por debajo de los 4 C. Pero el viento y la lluvia incrementan dramáticamente las posibilidades de tener los síntomas de la hipotermia hasta temperaturas de los 15 C. Hay una variedad de síntomas entre los cuales se encuentran la debilidad y fatiga (al principio); pérdida de la coordinación y el juicio (más adelante); y finalmente la inconciencia y la muerte. Claro está que un personaje vestido apropiadamente no debería tener estos inconvenientes.

-Si tal personaje está atrapado en un lugar helado, el narrador debe tirar un dado de daño contundente por cada 1 c por debajo de 4 C (las circunstancias varían).

El Narrador debe de hacer esta tirada cada 5 minutos, aun en situaciones extremas este periodo puede ser más corto. Por cada nivel de daño incurrido el personaje sufre una penalización de un dado a todas sus tiradas además de las penalizaciones por heridas.

Electricidad

Niveles de salud por turno	Fuente de electricidad
Uno	Menor; un enchufe
Dos	Mayor; Batería de un vehículo
Tres	Severo; Cerca defensiva, caja de fusibles
Cuatro	Fatal; Línea principal de electricidad

*Se tira Fuerza a dificultad 9 para poder soltarse de la fuente de electricidad. El daño es letal.

Radiacion Y Residuos Toxicos

Trata el daño que provenga de esta fuente como si fuera por fuego o calor extremo, pero se necesita el doble del tiempo para recuperarse.

Asfixia y Ahogamiento

Resistencia	Contener Respiración	Contener Respiración en Combate
1	30 segundos	2 Rounds
2	1 minuto	5 Rounds
3	2 minutos	8 Rounds
4	4 minutos	12 Rounds
5	8 minutos	18 Rounds

Cuando un personaje no puede mantener mas su aliento, recibe un nivel automático de daño letal cada turno. Cuando llegue a incapacitado morirá en tantos turnos como resistencia.

Venenos y Enfermedades

Valor de la Toxina	Veneno	Enfermedad
1	Alcohol (C), Cocaína (C)	Resfrió (C)
2	Comida Contaminada (C), Metanol (L)	Viruela, Infecciones (L)
3	Tomaína (C)	Influenza (C) y Neumonía (L)
4	Amoníaco (L)	Tuberculosis (L)
5	Abrasivos (L)	Cáncer, Sida (L)
6	Acidos fuertes o bases (L)	Muerte Negra (L)
7	Cianido (L)	Ebola (L)

Drogas

Los efectos duran **12 horas - Resistencia** a menos q sea dicho otra cosa.

La mayoría de las drogas causan alucinaciones menores cuando son ingeridas en grandes cantidades.

Alcohol

Vector: Oral (Tomado)

Apariencia: Líquido

Efectos: Euforia, mareos.

Sistema: -1 a destreza e inteligencia por litro después del primero. También puede anotarse como si causara un nivel de daño contundente por cada litro.

Sobre Dosis: Incoherencia, inconciencia, muerte.

Sobre Dosis: Dificultad respirando, temeridad, temblores, ataque al corazón, muerte.

Alucinógenos (LSD, Peyote)

Vector: Oral (comido o tomado); algunas veces por contacto.

Apariencia: Píldoras, hongos, papeles, líquidos.

Efectos: Sentidos alterados, pérdida de la concentración o intenso enfoque, alucinaciones, náusea.

Sistema: -2 o +2 a la dif (Dep. o la concentración o la distracción), +1 a conciencia, puede simular percepciones mágicas de rango 1 o auspex a discreción del narrador.

Sobre Dosis: Terror, pánico, alucinaciones graves o náusea.

Anfetaminas (Ice, Speed, Crack, PCP)

Vector: Oral (tomadas, inyectadas, inhaladas)

Apariencia: Píldoras, polvos.

Efectos: Excitabilidad, percepciones agudizadas, paranoia, vitalidad, agresión; Fácil adicción.

Sistema: 1 acción extra por turno por 2 horas; -1 a todas las reservas de dados por 1 día; Posible +1 a las reservas físicas (PCP). Causa dos niveles de daño contundente después de que el efecto se va por cada dosis.

Sobre Dosis: Temblores, dificultad respirando, pérdida de la coordinación y el juicio, ataques al corazón.

Marihuana & Hashish

Vector: Oral (fumado o consumido)

Apariencia: Hojas, resina

Efectos: Euforia, alucinaciones menores, letargo, pérdida de la concentración, percepción alterada del tiempo por 1 a 5 horas.

