

# Nuevos Rasgos de Carácter para Rinascita

Por Ángel Paredes

La tabla está organizada de mayor a menor ventaja para el personaje. Es decir, los resultados pequeños son adversos y los grandes son favorables. Lo único que tienes que hacer es lanzar 1D200 y ver el rasgo de carácter resultante. La forma de hacer esto es tirar 1D20 y 1D10, el D20 marca las decenas y el D10 las unidades. Un 20 en el primer dado se considera 0 excepto si en el D10 sale otro 0, en cuyo caso se considerará 20. Es decir, 20 y 1 es un 01; 20 y 0, es un 200.

## Rasgos de carácter

### Tirar 1D200

1: El PJ resultó herido gravemente en un accidente o pelea, lanzar 1D6-1 y restárselo a cada característica física, incluyendo Aspecto y Percepción (si sale 0 no se resta nada).

2: El PJ ha pasado una enfermedad en su niñez que ha dejado su organismo bastante tocado: -5 a Resistencia, Fuerza y Agilidad.

3: El personaje ha recibido una educación en su profesión muy deficiente y reparte 80 puntos en vez de 100 en sus habilidades.

4: Toda tu vida te has considerado una mierda y sigues así, no podrás ponerte ninguna habilidad a más de la base por 4 (en vez de por 5 como es habitual) por tu falta de autoestima.

5: Desagradable: El PJ tiene algo indefinible que le hace insoportable. -15% a todas las habilidades sociales y será el escogido por todos los buscadores de peleas para ser su víctima.

6 a 7: Enemigo poderoso, el PJ es perseguido por alguien mucho más poderoso que él por alguna antigua disputa familiar o personal. Su enemigo no descansará hasta matarlo.

8: El personaje ha tenido un pasado desgraciado todas sus tiradas en esta tabla a partir de ésta se harán con un -30%.

9: El PJ tiene una suerte desastrosa: -30% a Suerte.

10: El personaje ha hecho un pacto con el demonio para conseguir algo y éste le ha engañado, ahora sabe que si muere irá al infierno y hará todo lo que está en su mano para evitar fallecer, IRR+2D10.

11 a 12: El PJ no es cristiano viejo. Si bien puede remediarse con sobornos, siempre pesará sobre él que alguien pueda averiguarlo. Si no tiene dinero para ocultarlo, o es descubierto, el PJ no podrá acceder a ningún cargo de importancia y será repudiado por la población: -25% a las habilidades sociales con las personas que lo sepan.

13: Mareo. El PJ se marea siempre que va en barco -25% a todas sus acciones en esta situación.

14: El PJ tiene miedo al agua -25% a nadar.

15: El PJ es despistado por naturaleza -25% a memoria.

16: vicio del juego el PJ no podrá resistirse a echar una partida o apostar.

17: Salido, el personaje está obsesionado con la consumación del acto sexual -15% a Seducción si es un hombre.

18: Mala fama: El personaje es conocido por su falta de religiosidad, por su cobardía o por cualquier otra cosa y le es muy difícil conseguir ayuda de las personas que le conocen -25% a Elocuencia con éstas.

19: El PJ es cojo de una pierna -2 a la Agilidad.

20: Al personaje le falta una mano, no podrá utilizar armas a 2 manos y tendrá -25% a -50% en las habilidades que requieran el uso de ambas manos.

21: El personaje es un alcohólico y no puede evitar beber a la que tenga oportunidad -2 a la Habilidad por los temblores de sus manos.

22: Grosero: El personaje se comporta de una manera ruda y mal educada -25% a Etiqueta, -15% a Seducción y Elocuencia.

23: Pintado de sospechoso: El personaje llama la atención por su forma de moverse, andar o hablar y la gente tiende a sospechar de él -15% a Robar, Ocultar, Discreción, Comerciar y Elocuencia.

24: Cazarro: El personaje no retiene lo que le enseñan -5 a Cultura y le costará el doble de PX subir una habilidad por aprendizaje, no así por su uso.

25: Impotencia o frigidez: El personaje ha perdido o no ha conocido jamás el goce sexual -15% a Seducción.

26: Sincero: El personaje es incapaz de mentir, si lo intenta empieza a ponerse nervioso y sudar hasta que reconoce la verdad -25% a Comerciar o Elocuencia cuando mienta.

