

TRASFONDOS NEGATIVOS

Desventaja	Nivel	Descripción
Adicción	0 a -5	Estás enganchado a alguna sustancia legal o ilegal
Amnesia	-2 ó -4	El personaje no recuerda una parte o la totalidad de su vida pasada.
Analfabetismo	-2	El personaje no sabe leer ni escribir.
Antecedentes penales	-1 a -3	El personaje cometió un delito en el pasado.
Apariencia sospechosa	-1	El personaje resulta sospechoso por alguna razón.
Baja autoestima	-2	-1 a los Chequeos en que la Dificultad supere en 3 los atributos.
Bajo sospecha	-1	El personaje es sospechoso de un delito y está siendo investigado por la policía.
Bajo umbral de dolor	-2	Las penalizaciones debidas al dolor se incrementan en 1 punto y -2 a aguantar el dolor.
Chantajeador	-3	Alguien conoce un secreto que el personaje desea que permanezca sin ser revelado.
Ciego	-5	Acciones que requieran la visión sufren una penalización de -5 o son imposibles.
Cojera	-2	Pierna paralizada-.2 a -4 a las acciones que requieran el uso de las piernas.
Cojo	-3	Pierna amputada-.3 a -5 a las acciones que requieran el uso de las piernas.
Condenado a muerte	-5	El personaje está condenado a muerte por el estado de California.
Conducta compulsiva	-1 a -5	Adicción psicológica no motivada por sustancias como la adicción al juego, al sexo...
Convicto	-1 a -4	El personaje se encuentra recluso en una institución penitenciaria cumpliendo condena.
Delirios	-1 a -3	Tiene creencias falsas y procura reinterpretar la realidad a su antojo para confirmarlas.
Desapacible	-2	-2 a cualquier chequeo de estrés que el personaje deba hacer.
Deuda de honor	-1 a -3	El personaje se siente comprometido u obligado a devolver un favor recibido en el pasado.
Deudas	-1 a -5	El personaje debe una importante cantidad de dinero
Dormilón	-1	El personaje necesita dormir más que el resto de la gente.
Duro de oído	-1 a -3	-1 por nivel de trasfondo a los chequeos relacionados con la audición.
En busca y captura	-3	Se ha dictado una orden de detención contra el personaje.
En libertad condicional	-2	El personaje se encuentra en régimen de libertad condicional.
Enemigo	-1 a -5	Alguien siente especial antipatía por el personaje y desea dañarle de alguna forma.
Enfermo terminal	-5	Al personaje le queda un año de vida.
Estresado	-2 a -6	1, 2 ó 3 puntos de estrés permanente, según nivel en el trasfondo.
Fanático	-3	El personaje sigue escrupulosamente los dictados de una idea política, religiosa o de otro tipo.
Feo	-1 a -3	El personaje resulta poco atractivo a la vista.
Gafe	-3	Una vez por sesión el DJ puede cambiar el resultado de un dado de un signo por el otro.
Grupo social marginal	-1	-1 a los chequeos sociales cuando el DJ considere conveniente.
Hábito personal odioso	-1	-1 a los chequeos sociales.
Identidad confundida	-1 a -3	El personaje ha sido confundido con otra persona y corre algún peligro.
Infiltrado	-4	Está tratando de recabar información sobre una organización o grupo para otro distinto.
Inmigrante ilegal	-3	El personaje está residiendo ilegalmente en los Estados Unidos.
Insuficiencia cardiorrespiratoria	-1 a -3	-1 a -3 a cualquier tirada de shock.
Intolerancia	-2	-2 a los chequeos sociales con el grupo social al que odie.
Mala reputación	-1 ó -2	-2 a sus chequeos sociales con aquellos que conozcan su reputación.
Manco	-3	Mano o brazo amputado -3 a los chequeos para algunas acciones.
Marca distintiva	-1 ó -2	El personaje posee una cicatriz o tatuaje bien visible que le hace fácilmente identificable.
Marginado	-2	Paria dentro del grupo al que pertenece-.2 a los chequeos sociales con éstos.
Minoría de edad	-1 a -3	El personaje no es todavía adulto y carece de ciertos derechos.
Minoría racial	-1	Miembro de raza marginada-.1 a los chequeos sociales en algunos casos.
Miope	-1 a -3	El personaje es miope o posee algún otro defecto visual que reduce su agudeza.
Mudo	-3	El personaje no habla, sea porque no sabe, porque no quiere o porque no puede.
Negado	-1 a -3	-3 a todos los chequeos relacionados con el tipo de acción para la que es Negado.
Obsesión	-1 a -5	Una idea gobierna de forma patológica la vida del personaje.
Parapléjico	-5	Las piernas del personaje se encuentran completa e irreversiblemente paralizadas.
Pesadillas	-1	El personaje tiene pesadillas que le impiden dormir.
Pobreza	-1 a -3	El personaje se encuentra en una situación económica desfavorable.
Protegido	-1 a -3	El personaje está al cargo de alguien que necesita sus cuidados y atención.
Secreto	-1 a -3	El personaje desea ocultar algún acontecimiento o circunstancia de su vida.
Sordo	-4	Ambos oídos del personaje han perdido su capacidad perceptiva.
Sospechoso habitual	-3	La policía tiene al personaje como sospechoso en términos generales.
Strikes	-1 a -2	Culpable anteriormente por uno o dos delitos graves en el estado de California.
Trastorno psiquiátrico	-3 a -5	El personaje sufre una enfermedad mental.
Tuerto	-2	-1 a los chequeos de visión ó -2 si interviene la visión de profundidad
Vida infeliz	-1 a -3	1 punto de estrés por semana y nivel de la desventaja.