Sistema: Ninguna para dosis pequeñas; +1 a las dif mentales para dosis grandes.

Sobre Dosis: Pánico, náusea, extrema desorientación, inconciencia; Adicción psicológica.

Antidepresivos

Vector: Oral (Consumido)

Apariencia: Píldoras

Efectos: Sueño, letargo, desprendimiento, alucinaciones medias.

Sistema: -2 a destreza y a talentos y Técnicas; Las acciones requieren tiempo extra.

Sobre Dosis: Letargo extremo, inconciencia, coma, muerte.

Opiatos (Heroína, Opio, Morfina)

Vector: Oral (fumado o consumido), inyección

Apariencia: Resina, líquida

Efectos: Alucinaciones menores, disrupción sensorial, letargo, pérdida de la sensación del dolor o sensibilidad; fácil adicción.

Sistema: +2 a la dif de todas las acciones; Posibles visiones místicas a discreción del narrador. Causa un nivel de daño contundente por cada dosis, además de sustraer un dado a todas las reservas de destreza por cada dosis. Cada dosis sustrae dos dados de todas las penalizaciones causadas por heridas

Sobre Dosis: Inconciencia, coma, náusea, muerte.

Cocaína y Crack

Vector: Oral (inyectado, fumado, aspirado)

Apariencia: Polvos o "rocas"

Efectos: Estimulación, sentidos agudizados, paranoia, agresión; Fácil adicción.

Sistema: 1 acción extra por turno, +1 a las reservas de percepción por 1 hora; -1 a todas las reservas de dados por un día. Causa dos niveles de daño contundente después de que el efecto se va por cada dosis.

----Reglas Sobre Armas de Melee y Pelea----

-Oponentes Múltiples: Si un personaje esta luchando con oponentes multiples, las dificultades de los atacantes y esquivas de ese personaje aumentan en una unidad por cada oponente (hasta un maximo de diez).

-Cambio de acciones durante el combate: Si despues de haber de declarado una accion esta se cambia, todas las dificultades suben en uno.

-Ataques laterales: La dificultad disminuye en uno.

-Ataques por la espalda: La dificultad disminuye en dos.

-Aturdido: Si despues de absorber daño un personaje recibe una herida por mas puntos que su resistencia (o resistencia +2 si es sobrenatural) este quedara aturdido por el proximo round no pudiendo realizar ninguna accion. Si el personaje por alguna razon tiene multiples accion las perdera a todas por el resto del round pero actuara normalmente el proximo asalto.

Tabla de Pelea

Arma	Dificultad	Daño	Notas
Bloqueo	7	Fuerza	Reduce los exitos del oponente en el ataque
Esquiva	Varia	-	Reduce los exitos del oponente en el ataque
Parada	Varia	-	Reduce los exitos del oponente en el ataque
Desarmar	7	-	-
Mordida	5	Fuerza	
Garrazo	6	Fuerza +2	
Puñetazo	6	Fuerza	
Patada	7	Fuerza +1	
Placaje	7	Fuerza +1	Derriba al oponente
Presa	6	Fuerza	La maniobra puede extenderse varios turnos
Sujetar	6	-	La maniobra puede extenderse varios turnos
Barrido	7	Fuerza	Derriba al oponente

Sobre Armas

Cuando vallas a elegir armas para matar a alguien de forma ilegal siempre piensa en utilizar elementos baratos, desechables, duraderos y anónimos.

-Barato: Cuando estas equipado para matar, es muy probable que el presupuesto sea un factor importante.

-Desechable: Algo desechable hace que sea fácil hacer desaparecer evidencias.

-Viaja ligero y sácale el provecho a tus pertenencias: Aunque una H&K MP-5 iría muy bien, probablemente no la tienes ni puedes ocultar algo tan grande en la ropa.

-Anonimidad: En cuanto menos evidencias deje, menos especifica y menos identificable sea el arma, mas posibilidad hay que no te atrapen.

-Es útil conocer las leyes: Si le pegas a alguien con las botas puestas eso es asalto, si le pegas una patada con la punta de acero de unas botas militares eso es asalto con arma mortal.

-Ocultable: En caso que te registren una herramienta o algo inocuo no levantara la atención tanto como lo haría una espada o una Tek-9.