27: Penitente, el personaje prometió hacer una penitencia a la virgen o a un santo por algún motivo y debe de cumplirlo (p.e.: abstinencia sexual, comer sólo lo imprescindible, peregrinar a Santiago...). Si no lo hace dejamos al DJ determinar los efectos.

28: Pobreza, el PJ ha pasado una mala racha y comienza con la mitad del dinero que le corresponde por su clase social.

29: Culpable de crimen. El PJ es un reo escapado de la cárcel por un delito que puede, o no, haber cometido. El PJ está acusado de(tira 1D10): 1 traición al rey; 2 asesinato de alguien de clase superior a la suya; 3 asesinato de un igual socialmente; 4 herejía o brujería; 5-10 robo o blasfemia.

30: Visión deficiente -15% a Buscar ,Otear y Armas de proyectiles o arrojadas. Se puede paliar con gafas.

31: Malos reflejos -5 a Agilidad.

32: Gigantón, el personaje es extremadamente alto (2 metros o más). Su Agilidad y Habilidad son de 5 o su actual-10 lo que sea mayor, su Aspecto es de -5 ya que está deformado. Tiene +8 a Fuerza y Resistencia. El personaje tendrá problemas para encontrar ropa de su talla y para dormir o sentarse en camas o sillas normales, pero tendrá la ventaja de intimidar con su corpulencia.

33: Voluntad frágil: El personaje se desanima y es influido por la gente fácilmente -15% a Comerciar, Elocuencia y Psicología.

34: El personaje es extremadamente delgado y frágil -3 a Fuerza y Resistencia.

35: Hereje, el personaje no es de la religión mayoritaria de la zona en que vive o es ateo, si no lo oculta puede tener problemas.

36: Víctima de las circunstancias, el personaje escogió su profesión por imposición externa y no disfruta con ella. Sólo puede gastar 50 puntos en las competencias propias de su profesión, los restantes los gastará en habilidades de la profesión que desease, sin que le cuesten doble.

37: Especialista en pifiarla: El personaje siempre comete un error en el momento menos indicado. El DJ puede obligarle una vez por partida a tirar por Suerte, si la falla cometerá algún fallo especialmente perjudicial para él o para los que le acompañan.

38: Tímido, el personaje tendrá dificultades para relacionarse con desconocidos -25% a las competencias sociales con personas con las que no tenga confianza.

39: Confiado: nunca desconfía de nadie a no ser que tenga una muy buena razón -25% a Psicología.

40: Patán: El personaje no cesa de tirar cosas, caerse y otras muestras de ineptitud -2 a Agilidad y Habilidad, en las competencias de Armas, Agilidad y Habilidad pifiará siempre que saque 90 o más.

41: El PJ mató a un familiar o a su mejor amigo en un ataque de furia y desde entonces odia la violencia: -25% a todas las habilidades de combate menos escudo.

42: El PJ sufrió un accidente que le desfiguró la cara -5 a Aspecto.

43: Problemas de peso +30 Kilos y -5 en Agilidad.

44: Cobardía: El PJ evitará ponerse en una situación de riesgo y en el caso de estar en ella su primera intención será huir, sólo atacará por la espalda o en abrumadora superioridad.

45: Misógino o andrógina. El/la PJ sufrió un desengaño amoroso que le ha predispuesto contra el sexo opuesto: -25 a seducción.

46: El PJ sufre de vértigo -25% a trepar.

47: El PJ es bajito -30% en altura +5 a Agilidad y -5 a Fuerza y Resistencia.

48: Cleptómano: El PJ no puede evitar robar, aún objetos sin valor, en cualquier situación propicia +25% a Robar.

49: Irascible y violento por naturaleza +25% a Pelea y 1 grupo de armas.

50: Apetito voraz: come casi el doble que una persona normal cuando puede y le resulta difícil evitar la tentación de una buena comida, +10 a degustar, +25 Kg. de peso y -3 a Agilidad.

51: Ateo, no cree en Dios ni en otra religión, si la gente se llega a enterar -10% a las habilidades sociales y lo que se le ocurra al DJ.

52: Viejo, +15 años, +2 tiradas en esta tabla, +40 puntos de aprendizaje.

53: Odio/desprecio a un grupo étnico, no podrá ser amable con ellos ni engatusarlos, -10% habilidades sociales con dicho grupo.

54: Odio/desprecio a un grupo profesional, (soldados, artesanos, clérigos...) no podrá ser amable con ellos ni engatusarlos, -10% habilidades sociales con dicho grupo.

