

MIÉRITOS Y DEFECTOS

Una ayuda para



Por Manuel Belizón



Esta ayuda está basada en la traducción publicada por Kellhound en Fanzine Rolero de “Aventura D6, manual de Open D6 en Castellano”.

La forma en la que se comprarán ventajas o desventajas será a través de una reserva de puntos. Los puntos ganados con defectos se pueden invertir en méritos con la relación uno a uno, un punto ganado con defecto equivale a un punto con el que se puede comprar méritos.

Cada nivel de ventaja cuesta uno de los puntos de la reserva y cada nivel de desventaja otorga un punto a dicha reserva. Una ventaja a nivel 2 costará 2 puntos, a nivel 3 costará 3 puntos...

Se recomienda que la puntuación máxima que se gaste en méritos o que se gane con defectos sea de 5, a discreción del Narrador.

La reserva de puntos se alimentará o consumirá de la siguiente forma:

- Se pueden gastar 4 puntos de defectos para obtener 1D que se puede invertir en características de la forma que se quiera (respetando el mínimo de 2D y máximo de 5D).
- Se puede gastar 1 punto ganado con defectos para obtener 1D, que se puede invertir en habilidades de la forma que se quiera.
- Se puede gastar 1D asignado a los atributos para comprar 4 puntos en méritos.
- Se puede gastar 1D asignado a las habilidades para comprar 1 punto de ventaja.

Cabe la posibilidad que un personaje desee adquirir un mérito después de su creación, durante el desarrollo de una campaña. En general el jugador debe gastar 5 puntos de personaje por cada nivel de ventaja que quiera adquirir, de esta forma comprar una ventaja de nivel 1 requerirá una inversión de 5 puntos de personaje, una ventaja de nivel 2 exige el gasto de 10 puntos de personaje y una ventaja de nivel 3 necesitará 15 puntos de personaje.

De la misma forma para eliminar una desventaja el jugador tendrá que gastar 10 puntos de personaje por cada nivel de defecto que quiera suprimir. De esta forma una desventaja de nivel 1 exigirá el gasto de 10 puntos de personaje, un defecto de nivel 2 necesitará 20 puntos y uno de nivel 3 de 30 puntos.

Resumen:

Méritos: Aguerrido (1), aliado (1-3), aprendizaje rápido (1), autoridad (1-3), aumentar nivel de vida (1-2), buena suerte (2), contactos (1-3), culturas (1-3), curación acelerada (1-3), detectar frecuencia muerta (3), duro (1), equipo (1-3), forzado (1-3), versado (1), fama (1-3), especialidad de la casa (1), nervios de acero (1), rápido como el viento (1-2), resistencia al contagio (1), reacción rápida (1-3).

Defectos: Analfabeto (1), aprendizaje lento (1), desconocimiento cultural (1-2), deuda (1-3), devoción (1-3), disminuir nivel de vida (1-2), edad (1-2), enemigo (1-3), impedimento (1-3), infamia (1-3), mala suerte (2), nervios de goma (1), peculiaridad (1-3), poco versado (1), prejuicio (1-2), problemas de idioma (2), reacción lenta (1), susceptible al contagio (1), talón de Aquiles (3).



MÉRITOS

Aguerrido (nivel 1)

El personaje empieza con 1 punto de cojones extra y 1 punto de personaje extra.

Aliado (nivel 1 a 3)

Nivel 1: Un individuo o grupo es amigo del personaje. Un aliado que sea una sola persona de poder e influencia no mayores que las del personaje podría sacrificarse por él. Un aliado de nivel 1 de poder e influencia mayor que el personaje simplemente podría ayudarlo en algún momento.

Nivel 2: Las reglas son las mismas que para el nivel 1, solo que el personaje es más poderoso, y/o está más implicado en la vida del personaje.