HABILIDADES

Habilidades	NB
Alerta	-3
Armas de fuego (automáticas)	-4
Armas de fuego (cortas)	-4
Armas de fuego (largas)	-4
Armas pesadas	-5
Artes marciales (tipo)	-5
Atletismo	-3
Bajos fondos	-5
Bellas artes (tipo)	-5
Burocracia	-4
Carterismo	-5
Cerrajería	-5
Conocimiento académico (tipo)	-5
Conocimiento del lugar (lugar)	-5
Conocimiento no académico (tipo)	-5
Conducción (camión)	-5
Conducción (coches)	-5
Conducción (maquinaria pesada)	-5
Conducción (motocicletas)	-5
Deporte (tipo)	-5
Derecho	-5
Discreción	-3
Disfraz	-4
Drogas	-5
Empatía	-3
Expresión	-3
Falsificación	-5
Farsa	-3
Idioma (idioma)	-5
Informática	-5
Inspección	-3
Intimidación	-3
Investigación	-4
Juego	-4
Liderazgo	-3
Medicina	-5
Negociación	-3
Oficio (tipo)	-5
Pelea	-3
Pilotar vehículo aéreo (tipo)	-5
Pilotar vehículo marítimo (tipo)	-5
Sangre fría	-3
Seducción	-3
Supervivencia	-5
Trato con animales	-4
Vida social	-3
Vigilancia	-4

TRASFONDOS POSITIVOS

Ventaja	Nivel	Descripción
Alta autoestima	+2	+1 a los Chequeos en que los atributos superen en 2 la Dificultad.
Afiliación	+1 a +5	El personaje pertenece a una organización y tiene acceso a ciertos recursos de ésta.
Afortunado	+3	Una vez por sesión puede decidir cambiar un dado de un signo por el otro.
Agente de la ley	+1 ó +2	El personaje es un agente de la ley (policía o federal) y está dotado de ciertos privilegios.
Aliado	+1 a +5	Un aliado es un amigo en disposición de ayudar al personaje.
Alto umbral de dolor	+2	Resta 1 punto a las penalizaciones de heridas (mínimo 0) y +2 a resistir el dolor.
Ambidiestro	+2	Este trasfondo permite al personaje utilizar ambas manos con igual destreza.
Apariencia respetable	+1	+2 en sus chequeos sociales para aparentar ser inofensivo y -2 para lo contrario.
Aval	+1 a +5	Hay un individuo u organización dispuesta a entregar o prestar dinero en su nombre.
Bajo protección	+3	La policía, el FBI u otra organización protege al personaje para garantizar su seguridad.
Chantajista	+1 a +3	El personaje conoce información que otra persona desea mantener en secreto a toda costa.
Contactos	+1 a +5	Conoce una extensa red de gente que le proporciona información y otros servicios.
Curación rápida	+2	El tiempo de curación del personaje se reduce a la mitad.
Duro de matar	+1 a +5	+1 a +5 en los chequeos de shock.
Famosillo	+1 a +2	Famosete de segunda fila, +1 o +2 en los chequeos sociales con gente que le reconozca.
Famoso	+3	El personaje es una celebridad. +3 a chequeos sociales con gente que le reconozca.
Favor	+1 a +3	Prestó un servicio en el pasado a otro individuo y éste se siente obligado a devolvérselo.
Guapo	+1 a +3	El aspecto del personaje sobresale de la media. +1 a +3 en los chequeos que decida el DJ.
Identidad alternativa	+3	El personaje tiene una identidad adicional con toda la documentación necesaria.
Identidad falsa	+4	El personaje posee una identidad falsa que le desvincula de su pasado.
Impávido	+2	+2 a los chequeos contra la sorpresa.
Influencia	+1 a +4	El personaje está en disposición de influir en las acciones de un grupo de forma indirecta.
Inmunidad diplomática	+5	El personaje no puede ser juzgado ni detenido en los EEUU.
Legalmente inexistente	+4	Por alguna razón, el personaje no existe en los registros de Estados Unidos.
Memoria eidética	+2	El personaje posee una capacidad de memoria excepcional.
Mentor	+1 a +5	Una persona cuida del personaje y se preocupa por su bienestar.
Papeles falsos	+1 o +2	El personaje dispone de documentación falsa que le acredita como otra persona.
Posición	+1 a +5	El lugar del personaje en la jerarquía social de la organización a la que pertenezca.
Reputación	+1 ó +2	Cierta buena fama por alguna razón. +2 a los chequeos sociales que correspondan.
Riqueza	+1 a +5	La puntuación de este trasfondo representa el nivel de vida y los recursos del personaje.
Sentido agudo	+1 a +3	+1 a +3 chequeos con ese sentido.
Sosegado	+2	+2 a los chequeos de estrés.
Sueño ligero	+1	Sólo necesita cinco o seis horas de sueño para estar fresco y despejado.
Talento	+3	+3 a los chequeos relacionados con el Talento.
Vida feliz	+1 a +3	Elimina de 1 a 3 puntos de estrés temporal por semana
VIP	+3	El personaje forma parte de la élite de la sociedad por su fama o trabajo.