55: Amnesia, el personaje no recuerda quién es, no sabrá que habilidades tiene y su hoja la confeccionará el DJ.

56: Fobia, a elección del jugador, el personaje deberá tirar por RR para acercarse al objeto de dicha fobia, aún así tendrá -15% a las acciones que impliquen acercarse a éste.

57: Estricto código moral, profesional o personal, nunca se desviará de él aunque le traiga problemas.

58: Bizco, -2 a Aspecto, -10% a Otear, Buscar y Armas a distancia.

59: Guarro, el personaje huele peor que la media, -30% a todas las actividades sociales, aunque a juicio del DJ puede ayudarle a veces (p.e.: comerle la cabeza a alguien para que le venda algo, el tendero tiene tanta prisa de que se vaya que se lo pondrá más barato... etc.).

60: Vago, el personaje no sólo sentirá pereza por cualquier actividad, si no que fracasará automáticamente en cualquier acción que requiera una atención constante, hacer una guardia, estudiar un libro... distrayéndose o durmiéndose.

61: Cabezón, nunca dará su brazo a torcer y será imposible convencerle de algo, -50% a las tiradas de Elocuencia y Comerciar sobre él.

62: Antipatía animal, -15% a cabalgar, los perros le ladrarán, y si un animal ataca al grupo irá primero a por él.

63: Ruidoso, el personaje anda siempre como un caballo dentro de una alfarería (-20% a discreción).

64: Miedo al dolor, no implica que sea un cobarde, simplemente tiene terror al daño físico, la tortura es el doble de eficaz en él e intentará no realizar ninguna acción peligrosa si puede evitarlo.

65: El escudo es para los cobardes. El personaje es un fanático en el combate y tendrá siempre a las acciones de ataque, olvidando las defensivas, -25% a Escudo y Esquivar, +30% a repartir entre las demás de combate.

66: Indulgente, el personaje no matará a sangre fría ni a un enemigo que se rinda.

67: Obseso sexual, el personaje querrá siempre acostarse con todas las mujeres, pudiendo llegar a la violación, -15% a la seducción (por el ansía), las tiradas de seducción sobre él tienen un +30% a no ser que haya fijado un objetivo de sus deseos previamente.

68: Secreto inconfesable, el personaje tiene un secreto que, si se desvelase, podría acabar con su reputación e, incluso, con su vida.

69: Insulso, el personaje es un sosón (tartamudea, se repite en la conversación y habla con frases entrecortadas) y no conseguiría interesar a un alquimista hablándole de la piedra filosofal, -20% a las habilidades sociales.

70: Enfermo, el personaje tiene una enfermedad, elegida al azar del libro básico, buena suerte.

71: Dilapidador, el personaje es capaz de gastar el dinero ganado en un mes, en un par de días (ropa, mujeres, vino... el caso es que lo gasta).

72: El mejor argumento es mi espada, al personaje le resulta muy difícil no acalorarse y tirar de colada, si pierde una discusión o recibe un insulto de alguien de igual o inferior clase social que él (aunque sea un amigo) intentará resolver aquí y ahora las cosas. Si le da tiempo a pensarlo se calmará e incluso pedirá disculpas en ciertos casos.

73: El mejor argumento es mi espada II, al personaje le resulta muy difícil no acalorarse y tirar de colada, si pierde una discusión o recibe un insulto de alguien de igual, inferior e incluso superior clase social que él (aunque sea un amigo) intentará resolver aquí y ahora las cosas. Si le da tiempo a pensarlo se calmará e incluso pedirá disculpas en ciertos casos.

74: Codicioso, el personaje hará lo que sea por dinero incluso aunque vaya en contra de sus códigos morales.

75: Deshonrado, el personaje ha sido expulsado del lugar social que le corresponde por alguna razón (real o no). Ahora ha de intentar limpiar su nombre.

76: Reservado y desconfiado, el personaje desconfiará de la gente que le rodea. -15% a quien intente convencerle de algo, sea cierto o no.

77: Epilepsia, de vez en cuando el DJ hará tirar al PJ su RESx2, si no la pasa sufrirá un ataque epiléptico, si no le ayudan podría hacerse daño a sí mismo (tira SUE) y además algunas personas lo considerarán poseído por el diablo.