Nivel 3: Con toda probabilidad, un grupo de personas o una persona muy poderosa ha contraído una gran deuda con él y hará todo lo que esté en su mano para ayudar al personaje incluso más allá de dicha deuda. A menudo ayudarán a la gente que él conoce sólo por agradar al personaje. El aliado podría implicarse, directa o indirectamente, en la mayoría de aventuras del personaje.

Aprendizaje rápido (nivel 1)

Cuando el personaje intenta aprender una nueva habilidad, o mejorar una vieja, lo hace invirtiendo dos Puntos de Personaje menos (como mínimo deberá gastar los mismos PP que el código D que tenga en la habilidad). La ventaja está asociada a una característica, y se aplica a todas sus habilidades. Debería haber algún tipo de razón para esto en el trasfondo del personaje.

Autoridad (nivel 1 a 3)

Nivel 1: debido a las circunstancias, no tie-

ne muchas oportunidades de usar su autoridad o es alguien muy bajo en el escalafón.

Nivel 2: el personaje está al mando de un pequeño número de tropas o al cargo de una pequeña compañía o pueblo.

Nivel 3: el personaje tiene una buena cantidad de poder e influencia. El jefe de una compañía grande o alguien cuya autoridad simplemente nunca se cuestiona tienen este mérito.

Aumentar nivel de vida (nivel 1 y 2)

Se considerará que los 3 niveles de vida medios son de libre elección según el trasfondo del personaje. Esto quiere decir que el jugador podrá decidir entre clase obrera, clase media baja y clase media alta sin tener que comprar ningún mérito o defecto.

Nivel 1: El personaje está especialmente acomodado, su nivel de vida es clase alta.

Nivel 2: El personaje pertenece a una exclusiva clase social con cantidad de recursos a su disposición, su nivel de vida es rico.

Buena suerte (nivel 2)

El personaje es excepcionalmente afortunado. Este defecto está bajo control del DJ la mayor parte del tiempo. La forma más fácil de manejarlo es, cuando el jugador tire los dados y salga un Éxito Crítico, no solo vuelve a tirar el dado comodín, si no que siempre ocurre algo bueno. El DJ puede elegir no eliminar el dado de mayor valor en los Fallos Críticos hasta el final de la escena, que el personaje gane una acción durante el siguiente turno, o que se produzca algún tipo de efecto beneficioso.

Contactos (nivel 1 a 3)

Nivel 1: El personaje “conoce a alguien” o



un grupo que generalmente ayudarán al personaje si hace una solicitud razonable o compensa al contacto adecuadamente. El personaje podría conocer un “grupo” con un mayor alcance a su influencia (pero menos poder) que le ayude, de nuevo, por una modesta tarifa o bajo las circunstancias correctas. La influencia podría no ser tan directa, pero es más fácil de obtener.

Nivel 2: El contacto es más poderoso, más influyente, más fácil de localizar y más dispuesto a ayudar, o afecta al juego a mayor escala. Si el contacto es parte de un grupo grande, tiene mayor influencia sobre un área más amplia.

Nivel 3: El contacto o contactos escogidos deberían ser casi supernormal, sobrenaturales, o increíbles en su origen.

Culturas (nivel 1 a 3)

Nivel 1: El personaje tiene conocimientos sobre una cultura particular (normalmente inusual) que puede usar en su beneficio cuando se encuentre entre gente de esa cultura. Esto actúa tanto como una habilidad de conocimiento y como un bonificador (usualmente +1) a la interacción en esa cultura.

Nivel 2: En vez de escoger una cultura pequeña e inusual, el personaje podría escoger una cultura totalmente diferente de la suya propia y obtener una comprensión de ella comparable a la comprensión de Culturas a nivel 1. O podría escoger saber más sobre un grupo cultural relativamente pequeño (hasta el punto que el personaje sería aceptado como alguien que ha pasado mucho tiempo con su gente).