Ocultamiento

Abreviatura Ingles	Abreviatura en Castellano	Significado
I	I	A la vista pero parece inocuo
P	B	Cabe en el bolsillo o en una funda oculta
J	C	Se oculta bajo una campera
T	G	Se oculta bajo una gabardina
N	N	Una persona no puede ocultarlo bajo sus ropas

Localización de Impactos

Localización	Presicion	Daño	Dificultad	Localizaciones al Azar
Cabeza / cuello	-3	+4	+4	1
Brazo / manos	-3	-1	+3	2 (izquierda) - 3 (derecha)
Pecho / torso	-1	-	+1	4 a 7
Órganos vitales	-2	+3	+2	8
Piernas / pies	-2	-	+2	9 (izquierdo) - 0 (derecho)
Corazón	-4	+3	+4	Solo si sale un 8 y luego un 1 en una segunda tirada
Ojos	-5	+3	+5	Solo si sale un 1 y luego un 1 en una segunda tirada
Cualquier otra zona concreta	-2	-	+2	-

Dificultades generales base para armas cuerpo a cuerpo

Armas Cuerpo a Cuerpo

Clase	Dificultad	Ejemplos
Armas de Puño	4	Nudillos de acero, yawara, bagh nakh, cestus
Armas Romas	4	Garrote, baston, maza, martillo, sai, tonga, bate de béisbol.
Bastones	5	Cayado, mangual
Armas Flexibles	6	Mangual, nunchaku, cadena, baculo de tres secciones, manriki-gusari, kusarigama, cuerda de estrangulador, red
Hachas y Picos	6	Hacha, piqueta de batalla, kama
Hoja	6	Espada, daga, espada gancho, katar, klaive
Lanza	6	Lanza de caballeria, alabarda, nagitana

Armas a distancia

Clase	Dificultad	Ejemplos
Armas Arrojadadas	5	Espadas o mazas arrojadas
Cerbatana	6	Cerbatana, fukimi-bari
Honda	6	Honda, honda de mango largo, tirachinas
Arco	6	Arco largo, hankyu, yumi
Ballesta	6	Ballestas, cho-ko-nu
Jabalina	6	Jabalina
Hojas Arrojadizas	7	Cuchillo arrojadizo, shuriken, destrál

Armas Clásicas de Melee

Nota: Casi con cada edicion las estadísticas de las armas cambian, creanme fue un dolor de cabeza esta parte, así que las listo igual pero muchos de los valores al menos oscilan en un dos para dificultad, daño y fuerza minima. Las nuevas ediciones favorecen valores bajos de daño.

-Armas Clasicas Occidentales

Arma	Dificultad	Daño	Fuerza Min	Notas
Daga	4	Fue +1	1	Muy usada en el cuerpo a cuerpo
Espada Corta	5	Fue +2	1	Pequeña espada diseñada para ataques rápidos
Machete	5	Fue +3	2	Cuchillo largo de hoja plana
Florete	5	Fue +3	2	De hoja estrecha, usada solo para penetrar
Espada Larga	5	Fue +4	3	Espada de doble hoja usada a una o dos manos
Sable de Caballería	6	Fue +4	3	Ligera Espada a una mano de hoja curva
Kurkri	7	Fue +4	3	De hoja angulosa, muy difícil de usar
Rapier	6	Fue +4	2	Angosta espada para atravesar a tu oponente
Claymore	6	Fue +5	4	Espada con una estrecha y larga hoja, que usualmente necesita las dos manos
Cimitarra	7	Fue +5	4	Espada larga extremadamente curva
Espadon	7	Fue +6	4	Espadon de gran longitud, difícil de manejar incluso a 2 manos.
Hacha	6	Fue +5	2	Hacha con mango de madera, puede ser devastadora si se usa bien
Hacha de batalla	6	Fue +6	3	Gran hacha
Garrote	4	Fue +1	1	Trozo de madera o metal.
Lanzas	6	Fue +3	2	Lanza larga
Alabarda	8	Fue +5	3	Larga lanza con cabeza de hacha
Vara o bastón	4	Fue +1 a +3	1	Larga pieza de madera (el daño depende de la dureza de la madera)

-Armas Japonesas

Arma	Dificultad	Daño	Fuerza Minima	Notas
Nunchaku	7	Fue +1	1	Suele usarse para detener ataques con armas
Nodachi	7	Fue +7	4	Larga espada de hoja curvada y con una larga empuñadura
Shuriken	6	Fue	1	Estrellas Arrojadizas
Tanto	5	Fue +3	1	Hoja al estilo d la Katana, con una hoja + afilada y fuerte.
Katana	6	Fue +5	3	Ligera Espada a una o dos mano de hoja ligeramente curva
Wakizashi	5	Fue +4	2	Ligera Espada ligeramente curva usada conjuntamente con una Katana