78: Anosmia: no puedes degustar ni saborear nada (las dos habilidades a 0) pero nunca te quejarás de la comida.

79: Honrado, siempre obedeces la ley, siempre.

80: Pacífico, el persona nunca empezará una pelea, y empleará la violencia sólo como último recurso e intentando controlarse.

81: Mala memoria, -25% a Memoria.

82: Enamoradizo, el personaje se está enamorando continuamente de una u otra mujer, por la que sentirá siempre un amor incombustible (durante un par de semanas).

83: Bellaco, el personaje tiene fama de mala persona, la gente que lo sepa no se fiará de él ni le seguirá, -10% a Elocuencia, Comerciar y Mando a quienes le conozcan.

84: Fama de incompetente, la gente no confía en las habilidades del PJ, siempre le ofrecerán peores pagas y malos trabajos.

85: Desdentado, el personaje no tiene dientes, puede ser por un golpe, la caries, o cualquier otra cosa, pero sólo podrá comer purés y sopas, y su Aspecto máximo será de 12.

86: Sospechoso de brujería, por alguna razón a determinar el personaje estuvo acusado de brujería aunque fue absuelto, aún así la gente sigue desconfiando de él.

87: Envidioso, el personaje es extremadamente envidioso y suele coger inquina a los que poseen algo que él debería tener.

88: El personaje sufre el mal del puño cerrado, nunca se desprenderá de su dinero aunque pueda reportarle beneficios a largo plazo.

89: Egoísta, el personaje pondrá sus necesidades por encima de los demás, llegará un momento en que necesite a los demás y éstos le vuelvan la espalda.

90: Hereje, el personaje ha formado (o forma) parte de una facción herética de su religión, eso le puede dar muchos problemas, p.e.: cátaros, nestorianos, albigenses...

91: Juventud, el PJ tiene entre 12 y 16 años, recibe sólo 80 puntos de profesión, y sus atributos no pueden ser mayores que 15 excepto Agi, Hab y Per. Además nadie le tomará en serio, relegándole aun segundo plano.

92: Hombre para todo, el personaje no ha recibido instrucción en ninguna profesión en particular, por lo que no tendrá ninguna habilidad por profesión, pero podrá repartir 180 puntos en las habilidades que quiera sin coste doble.

93: Sin familia, el personaje ha sido repudiado por su familia por una razón a determinar, no recibirá más que la mitad de su dinero por clase y será excluido de la herencia.

94: Voz desagradable, su timbre, su volumen, su tono, el caso es que tu voz es más adecuada para espantar pájaros que para hablar, -50% a cantar, y -10% a las demás habilidades que requieran que hables, menos los idiomas.

95: Pueblerino, el personaje nunca ha salido de su terruño, y tiende a desconfiar de la gente de fuera.

96: Miedoso, el PJ tiene miedo a enfrentarse a las cosas el sólo y buscará siempre alguien que le proteja.

97: Pardillo, el personaje no sabe defenderse de la dialéctica, los que intenten engañarle recibirán un +15% a Elocuencia y a Comerciar.

98: Extremadamente delgado, -25 Kg al peso y -3 a la Resistencia.

99: Pelota, el personaje es extremadamente meloso con sus superiores, +10% al trato con ellos y -10% al trato con los demás servidores que no sean tan rastreros como él.

100: Hábil cual ladrillo, el personaje tiene -15% a Juegos de manos, Forzar mecanismos y Artesanía.

101: El personaje siempre ha sido el segundo en el interés de su padre, por ello recibe sólo 10 puntos en las competencias paternas, ya que su progenitor no se ha molestado demasiado en enseñárselas.

102: Enemigo influyente en la Corte, éste hará lo que esté en su mano para perjudicarlo (hasta qué punto le odia lo dejamos a discreción del DJ)

103: Enemigo influyente en la Corte, éste hará lo que esté en su mano para perjudicarlo (hasta qué punto le odia lo dejamos a discreción del DJ)

104: Enemigo influyente en la Corte, éste hará lo que esté en su mano para perjudicarlo (hasta qué punto le odia lo dejamos a discreción del DJ)

105: Enemigo influyente en un Monipodio, éste hará lo que esté en su mano para perjudicarlo (hasta qué punto le odia lo dejamos a discreción del DJ)

106: Enemigo influyente en la Iglesia, éste hará lo que esté en su mano para perjudicarlo (hasta qué punto le odia lo dejamos a discreción del DJ)

107: Enemigo influyente en un estrato social o profesión, éste hará lo que esté en su mano para perjudicarlo (hasta qué punto le odia lo dejamos a discreción del DJ)

108: El PJ odia discutir un precio, si no le parecerá un precio razonable se irá sin regatear -25% a Negociar.