Nivel 3: El personaje es nativo de una cultura inusual o tiene el conocimiento y el respeto como si lo fuera. Una persona que haya vivido una porción significativa de su vida en una

cultura y tiene ese tipo de comprensión de ella tendría Culturas a nivel 3, solo que el personaje también es además parte de la cultura dominante del entorno de juego.

Curación acelerada (nivel 1 a 3)

El personaje tiene una condición natural para restablecerse de las heridas. Gana +1D por cada nivel en la tirada de curación natural, además los fallos críticos no tienen ningún efecto pernicioso, el personaje no empeorará en ningún caso siempre que descanse.

Detectar frecuencia muerta (nivel 3)

La frecuencia muerta es indetectable para los seres humanos normales, pero por alguna razón el cerebro del personaje funciona de forma diferente y cuando un hostil anda cerca a veces le inunda una vaga sensación de incomodidad y desasosiego. Con el tiempo el personaje ha acaba relacionando esta sensación como la cercanía de hostiles y puede reconocerla fácilmente, aunque también sabe que no siempre funciona (seguramente debido a múltiples factores). Este instinto funciona mejor cuanto más estresado esté el personaje. Esta habilidad no influye ni interacciona de ninguna otra forma con la frecuencia muerta de los hostiles.

A efectos de juego, cada vez que un hostil en un radio de Percepción * 3 metros el DJ tirará un dado y consultará el resultado en la siguiente tabla:

Estrés	Resultado en 1d6 para éxito
Tranquilo	6 (16%)
Nervioso	5 o 6 (33%)
Estresado	4 a 6 (50%)
Angustiado	3 a 6 (66%)
Aterrorizado	2 a 6 (83%)
Conmocionado	1 a 6 (100%)



Duro (nivel 1)

El personaje puede soportar el daño mejor de lo normal. Agrega +1D a su Total de Resistencia al Daño contra cualquier tipo de daño.

Equipo (nivel 1 a 3)

Nivel 1: El personaje obtiene una pieza de equipo que normalmente no tendría por ser demasiado cara o “no disponible”. Por ejemplo, un personaje podría comenzar el juego con una pistola semiautomática del .45.

Nivel 2: El personaje obtiene una pieza de equipo que sería muy difícil de conseguir debido al coste o disponibilidad. Las armas militares estándar que usualmente están fuera del alcance del ciudadano normal estarían disponibles.

Nivel 3: Pueden escogerse piezas de equipo normalmente no disponibles para casi nadie. Puede seleccionarse un solo objeto de cualquier lista de equipo, o el DJ puede inventar un objeto “especial” que tenga efectos o Capacidades Especiales inusuales. O simplemente pueden ser objetos realmente caros o virtualmente imposibles de conseguir. El Equipo de un valor total de unas decenas de miles de dólares (o una dificultad de precio Heroica) cae bajo esta categoría.

Forzudo (nivel 1 a 3)

Aunque la puntuación de fuerza del personaje no cambia, sabe cómo dar un buen golpe y aprovechar todo su peso. Por cada nivel de este mérito agrega un +1 al bonificador al daño (no un 1D de bonificación, sino un +1).

Versado (nivel 1)

Por alguna razón, el personaje ha tenido una vida más provechosa de lo normal o ha aprendido más cosas que la mayoría. Al crear el personaje puede marcar de inicio una habilidad más, tendrá 13 en lugar de 12.

Fama (nivel 1 a 3)

Nivel 1: El personaje, por alguna razón, es bastante conocido. Por ejemplo, todos en el pueblo saben quién es, pero nadie a unos días de viaje ha oído hablar de él jamás. Cuando el DJ o el jugador crean que el personaje puede ser reconocido (y el mérito entraría en juego), el DJ debe tirar 3D. Si el resultado es 15 o más, el personaje es reconocido. De otro modo, deberá hacer algo especial para ser reconocido (y obtener los beneficios de ese reconocimiento). Si un personaje con Fama a nivel 1 es reconocido, debería obtener alguna pequeña ventaja.