-Armas de Distancia Arcaicas

Arma	Dificultad	Daño	Alcance	Fuerza Minima	Notas
Arco Corto	6	2+éxitos	60 Metros	2	
Arco Largo	6	4+éxitos	120 Metros	3	
Arco Largo Pesado	6	6+éxitos	150 Metros	4	
Arco Compuesto	8	4+éxitos	180 Metros	3	
Ballesta	5	5+éxitos	100 Metros	2	15 segs para recargar (5 turnos)
Ballesta Pesada	5	6+éxitos	110 Metros	3	
Hacha arrojadiza	6	Fue +1		2	
Dagas Arrojadizas	5	Fue		1	Doble filo

Armas Callejeras

-Ataques por el flanco ganan un dado al ataque.

-Ataques por la espalda ganan dos dados al ataque.

-Armas Romas

Arma	Dificultad	Daño	Ocultamiento	Notas
Baton/tonfa	4	Fue + 2	J	(Dos manos)
Nudillos de Acero/ Cilindro de monedas	6	Fue +1	P	
Cadena	8	Fue +2	P	Puede hacer agarre dif +1
Silla	7	Fue +2	I	Se rompe después de 3 golpes
Tubería / Barra d acero	5	Fue +2	J	(Dos manos)
Nunchaku	7	Fue +1	J	
Escayola	7	Fue +1	I	Se rompe después de 4 golpes
Taco de billar	5	Fue +1	I	Se rompe después de 2 golpes
Guantes Con Tachas / Botas con punta de metal	7	Fue +2	I	
Tacho de basura	7	Fue +3	N	Se rompe después de 3 golpes
Tapa de bote de basura	5	Fue +1	N	También es un buen escudo
Bolsa rellena	6 a 8	Fue +1 a +3	I	
Llave de Tuercas	6	Fue +1 a +3	I	
Bate de Béisbol / Tablón	4/5	Fue +1, +2	N	Hecho de madera (+1)/ Aluminio (+2) (Dos manos)

-Objetos Afilados

Arma	Dificultad	Daño	Ocultamiento	Notas
Botella	6	Fue	I	Se rompe después de un golpe
Botella Rota	6	Fue +1	P	Se rompe después de 3 golpes
Antena de un Auto	4	Fue +1	P	Puede dar mas alcance
Hacha de Mano	6	Fue +3	J	Puede ser arrojado a 3 m, +1 dif
Machete	5	Fue +3	J	
Guante con clavos	6	Fue +1 o 2	P	Su uso resulta dañino
Trozo de Vidrio	5	Fue +4	N	Se rompe después de 1 golpe
Espada-Bastón	5	Fue +3	I	
Cuchillas arrojadizas	6	Fue +1	P	Rango: 10
Látigo	6	Fue +1	J	Puede hacer agarres; dificultades a +1
Cuchillo	4	Fue +2	P	No se puede agarrar con las manos desnudas.
Navaja de Afeitar	5	Fue +1	P	Normalmente solo consigue hacer sangrar un poco
Navaja	4	Fue +1	P	No se puede agarrar con las manos desnudas.

-Herramientas

Arma	Dificultad	Daño	Ocultamiento	Notas
Taladro de Mano	8	Fue +3	J	No puede hacer tajos; (Estocada) (4)
Taladro Grande	8	Fue +5	N	Embarazoso, no se puede acuchillar
SERRUCHO	7	Fue +5	T	En pifias hiere
Aturdidor manual	6	4	P	Ver "Taser"
Remachadora/ Pistola de clavos	7	3	T	Disparo a distancia (Cadencia 3/Rango 8/Cargador 30)
Masa de 3.5 lb	7	Fue +2	J	
Masa de 5 lb	8	Fue +3	T	
Pico hacha	7	Fue +4	N	Puede hundirse (1), Penetra armadura (4)
Horca	7	Fue +2	T	Puede empalar a la victima (2)
Motosierra	8	Fue +5 a +7	N	Arma de difícil manejo, requiere de las dos manos. En pifias hierre <i>mucho</i> . Muy Ruidosa (3)

- (1) Si el arma inflinge mas de 3 niveles de daño se hunde profundamente en el objetivo, requiriendo una tira de Fuerza a dificultad 7 para sacarla.
- (2) Si el arma inflinge mas de 3 niveles de daño las puntas empalan al personaje, atravesando el cuerpo y posiblemente clavándolo a una pared o puerta. Se requiere una tirada de Fuerza a dificultad 7 para liberarse.
- (3) Cuando la uses, una motosierra suma dos a las dificultades de Percepción para todos a 3 metros a la redonda.
- (4) El daño de estar armas no puede ser absorbido por armaduras.