109: El PJ es sordo de una oreja -25% a Escuchar.

110: Homosexual: El personaje se decanta por los de su mismo sexo, si es descubierto tendrá muchos problemas: +25% a repartir entre Disfrazarse, Discreción o Psicología.

111: El PJ es sumamente supersticioso IRR +10 y +15% a Leyendas y Conocimiento mágico.

112: El personaje busca al asesino de alguien muy apegado a él y se ha estado preparando para cuando le encuentre: +25 a un grupo de armas.

113: El personaje siempre ha sido el segundón de la familia, esto le ha hecho superarse a sí mismo para intentar demostrar a su padre su valía: recibe 40 puntos en vez de 25 para distribuirlas en las competencias paternas.

114: Elegante: +2 a Aspecto.

115: El personaje ha tenido una vida muy intensa y ha tenido ocasión de ejercer varias profesiones, así que podrá escoger otra profesión secundaria sin coste adicional, o sea las competencias básicas de ambas profesiones a característica por 3.

116: Aficionado a la caza +15% a Rastrear.

117: Criado en un ambiente rural +25% a Conocimiento de Plantas.

118: Criado en una Zona Marítima +25% a Nadar y Navegar.

119: Criado fuera de la Península 100% en el idioma del país donde ha pasado su infancia y Conocimiento de ese país a Culturax2.

120: Contactos con los bajos fondos de una ciudad. El personaje conoce la jacaranda (Culturax2) y tiene +25% a Con. De zona (bajos fondos).

121: El PJ es casi suicida en combate y sólo huirá o se rendirá en casos de superioridad extrema del otro bando: +30 en tres grupos de armas y -25% a Escudo y Esquivar.

122: El personaje tiene facilidad para los idiomas +20% a dos idiomas.

123: Fe inquebrantable: El personaje es extremadamente temeroso de Dios (o de Alá, Satán...) y nunca se saldrá de los dictados de su Iglesia +30 a teología (sólo en la suya).

124: El personaje posee un grupo de armas preferido y no usará otras normalmente +35% a 1 grupo de armas y subirse las demás, aunque sean propias de su profesión, le costará doble, excepto escudo y pelea.

125: Hábil con las manos +15% a Juego, Juegos de Manos y Robar.

126: Buenas piernas +15% a correr.

126: Marrullero, el personaje conoce todos los trucos sucios que se pueden hacer en una pelea +25% a Pelea.

127: El personaje es un sádico que disfruta con el sufrimiento ajeno +25% a Tortura.

128: El PJ posee un amuleto mágico a determinar por el DJ, +10% a IRR.

129: Carisma con los animales, éstos nunca le atacaran excepto obedeciendo a su amo, protegiendo a su cría o si están hambrientos +25% a Conocimiento Animal y a Cabalgar.

130: Infancia en las montañas, +10% a trepar.

131: Esclavo en el pasado, el personaje fue secuestrado por los moros u otro grupo, y pasó varios años en esclavitud hasta que consiguió escapar, -20% a Mando, y 30 puntos a repartir en las competencias de siervo.

132: Viajante, el personaje ha viajado bastante y conoce un idioma adicional a su Culx1.

133: Zurdo, el personaje maneja mejor la mano izquierda, aunque algunos opinan que es un signo del demonio, lo que es seguro es que beneficia en el combate, +10% al ataque con armas de 1 mano, a no ser que el otro esté acostumbrado a combatir con zurdos.

134: Ambidextro, sin penalizaciones a la mano zurda.

135: Gran estatura, el personaje tiene +2 a Fuerza, y +15 cm. de altura.

136: Aptitud artística, +15% en Artesanía, Pintura, Música u otra arte (sólo en una),

137: Amigo influyente en la corte. Éste podrá ayudar al personaje dentro de sus posibilidades o darle información. Aunque, evidentemente, también requerirá la ayuda del PJ algunas veces.

138: Amigo influyente en los bajos fondos. Éste podrá ayudar al personaje dentro de sus posibilidades o darle información. Aunque, evidentemente, también requerirá la ayuda del PJ algunas veces.