Nivel 2: El personaje es muy bien conocido. El DJ debería tirar 3D y, con un 15 o más, una persona de otra cultura reconocerá al personaje y reaccionará de modo favorable. En la propia cultura del personaje, esta reacción aparece con un 8 o más. Si el personaje atrae la atención sobre sí mismo en su propia cultura (se identifica), entonces lo más probable es que la reacción sea automática dependiendo del DJ.

Nivel 3: Hay una probabilidad bastante buena de que cualquiera reconozca al personaje (o lo que es el personaje) bastante fácilmente. El resultado en una tirada de 3D es 8 pero puede verse modificado por las circunstancias. El personaje tiene el estatus de una estrella de cine, un político famoso, o un héroe de los deportes destacado.

Especialidad de la casa (nivel 1)

El personaje es muy bueno en una cosa muy específica, y es conocido por ello. Escoge cualquier especialización que tenga el personaje (o que le gustaría tener en el futuro), y el personaje gana +2D a la tirada cuando la use. Además, cuando el personaje la use, cabe la posibilidad a elección del Narrador de que la gente reconozca lo “naturalmente bueno” que es el personaje en la especialización. Un juga-

dor puede comprar esta ventaja como máximo dos veces, siempre para dos habilidades diferentes.

Nervios de acero (nivel 1)

El personaje ha vivido situaciones límite durante largos periodos de tiempo, su vida no es como la de las personas normales. Pocas cosas pueden hacer temblar al personaje. Tiene una bonificación de +2D a las tiradas de estrés (y sólo a las tiradas de estrés).

Rápido como el viento (nivel 1 o 2)

El personaje es rápido por naturaleza o por entrenamiento. Suma un +1 al movimiento por cada nivel de la ventaja. No modifica las características que se usan para calcular el movimiento.

Resistencia al contagio (nivel 1)

Por alguna razón desconocida, el personaje es más resistente al contagio zombi. Posiblemente el propio personaje no sea consciente de que posee esta fortaleza natural a la plaga, o si lo sabe no tiene ni idea de cuál puede ser la razón. El personaje gana +2D a las tiradas de contagio zombi (sólo para el virus Z).

Reacción rápida (nivel 1 a 3)

El personaje sabe moverse en situaciones de combate ya sea por su experiencia previa o por puro instinto. El personaje tiene una bonificación de +1D por cada nivel en las tiradas de iniciativa.





DEFECTOS

Analfabeto (nivel 1)

Un personaje puede considerarse analfabeto por dos razones. La primera es simplemente su incapacidad para leer. La otra razón es que no entienda el idioma local (un inmigrante llegando a un nuevo país o un explorador entre nativos, etc.). Puede ser una persona extremadamente inteligente y educada, pero tiene dificultades exhibiéndolo en el nuevo país. Recibe un modificador a la dificultad de +6 además de cualquier otro modificador cuando intente leer o escribir algo.

Aprendizaje lento (nivel 1)

Cuando el personaje intenta aprender una nueva habilidad, o mejorar una vieja, lo hace con un +2 al coste en Puntos de Personaje. Esta desventaja se puede aplicar de otra forma: el personaje solo puede aprender o mejorar una habilidad si la intenta y fracasa. Un personaje debería fallar una habilidad en al menos tres ocasiones antes de que le esté permitido aprender o mejorar la habilidad. Esta desventaja está asociada a una característica, y se aplica a sus habilidades. Debería haber algún tipo de razón para esto en el trasfondo del personaje, como una falta de educación o dificultad al leer.

Desconocimiento cultural (nivel 1 o 2)

Nivel 1: El personaje es un forastero y no pertenece a la cultura o sociedad en la que pasa la mayor parte del tiempo. El jugador debe decidir el país nativo del personaje, que tendrá una cultura distinta a la que se encuentra habitualmente. Por ejemplo, un personaje que esté en los Z-Corps en Estados Unidos podría ser nativo de la India. Se pueden dar algunos choques culturales, unos fanáticos racistas podrían meterse con el personaje, no siempre sabría cosas que la gente del lugar comprendería automáticamente, etc.