Reglas Sobre Armas De Fuego (y otras cosas modernas)

"Cosas que hacen pupa"
-Marito, *tha Powah* gamer

- Si el jugador no tiene una puntuacion en armas de fuego la dificultad sube en 2.
- Si el jugador no tiene la tecnica necesaria para manejar el arma pero si Armas de Fuego la dificultad sube en uno.
- Solo se puede tirar para esquivar antes de que un arma sea disparada.
- Todos los exitos obtenidos se suman al daño por el arma.**
- La dificultad baja a 4 si el objetivo esta a menos de un metro del arma.
- Emboscada:** El que embosca tira su Destreza + Sigilo a dif Percepcion + Alerta. El defensor tira Percepcion + Alerta contra la Destreza + Sigilo del que embosca. Si el atacante consigue mas exitos entonces gana 1 ataque extra. Cada éxito por arriba del primero da un dado mas a la primera tirada de ataque.

Tabla de Maniobras de Armas de Distancia

Maniobra	Presicion	Dificultad	Notas
Fuego automático	+10	+2 a +3	Hay q tener mas de la mitad del cargador
Fuego de Contención	+10	+2	
Ráfaga de 3 tiros	+2 a +3	+1	Solo se puede apuntar a un blanco
Múltiples disparos	+1 por disparo adicional	Normal	Hay q dividir la reserva de dados entre la cant de dispa.
Dos armas	Especial	+1/ mano mala	
Apuntando*	+Percepción	-	

* Para ganar este bonus hace falta haber estado todo el round anterior apuntando.

Complicaciones A Tiroteos

Cubierta	Incremento de dificultad
Liviana (en el piso, detrás de un semáforo)	+1
Buena (detrás de un auto un muro asomado)	+2
Superior (detrás de una esquina, solo la cabeza)	+3
Blanco en Movimiento / Disparando moviéndose	+1
Tumbado en Suelo	+1
Cambiar Acción luego de declararla	+1
Larga Distancia	+1
Quemarropa	-4
Blanco Inmovilizado	-2
Mira Telescópica	-2
Esquiva	Depende prox. de cobertura (de 2 a 8)

Municiones

-Balas Genericas

Calibre	Daño	Usos Comunes
.22	4	Arma Corta, Rifle
.22 LR/ 5.7mm	4	Arma Corta, Rifle, Fusil de Asalto
.223/ 5.56mm NATO	7	Fusil de Asalto
.30	4	Arma Corta
.30-06	8	Rifle
.32/ 7.65 mm	5	Arma Corta
.357 M	5	Arma Corta
.38/ .380	4	Arma Corta
.40	5	Arma Corta
.41 M	5	Arma Corta
.44 M	6	Arma Corta
7.62mm NATO	7	Fusil de Asalto
9mm	4	Arma Corta
.45	5	Arma Corta
10mm	5	Arma Corta
11mm	6	Arma Corta
.50	6	Arma Corta

Reglas Para La Creacion de Personajes Humanos

-Balas Especializadas

Modificador	Daño	Notas
Duplex	-2	2 "disparos"
Equalloy	+2	
Explosiva	+1	
Fibra de Vidrio / Plastico	+0	Difícil de localizar en el cuerpo
Flechette	+2	Alcance x1.5; divide la proteccion corporal
Glaser	+2	
Glaser Mejorada	+3	
Goma	+0	Daño de Golpe
Gyrojet	+0	+1 a cadencia de fuego; alcance x1.5
Incendiaria	+1	Puede provocar incendios
Qjiva Inversa	+2	Divide la proteccion corporal
Perforablindajes	-1	Divide la proteccion corporal
Perforablindajes Explosiva	+0	Divide la proteccion corporal
Perforablindajes Incendiaria	+0	Divide la proteccion corporal
Punta Hueca	+2	
Semiperforante	-1	Reduce la armadura corporal en 1/4
Sin Casquillo	+0	No expulsa casquillo; +1 a cadencia
Spartan	+2	
Thunderzap	+3	
Trazadora	+0	-1 a la dificultad de los siguientes disparos
Uranio Empobrecido	+3	
Veneno	+0	Puede envenenar a la victima
Volteadora	+2	

