

Tirada	Gauss	Defecto	Descripción
1	1	Ira de dios	Te has enemistado con una deidad. Hiciste algo en el pasado que le molestó. Éste hará tu vida más miserable de vez en cuando.
2	1	Irreductible	Nunca huyes de un combate. Nunca.
3	1	Maldito	Tus pifias (no las mágicas) son antológicas, insuperables y dignas de un relato (a discreción del narrador).
4	1	Huérfano	Pierdes dos tiradas de herencia (pagas y beneficios).
5	1	Ansia de sangre	Siempre que luchas quieres matar a tu enemigo.
6	1	Pacto con el demonio	Has hecho un pacto con un demonio. Es posible que te visite, pero no te ayudará...
7	1	Culpa de sangre	Si matas a alguien te sientes mal (-2 a todo durante D10 días).
8	1	Temor a la magia	No puedes aprender listas de magia ni hechizos sueltos de más de nivel 5.
9	1	Mata amigos	Cada vez que pifies con magia o armas, en lugar de tirar en pifias ataca a un amigo.
10	1	Indeciso	-2 a Iniciativa. +1 rango dificultad maniobras que conlleven estrés.
11	1	Eunuco/Ablación	Has perdido tu hombría/feminidad.
12-13	11	Supersticioso	Siempre temes malos augurios y observas los ritos supersticiosos de tu cultura. Si dejaras de hacerlo, afecta a tu estado de ánimo/moral (-1 a todo, tiempo variable).
14-15	11	Miedo	Temes a un grupo objetivo, por definir (dragones, ogros,...).
16-17	11	Buscado	Un grupo objetivo por definir te busca por un crimen o robo.
18-19	11	Cojera	-1 al combate cuerpo a cuerpo. -2 al movimiento básico. Suelen usar bastón.
20-21	11	Duro de oído	-2 a los intentos de percepción basados en el oído.
22-23	11	Rival PNJ	La rivalidad puede ser romántica, profesional o personal. Intentará desacreditarte.
24-26	111	Tentación oscura	Te has involucrado en asuntos oscuros y malignos. Lucha espiritual interna.
27-29	111	Codicioso	Te seduce el brillo del oro y las piedras preciosas (implica TR de Fuerza Voluntad).
30-32	111	Intolerante	Odias a un grupo objetivo, por definir (orcos, humanos, elfos,...).
33-35	111	Fanático	Crees con mucha fuerza en un ideal (dios, nación, otro).
36-38	111	Mal genio	Si eres insultado u ofendido, o estás bajo estrés, puedes responder con violencia (TR Fuerza Voluntad), si bien no tiene porqué ser destructiva.
39-42	1111	Avaro	Te cuesta gastar dinero y más aún en grandes cantidades.
43-47	11111	Adicción	Eres adicto a una sustancia. Ésta o no es común o es ilegal.
48-53	111111	Costumbre repulsiva	Es repulsiva para la mayoría de la sociedad. Debes realizar un esfuerzo consciente para evitar hacerlo. Te pueden tratar con desdén en consecuencia.
54-58	11111	Glotón	Te gusta demasiado comer (implica TR de Fuerza Voluntad). Ligero sobrepeso.
59-62	1111	Identidad secreta	No eres quien dices ser. Llevas una doble vida. Hay un grupo objetivo que quiere saber quién eres en realidad.
63-65	111	Sentido del deber	Hacia una persona o grupo (ej.: proteger a un familiar).
66-68	111	Rasgador de realidad	Eres susceptible a posesiones demoníacas o atraer demonios (666 en tiradas).
69-71	111	Lujurioso	Te encanta el sexo. En presencia de una potencial pareja sexual, intentarás seducirla. Si no quieres hacerlo, debes superar una TR de Fuerza Voluntad.
72-74	111	Dormilón	Debes dormir o meditar un mínimo de 9 horas o estarás a -1 por cada hora menos.
75-77	111	Impulsivo	Tiendes a actuar primero y pensar después. Roleo ad hoc.
78-79	11	Secreto	Tienes un secreto vergonzante por definir. Debe tener un efecto su revelación.
80-81	11	Vulnerable a la magia	-2 TR magia, sea básico o elemental.
82-83	11	Pésimo equilibrio	-3 a Sigilo y maniobras de equilibrio.
84-85	11	Pacifista	Nunca comienzas un combate. Si respondes a cualquier agresión a ti o los tuyos.
86-87	11	Torpe	-1 a todas las maniobras de movimiento.
88-89	11	Distraído	Pierdes u olvidas cosas con facilidad (33X en tiradas).