139: Amigo influyente en la Iglesia. Éste podrá ayudar al personaje dentro de sus posibilidades o darle información. Aunque, evidentemente, también requerirá la ayuda del PJ algunas veces.

140: Amigo influyente en el Ejército. Éste podrá ayudar al personaje dentro de sus posibilidades o darle información. Aunque, evidentemente, también requerirá la ayuda del PJ algunas veces.

141: Amigo influyente entre los alguaciles de su ciudad. Éste podrá ayudar al personaje dentro de sus posibilidades o darle información. Aunque, evidentemente, también requerirá la ayuda del PJ algunas veces.

142: Amigo influyente entre los covachuelistas de su ciudad. Éste podrá ayudar al personaje dentro de sus posibilidades o darle información. Aunque, evidentemente, también requerirá la ayuda del PJ algunas veces.

143: Amigo influyente entre los comerciantes de su ciudad. Éste podrá ayudar al personaje dentro de sus posibilidades o darle información. Aunque, evidentemente, también requerirá la ayuda del PJ algunas veces.

144: Metódico y tranquilo, el PJ tendrá +10% a todas las actividades mentales que requieran ser efectuadas con paciencia y voluntariosidad.

145: Maniobra de esgrima especial, el PJ la aprendió de su maestro o la desarrolló por su cuenta. El DJ deberá decidir los bonos y malus de ésta pero normalmente si conoces la estocada anularas los bonos eres atacado con ella.

146: El personaje es familiar de la Inquisición, esto tiene sus ventajas (la gente te respeta) y sus desventajas (la gente desconfiará de él).

147: Extraordinariamente piadoso mientras lo siga siendo, se doblaran los bonos obtenidos por rezos.

148: Intelectual barato, el PJ puede que no tenga ni idea de lo que está hablando, pero ha oído campanas y es capaz de hacerte ver que sí empleando una docena de palabras técnicas y su labia +15% a Elocuencia en situaciones de hacer creer que sabe de algo.



149: Semental, el personaje tiene un aguante sin igual en las prácticas amorosas que le dan una cierta fama entre las féminas. +10% a la seducción.

150: Presencia insignificante, la gente tiende a ignorarle y no puede recordar muy bien cómo es una vez se ha marchado, -10% a Elocuencia. y Seducción, +20% a Discreción (una ventaja más recomendada para pícaros y criados que para hidalgos y caballeros).

151: Reputación en su trabajo, ésta puede ser merecida o no.

152: El personaje ha tenido un mentor muy bueno en su profesión y recibe 25 puntos adicionales para repartir

153: El PJ es, cuando puede un sibarita y un gourmet +25% a degustar.

154: El PJ posee una poderosa y entonada voz +25% a Cantar.

155: Al PJ se la da muy bien las relaciones con el sexo opuesto (o con el mismo) y no pierde la oportunidad de demostrarlo +25% a seducción.

156: El personaje es un hombre de mundo y buen conocedor de las gentes +15% a Psicología.

157: El padre del personaje consiguió gracias al soborno, compra o por sus acciones a favor del rey un título nobiliario (hidalgo) para sus hijos (si ya es noble asciende un puesto, de hidalgo a caballero, de caballero a barón y así sucesivamente. Si es Duque recibe otro Ducado más.

158: El personaje es extremadamente rico para su posición social y multiplica su dinero inicial por dos.

159: El personaje lleva el arma de su padre de la que no se separa nunca: regalo de un arma.

160: El personaje odia toda clase de violencia, sobre todo la que le tiene a él como víctima, +25% a esquivar y +3 a las acciones de iniciativa en combate que tengan como objetivo evitar ser herido o huir. Ésta es una ventaja nada caballeresca y más útil para pícaros y gente de mal vivir. Por cierto, el héroe que tenga ésta ventaja tendrá -10% en todas las acciones de ataque a no ser que éste sea el último recurso.

161: Posees un arma excelentemente fabricada por un gran armero que proporciona +1 a la Iniciativa y +10% a su uso, el valor de éste arma es muy grande (normalx10).

162: Eres buscado para ser asesinado por un grupo muy peligroso pero que se ha de mantener en la clandestinidad por una oscura razón, que quizás ni tú sabes. Ésto te obliga a ser muy cuidadoso: +25% a Discreción, Disfraz y Otear.

163: Estratega innato, +25% a Táctica y +50% a los juegos del tipo del ajedrez.