Municiones de Escopeta

-Cartuchos Generales

Calibre	Daño
8	8
10	8
12	8
20	7
410	6

-Cartuchos Especializados

Modificador	Daño	Notas
Bengala	N/A	Ciega
Bola de Fuego	+2	Explosion
Bomba de Aire	+2	Explosion de daño de golpe
BRI	+0	Alcance x 1.5
Explosiva	+2	Explosion
Flechette	+2	Alcance x1.5; divide la proteccion corporal
Gas Lacrimogeno	N/A	Crea una nube de gas lacrimogeno
Goma	+0	Daño de Golpe
Hielo	+0	Oculto la causa de muerte
Humo	N/A	Crea una nube de humo
Lanzacuerdas	N/A	Lanza una cuerda
Perforablindajes	-1	Divide la proteccion corporal
Rompecerraduras	-2	Se usa para reventar cerraduras
Silenciada	-1	Silenciada

Armas de Distancia

-Armas Callejeras

Arma	Dificultad	Daño	Alcance	Cadencia	Cargador	Ocultamiento
Spray	7	*	1	1	3	P
Taser	3	5* **	10	1	1	P
Lata de Aerosol+Fuego	5	4***	2	1	4	J
Pistola casera	8	3	8	1	1 a 3	P
Escopeta Recortada	6	8	10	2	2	J
Pistola oculta	7	4	5	1	1 a 10	I
SMG oculta	8	7	100	3	50	I
Lanzallamas	7	8	Almacena combustible para 20 turnos. Si se golpea el tanque de combustible existe un 20% de posibilidades de que explote.			

* = -2 a las reservas de dados de las victimas por 1 turno por éxito

** = No suma los éxitos al daño.

*** = Prende fuego cosas.

Reglas Para La Creacion de Personajes Humanos

-Tabla de Armas de Fuego

* El alcance de todas las armas puede ser duplicado pero hacerlo elevara la dificultad en 2.

Tipo	Dificultad	Daño	Alcance	Cadencia	Cargador	Ocultamiento
Revolver Ligero (.38 Especial)	6	4	12	3	6	B
Revolver Pesado (.44 Magnum)	7	6	35	2	6	C
X-5 Protector (Revolver)	6	6	40	3	8	C
Pistola Ligera (9mm)	7	4	20	4	17+1	B
Pistola Pesada (Colt .45)	8	5	30	3	7+1	C
X-5 Protector (Semi-automática)	7	5	40	4	12+1	C
Ametralladora Ligera o SMGs (Mac-10)	7	4	25	3	30+1	C
Ametralladora Pesada o SMG (Uzi 9mm)	6	4	50	3	32+1	G
Rifle de asalto (Steyr-Aug 5.56mm)	7	7	150	3	42+1	N
Rifle de Caza (30.06)	8	8	200	1	5+1	N
Escopeta (Ithaca Calibre 12)	6	8	20	1	5+1	G
Escopeta Semi-automática (Calibre 12)	7	8	20	3	8+1	G