Nivel 2: El personaje es de una cultura totalmente distinta de la habitual en la que se mueva. El personaje debería cometer constantemente errores y meteduras de pata culturales. Todos los intentos de habilidades de callejeo o similares deberían tener al menos +6 a la dificultad. Además, el personaje probablemente debería tener problemas con el idioma nativo (podría incluso coger el defecto Problemas de Idioma).

Deuda (nivel 1 a 3)

Nivel 1: El personaje debe dinero, u otra cosa valiosa, a alguien. En la mayoría de casos, existe alguna institución de préstamos o de créditos, y los pagos no son muy onerosos. El personaje simplemente tiene más difícil obtener una tarjeta de crédito y debe emplear una buena parte de las ganancias que consiga en una aventura en pagar el préstamo.

Nivel 2: El personaje debe mucho dinero (o algo muy valioso) a alguien peligroso, o los resultados de tener esta deuda son peligrosos. Por ejemplo, el personaje podría deber su vida a un viejo científico realmente extraño y, cada vez que esa persona necesita un favor (usualmente ir a algún lugar peligroso o hacer algo suicida), el personaje tiene que dejarlo todo e ir.

Nivel 3: El personaje lo debe casi todo a algo o alguien. En el caso de bienes terrenales, el personaje debe entregar casi todo al prestamista al final de una aventura. El personaje debe “solicitar prestado” estas cosas al principio de la siguiente aventura. Y es cosa del DJ qué le deja el “prestamista”.

Devoción (nivel 1 a 3)

Nivel 1: El personaje se siente obligado a realizar ciertas acciones por amor a un código o un deber hacia algo. El personaje puede, a veces, hacer cosas que encuentra moralmente



cuestionables para lograr un bien mayor. En este nivel las creencias del personaje no entran en juego muy a menudo.

Nivel 2: El personaje cree muy fuertemente en algo e intentará persuadir a otros de lo correcto de sus creencias. Su patriotismo o lealtad a un ideal desempeñan un papel en su vida diaria.

Nivel 3: A este nivel, las creencias del personaje en la causa motivan casi todas sus acciones. El personaje voluntariamente moriría por sus creencias.

Disminuir nivel de vida (nivel 1 o 2)

Se considerará que los 3 niveles de vida medios son gratuitos según el trasfondo del personaje. Esto quiere decir que el jugador podrá decidir entre clase obrera, clase media baja y clase media alta sin tener que comprar ningún mérito o defecto.

Nivel 1: El personaje tiene unos ingresos muy modestos, su nivel de vida es pobre.

Nivel 2: El personaje no tiene posesiones ni ingresos de ningún tipo, sólo la ropa que lleve puesta, su nivel de vida es indigente.

Edad (nivel 1 o 2)

Nivel 1: El personaje es un adolescente o recién pasada la mediana edad. En general, los personajes que son demasiado jóvenes a menudo tienen que pasar por episodios en los que no son tomados en serio, donde son ignorados, y donde tienen menos derechos y control que personajes mayores. Aquellos que son demasiado viejos son tratados más o menos del mismo modo, los personajes en la flor de la vida a menudo serán respetuosos con el personaje, pero también tratarán al personaje como si estuviera senil.

Nivel 2: En vez de ser un adolescente, el personaje es un niño. En vez de acabar de pasar la mediana edad, el personaje es un anciano. Las consecuencias son básicamente las mismas que con la versión de nivel 1 de este defecto, pero los efectos son más dramáticos.