164: Gorrón, el personaje tiene varios conocidos a los que gorrea con asiduidad, +15% a Elocuencia y te ahorras bastante dinero al mes, (que es gastado en otras cosas como el juego, las mujeres y el vino).

165: Suertudo. Algunos le llaman suerte pero tú sabes que es habilidad, que más da que de vez cuando pasen cosas curiosas que siempre te benefician... +20 a la Suerte.

166: Oído sensible +25 a Escuchar.

167: Vista aguda +25 a Buscar y Otear.

168: Dedos sensibles: +10% a Robar bolsillos, Forzar Mecanismos y Seducción (sólo en algunos casos).

169: Memoria excelente, el personaje podría aprenderse una obra de teatro con sólo oírla, y quizás lo haga, +40% a Memoria.

170: Aficionado a un tema +15 a una habilidad de Cultura a elección.

170: Aficionado al juego +15 a Jugar.

171: Presencia imponente: El personaje emana un aura de seguridad y confianza +25 a Mando.

172: El personaje ha guerreado en una unidad mercenaria +25 a dos de estas habilidades: Táctica, Mando, Ingeniería militar o Grupo de Armas.

173: Buena puntería +10 a Arco, Ballesta, Artillería, Armas de Fuego y Lanzar.

174: Magnetismo personal +15 a Mando, Etiqueta y Seducción.

175: Amante de la buena música +15 a Música.

176: El personaje es tremendamente activo y parece incansable, necesita dormir sólo 6 horas, y recibe bonos a realizar actividades durante mucho tiempo ( a discreción del DJ).

177: Seguro de sí mismo, la confianza en sí del PJ arrastra a los demás en creer en él, +10 a Mando, Elocuencia y Comerciar y -10 en Psicología, las personas con tal autoestima no se fijan mucho en los demás.

178: Reflejos de Lince +5 a la Agilidad.

179: Fuerza excepcional. +5 a la Fuerza.

180: Constitución a prueba de daños +5 a la Resistencia.

181: Belleza cautivadora +5 al Aspecto.

182: Rata de biblioteca o muy perspicaz +25% a memoria y +5 a Cultura.

183: Locuaz,+5 Comunicación.

184: Extraordinariamente perceptivo +5 a Percepción.

185: Excepcionalmente hábil +5 a la Habilidad.

186: Juventud eterna: El personaje parece más joven de lo que es y además tira en la Tabla de Edad 5 años después que los demás.

187: Impulsivo: El personaje está más inclinado a actuar que a pensar y siempre actuará muy rápido +3 a la iniciativa.

188: El personaje ha viajado mucho y hecho muchas cosas y puede elegir una competencia cualquiera y añadirle un +25%.

189: El personaje tiene una gran aptitud para la magia +15% al Conocimiento mágico y dicha competencia no tiene coste doble para él.

190: Fanático de las armas +15% a tres grupos de armas.

191: Sed de conocimientos, +55% a repartir en habilidades de Cultura.

192: El personaje tiene una apariencia cautivadora +5 a Aspecto y +30% a Seducción.

193: Racionalidad o Irracionalidad extrema, puede ponerse hasta 85 en RR y IRR, a gusto del jugador.

194: El personaje es extremadamente perseverante y siempre trabajara incansablemente para alcanzar su meta: El personaje pasará siempre su tirada de aprender mensual.

195: Brújula humana: El personaje tiene una gran intuición para saber dónde está y hacia dónde debe ir incluso sin referencias +25% a Astrología.

196: Apariencia inocente, el personaje parece que no ha roto nunca un plato, la gente no desconfiará de él si no tiene una muy buena razón y serán engañadas con facilidad +25% a Juego, Robar, Comerciar y Elocuencia si las víctimas no pasan una tirada de Psicología a -25%.

197: Equilibrio innato, te mueves por los más peligrosos terrenos con seguridad y gracia felinas +30% a Trepar, Saltar y Correr.

198: Sexto sentido, si sacas una tirada de Percepciónx2 podrás advertir que sucede algo malo o que no es buena idea hacer algo.

199: Sentido común, no eres dado a hacer tonterías que te pongan en peligro sin razón. El DJ podrá avisar al jugador cuando pretende hacer algo muy alocado de que no es una buena idea, aunque el jugador podrá hacer lo que quiera.

200: Puedes elegir uno de tus rasgos de carácter.