Granadas

Arma	Radio	Daño	Notas
Cóctel Molotov	3m	4	Incendiaria. El daño de la explosión es contundente, pero el del fuego es letal.
Conmoción/Impacto	8–10m	8 a 10	-1 dado de daño por metro del objetivo, daño contundente, derriban. Hacen daño por pura fuerza cinética. Todo el daño que cause se curara a la hora. Es posible que se produzca una sordera permanente
Fragmentación	12m	10-12 Letal	-1 dado de daño por metro del objetivo.
Fósforo blanco	12m	12 Agravado	Arden perdiendo 2 dados cada turno. Generan humo, MUY difíciles de conseguir, inflaman todo.
Incendiarias	15m	7Agg/ turno	Hacen 7 niveles de salud a todo lo que se encuentre en su radio por turno. Seguirán ardiendo varios minutos salvo que se emplee un extintor que consuma el oxígeno. Aun después de apagado el fuego, el material debe alejarse de cualquier combustible para evitar que vuelva a prenderse.
Hielo	10m	10 Agravado	Son pequeños explosivos con carga líquida de gas freón. Cualquiera que sea afectado sufrirá el desagradable estigma de ser congelado instantáneamente hasta una temperatura cercana al cero absoluto. Incluso aquellos fuera por poco del radio sufrirán congelaciones si el gas encuentra piel expuesta.
Química	10m	-	Estas granadas no explotan sino que lanzan un gas, están calientes mientras están activadas así que tocarlas causa dos niveles de daño agravado. Duran sin viento 10 minutos.
Gas Lacrimógeno	15m	-	Las víctimas salvo que lleven equipo de protección tendrán un +2 a todas sus dificultades para acciones como resultado de los vapores y los agentes químicos. Afecta las mucosas, los lagrimales y la piel. Los ojos lloran de forma incontrolada, la nariz moquea y la piel parece haber sido roseada con gasolina y prendida.
Espuma	5m	-	Cualquiera atrapado en el radio de efecto quedara cubierto inmediatamente por un pegamento de endurecimiento rápido casi tan fuerte como el acero. Esta sustancia viscosa fraguara en segundos y solo podrá ser eliminada empleando los agentes químicos adecuados.
			Cualquier intento violento por eliminar la sustancia de la carne producirá graves heridas. El pegamento tiene 12 niveles de salud y Resistencia de 8.
Humo	15m	-	Estas armas producen un espeso humo negro que reduce la Percepción visual de cualquiera en su radio de efecto.

Compuestos Explosivo e Incendiarios

Arma	Daño	Ocultamiento	Notas
Antorcha de acetileno	6	J	Rango ajustable (3)
Lata de tiner de pintura	2	J	Bomba (1)
Sellador de piso	Variable	Variable	Bomba (1), puede ser rociado (2)
Bengala de Magnesio	3	J	Llama intensa (4)
Garrafa de gas de 16 oz	4	J	Bomba de fuego (1)
Garrafa de gas de 20 Lb	16	N	Bomba de fuego (1)
Garrafa de gas de 100 Lb	32	N	Bomba de fuego (1)
Pólvora Negra	1 por ½ Kg.	Variable	Es fácil de conseguir en cantidades Industriales
Pólvora explosiva	2	Variable	Formula refinada, empleada en la minería.
Nitroglicerina	3	N	Es un líquido oleoso y claro muy inestable que explota si es

Reglas Para La Creacion de Personajes Humanos

Dinamita	3 por cartucho	G	agitado o se expone a llamas o calor. Son cartuchos empapados de nitroglicerina estable; expuesta a temperaturas cálidas explota. Puede sudar nitroglicerina. Fabricar Dinamita: 5 éxitos por cartucho, dif 5
Cable impregnado	1 cada 2 metros	N	Es un compuesto explosivo fabricado en carretes.
Capsula explosiva	4	P	Se trata de pequeñas cargas detonadas mediante control remoto, una llama o una corriente eléctrica o fuertes campos magnéticos.
Explosivo plástico	1 a 20	J	Son explosivos maleables que no explotan con el calor o el fuego solo con un compuesto detonador.
Napalm	Variable	N	Es gasolina espesada para hacerla pegajosa. Puede apagarse mediante la inmersión total o la privación de oxígeno de otro modo seguirá ardiendo entre 5 y 10 minutos. Es posible encenderlo con cualquier cosa que prenda la gasolina. Si alguien es impregnado con napalm tira un dado, el resultado es la cantidad de dados de daño agravado que causara el primer turno y se reducirá en uno por turno siguiente.

- (1) Cuando sea empleado como una bomba de fuego (vertido en una botella y lanzado), estas armas explotan y luego queman. Hacen el daño listado en el epicentro y reducen su potencia en un nivel por metro. Luego el daño se divide en dos e inflige quemaduras por 3 turnos luego de la explosión.
- (2) Cuando esta arma sea rociada en algún blanco, el atacante debe tirar Destreza + Demoliciones o Atletismo a dificultad 6; inflige tantos niveles de daño por fuego como éxitos obtenidos, hasta un máximo de 4. Esa cantidad es reducida en uno por cada turno hasta extinguirse.
- (3) El daño listado es para una llama de 13 cm. La antorcha puede ser modificada para extender este daño pero pierde un dado de daño por cada 13 cm. de extensión.
- (4) Las bengalas encienden combustibles al contacto y calientan el metal en dos turnos. No pueden ser extinguidos con agua. La duración de una bengala de mano es de 10 turnos. Una bengala de señales dura 3 turnos.