Enemigo (nivel 1 a 3)

Nivel 1: Un individuo o grupo se la tiene jurada al personaje. Un Enemigo que sea una sola persona de poder e influencia no mayores a las del personaje podría querer al personaje muerto. Un Enemigo de nivel 1 de poder e influencia mayor que el personaje simplemente quiere molestar al personaje por alguna razón. El Enemigo no tiene que tener una posición en la vida del personaje, puede ser simplemente alguien que, por alguna razón conocida por el DJ (y probablemente el jugador, pero no siempre el personaje), tiene algo contra el personaje.

Nivel 2: Las reglas son las mismas que para el nivel 1, solo que el personaje es más poderoso, más molesto, y/o está más implicado en la vida del personaje.

Nivel 3: Con toda probabilidad, un grupo de personas o una persona muy poderosa que desean matar o eliminar al personaje del entorno de juego lo acosan. A menudo causan daño a la gente que él conoce, y realizan actos viles por el único motivo que al personaje no le van a gustar. El enemigo debería implicarse, directa o indirectamente, en la mayoría de aventuras del personaje. Prácticamente todo lo malo que le ocurra al personaje complacerá al enemigo y probablemente sea responsable de muchas de ellas.

Impedimento (nivel 1 a 3)

El personaje tiene una discapacidad física o mental menor que hace más difíciles ciertas acciones. El impedimento podría ser un daño



físico permanente, un bloqueo mental concierne a cierto tipo de actividades, una limitación innata a la especie del personaje, o el resultado de la edad. El jugador y el DJ deberían trabajar algún tipo de dolencia y después escoger un grupo de habilidades relacionadas que reciban modificadores a la dificultad de +3 en total. Algunos ejemplos de grupos de tres habilidades recibiendo un modificador de +1 a la dificultad de cada una incluyen:

- Rodilla Tocada: acrobacia, saltar, correr.
- Maleducado: encanto, timar, persuasión.
- Hombro Delicado: trepar, combate con armas, lanzar.
- Desgarbado: acrobacia, combate con armas, juegos de manos.
- Despistado: investigación, idiomas, buscar.

Cada nivel de impedimento aumenta el modificador a la dificultad total en +3, afectando más a las habilidades de un grupo o aumentando el número de habilidades afectadas por el impedimento.

Infamia (nivel 1 a 3)

Nivel 1: El personaje es casi tan conocido como un personaje con el mérito de Fama a nivel 1, pero por razones diferentes. Las probabilidades de ser reconocido son las mismas que para Fama (nivel 1), pero la reacción es bastante diferente. El personaje experiencia hostilidad, prejuicio, y afrentas intencionadas. En términos de mecánicas de juego, el personaje debería ver aumentada la dificultad de todas las interacciones por lo menos en un +3.

Nivel 2: El personaje, más que probablemente, es buscado por un crimen de naturaleza grave, o hizo algo (o se cree que hizo algo) en el pasado que hace que sea odiado e injuriado por la mayoría de personas. Las reglas son esencialmente las mismas que para Infamia a

nivel 1 y las probabilidades de ser reconocido son similares a las de Fama a nivel 2, pero el modificador a las interacciones debería ser, usualmente, al menos de +6.

Nivel 3: El personaje tiene problemas apareciendo en público porque mucha gente lo odia hasta el punto de la violencia. Hay buenas probabilidades de que, si falla una interacción (con un +9 a la dificultad), la otra persona lo eche o aleje.

Mala suerte (nivel 2)

El personaje es excepcionalmente desafortunado. Este defecto está bajo control del DJ la mayor parte del tiempo. La forma más fácil de manejarlo es, cuando el jugador tire los dados y salga un Fallo Crítico, no solo pierde el mayor dado de la tirada, si no que siempre ocurre algo malo. El DJ puede elegir no permitir al jugador volver a tirar los Éxitos Críticos hasta el final de la escena, que el personaje pierda una acción durante el siguiente turno, o que se produzca algún tipo de efecto pernicioso.

Nervios de goma (nivel 1)

El personaje no está acostumbrado a las impresiones fuertes o es un blandengue. Tiene una penalización de -2D (mínimo 2D) a las tiradas de estrés (y sólo de estrés).