Armas Químicas

Químico	Daño	Ocultamiento	Notas
Pesticida	Variable	J	Ojos irritados (1), Gas venenoso(2)
Acido Industrial	Variable	J	Quemaduras químicas (3)
Aceite de motor	Ninguno	J	Penaliza Destreza (4)
Spray de silicona	Ninguno	J	Penaliza Destreza (4)

- (1) El químico debe ser apuntado a la cabeza de la víctima para que afecte sus ojos. Si el ataque acierta, la víctima debe tirar Resistencia a dificultad 8 cada turno hasta que el químico haya sido limpiado. La víctima no será capaz de ver por cada turno en que falle la tirada.
- (2) Este gas causa un nivel de daño letal cada turno a criaturas vivientes en áreas no ventiladas. Este daño no puede ser absorbido.
- (3) Estos químicos causan un nivel de daño letal cada 5 turnos hasta que sean removidos. Si el blanco fue la cabeza del objetivo, este está cegado. A menos que sea retirado de los ojos en los próximos 3 turnos, la ceguera es permanente.
- (4) El atacante debe hacer una tirada de Destreza + Atletismo a dificultad 6 para poder golpear al Objetivo con estos químicos. Cualquier objetivo acertado pierde un dado a sus reservas de Destreza por cada éxito obtenido. Tal inmovilidad persiste hasta que el líquido sea removido.

Tabla de Construcción de Armas

-De melee y a distancia

Material	Dificultad (Melee / Distancia)	Máximo Daño (Melee / Distancia)
Madera	3 / 4	Fuerza +2/2
Plástico	4 / 5	Fuerza +1/1
Acero	5 / 6	Fuerza +3/3
Piedra	6 / - *	Fuerza +4/ - *

* Proyectiles manufacturados con piedra son lo suficientemente improbables para ser imposibles.

-Explosivos y Materiales Incendiarios

Materiales	Dificultad Máxima	Daño (por kilo de explosivo)
Líquido inflamable	4	4
Pólvora negra	4	5
Químicos básicos (Sodio, Magnesio)	6	4
Químicos complejos	7	10+

-Para los explosivos, el daño máximo es por kilogramo.

-Hasta 10 kilos de explosivo puede ser usado por vez.

Fuentes:

- Vampiro: La mascarada
 - Ghouls adicción fatal
 - Cazadores cazados
 - Guía del Jugador
- Werewolf: The Apocalypse
 - Croatan Song
 - Guía del jugador
 - Libro de los Auspicios
 - Hengeyokai: Shapeshifters Of The East
 - Kinfolk: Unsung Heroes
 - Legión de monstruos
 - Proyecto Crepúsculo
 - Libro de tribu: Furias Negras (Revisado)
 - Libro de tribu: Camada de Fenris (ambos)
 - Libro de tribu: Hijos de Gaia (Revisado)
 - Libro de tribu: Fiana (Revisado)
 - Libro de tribu: Caminantes Silenciosos
 - Breedbook: Bastet
- Mago: La Ascensión (Revisado)
 - Mago: Edad Oscura
 - Mago: La Cruzada Companion
 - Witches & Pagans
 - Mano Derecha de la Ascensión
 - Blood Treachery
 - Libro de las Sombras
 - El Precio del Destino
 - The Fragile Path
 - Guía de la Tecnocracia
 - Guía de las Tradiciones
 - Halls Of The Arcanum
 - Iniciados de las Artes
 - Maestros de las Artes
 - Manifiesto - Transmissions From The Rogue
- Council
 - Hechicero
 - Hechicero (Revisado)
 - Spirit Ways
 - Tales Of Magik
 - The Bitter Road
 - Libro de Tradición: Hermandad Akashica (Revisado)
- Changeling: El Ensueño
 - Guerra en Concordia
 - Kithbook: Troll
 - Kithbook: Pooka
 - Kithbook: Sátiro.
- Hunter: The Reckoning
 - Libro del Credo: Avenger
 - Libro del Credo: Defender
 - Libro del Credo: Ermitaño
 - Libro del Credo: Juez
 - Libro del Credo: Wayward
 - Guía del Jugador
- Momia la Resurrección (Revisado)
- Demonio: Los Caídos
 - Guía del Jugador
- Orpheus Corebook
- WoD: Mafia
 - WoD: Combat
 - WoD: Mareas Sangrientas
 - Demon Hunter X.
- Exalted Corerules
- Internet, demasiadas fuentes para listarlas hoy (hacerlo mañana).