Peculiaridad (nivel 1 a 3)

Nivel 1: El personaje sufre alguna en su personalidad que hace más difícil su vida. Esta peculiaridad podría ser simplemente un hábito que ha ido demasiado lejos, o podría ser algún problema psicológico menor.

Algunos ejemplos:

- Dependencia: El personaje tiene una dependencia leve de algún tipo de sustancia o manía. El personaje podría ser un fumador empedernido que, si no fuma un cigarrillo al menos una vez cada par de horas de tiempo de juego, se vuelve irritable y puede llegar a



sufrir alguna penalización.

- **Cleptomanía:** Cuando está en una tienda o rodeado de objetos pequeños y portátiles, el personaje ocasionalmente intentará robar algo.
- **Indecisión:** Al personaje no le gusta tomar decisiones y retrasará el tomarlas. Cuando juegue, el jugador debería participar activamente en las discusiones del grupo, pero debería ser dubitativo e indeciso en los momentos críticos.
- **Tartamudeo:** Cuando se encuentre bajo presión, relajado, nervioso o algún otro estado común el personaje tartamudea. El resultado es que el personaje sufre +3 a la dificultad de cualquier interacción en estos momentos y el jugador debería interpretar su dificultad en expresar sus ideas a los otros jugadores.

Nivel 2: Las reglas para peculiaridad en este nivel son las mismas que para peculiaridad a nivel 1, solo que es mayor la probabilidad de que ocurra y los efectos son mayores.

Nivel 3: Estas “Peculiaridades de la personalidad” son mucho más graves. El personaje podría ser un drogadicto, un sicótico con cierto tipo de conducta, o tiene una fobia grave.

Poco versado (nivel 1)

Por alguna razón, el personaje ha tenido una vida menos provechosa de lo normal o ha aprendido menos cosas que la mayoría. Al crear el personaje debe marcar de inicio una habilidad menos, tendrá 11 en lugar de 12.

Prejuicio (nivel 1 o 2)

Nivel 1: El personaje pertenece a un grupo minoritario o es el único que está sujeto a prejuicios y discriminación. El personaje recibe modificadores a las dificultades (de +2 a +4) durante la interacción normal con personajes que no sean de su grupo minoritario, y gene-

ralmente es tratado de forma injusta por la sociedad. El grupo al que pertenece el personaje, o la razón por la que es discriminado, debería ser identificable inmediatamente, y el jugador debería saber cómo puede esperar ser tratado en la mayoría de casos.

Nivel 2: El grupo minoritario al que pertenece el personaje es oprimido. El personaje sufre esta disparidad a diario. Otros personajes del mismo grupo minoritario pueden no haber sufrido este prejuicio porque no están en posiciones en las que esta discriminación pueda ser practicada fácilmente.

Problemas de idioma (nivel 2)

El personaje no comprende el idioma del área en la que pasa la mayor parte del tiempo y debe aprender la habilidad. También recibe un modificador a la dificultad de +6 además de cualquier otro modificador por lo que intente decir o entender.

Reacción lenta (nivel 1)

El personaje está totalmente perdido en situaciones de combate ya sea por su inexperiencia o por cobardía. El personaje tiene una penalización de -2D en las tiradas de iniciativa.

Susceptible al contagio (nivel 1)

El personaje es menos resistente al contagio zombi. Posiblemente el propio personaje no sea consciente de que posee esta debilidad natural a la plaga, o si lo sabe no tiene ni idea de cuál puede ser la razón. El personaje tiene una penalización de -2D (mínimo 1D) a las tiradas de contagio zombi (sólo para el virus Z).

Talón de Aquiles (nivel 3)

El personaje tiene una debilidad grave particular. No es algo que la mayoría encuentre peligroso, pero el personaje sufre modificadores a las dificultades o daño cuando está expuesto a ello.