90	1	Megalómano	Tienes una meta grandiosa en la vida. Crees que el fin justifica los medios en ello.
91	1	Magia restringida	Tus costes de aprendizaje de hechizos serán ajenos (80 PD).
92	1	Caballeroso	Siempre juegas limpio, siendo capaz de devolver el arma caída al oponente.
93	1	Alergia a la magia	A lanzar magia de un reino al azar. Convulsiones D10 asaltos.
94	1	Trauma	Rememoras un dolor del pasado que te inmoviliza D10 asaltos (555 en tiradas).
95	1	Control pobre de la magia	Si pifias al lanzar magia no ofensiva, considera el fallo como ofensivo. Si era magia ofensiva, sumas 30 a tu tirada de fallo.
96	1	Predecible	Tus movimientos de combate son lentos y predecibles. -2 a Defensa e Iniciativa.
97	1	Sincero	No puedes mentir. Eres incapaz de engañar a la gente.
98	1	Combustión de poder	Pierdes 1 PV por cada PP gastado.
99	1	Código de honor	Sigues un estricto código de honor de elevados patrones éticos y morales. Debe contener un mínimo de tres situaciones.
00	1	Fuga de poder	-1 punto de poder por nivel. Duración y radio de los hechizos a la mitad.

Tirada	Gauss	Defecto	Descripción
1	1	Espina bífida	Falta de control de vejiga o intestinos, con 667-660 en cualquier tirada.
2	1	Miastenia gravis	Debilidad de los músculos esqueléticos: masticar, hablar, respirar. -10 puntos de agotamiento, -1 Interacción social y atléticas.
3	1	Hemofilia	Defecto en la coagulación de la sangre. Hemorragias x2.
4	1	Síndrome de Marfan	Aumento inusual de longitud de extremidades y afectación de esqueleto, corazón, pulmones, ojos... -10 apariencia y puntos de agotamiento, -2 percepción.
5	1	Fibrosis quística	Infecciones pulmonares crónicas, dificultad para respirar. Esfuerzo sostenido durante 10 asaltos o más: -4 a todo.
6	1	Lupus eritematoso	Cansancio, malestar general, fiebre, dolor articular y adelgazamiento. -1PV/Nivel.
7	1	Esclerosis múltiple	Pérdida de masa y rigidez muscular, descoordinación. Atléticas -3.
8	1	Síndrome Klinefelter	Hipogonadismo (genitales de tamaño mínimo) y esterilidad.
9	1	Escoliosis	Hombros o caderas dispares. Atléticas -2.
10	1	Síndrome de Sjögren	Células atacan glándulas de saliva y lágrimas: sequedad boca y ojos. -2 a percepción. Necesita sobre-hidratación. -4 a supervivencia.
11	1	Hemocromatosis	Dolores articulares, fatiga, pérdida peso, pérdida deseo sexual. -2 arrojadas y proyectiles. -2 a persuasión.
12-13	11	Enfermedad celiaca	Intolerancia al gluten: diarrea, fatiga, dermatitis, irritabilidad. -1 Carisma.
14-15	11	Displasia esquelética	Enanismo. Tamaño mínimo para su raza. -2 fuerza. +1 Defensa.
16-17	11	Colitis ulcerosa	Inflamación del colon, crónica. Diarrea sangrante, -1D10 PV/día.
18-19	11	Psoriasis	Enfermedad crónica de piel, produce lesiones escamosas inflamadas. -10 a apariencia. -1D5 PV/día. -1 Interacción social.
20-21	11	Vitiligo	Enfermedad degenerativa de piel, manchas rosáceas. -10 Ap. -1 Interacción social.
22-23	11	Gastritis	Enfermedad estomacal. Digestiones pesadas. -1D5 PV/día.
24-26	111	Diabetes	Aumento glucosa en sangre. Impotencia, fatiga, infecciones piel. -10 puntos de agotamiento. Con 666 bajón de azúcar, -3 a todo.
27-29	111	Anemia	Insuficiencia glóbulos rojos, molestias y desgarras vasos sanguíneos. Maniobras primeros auxilios para cerrar sus hemorragias -3.
30-32	111	Asma	Insuficiencias respiratorias. Correr y combate -2 a partir del 10º asalto.
33-35	111	Hipertiroidismo	Apetito feroz, fatiga, hiperactividad, irritabilidad, apatía y sudoración. -2 a interacción social y supervivencia.
36-38	111	Hipertensión arterial	Corazón trabaja con más fuerza. Con 666 desfallece durante 1D10 asaltos.
39-42	1111	Alergia	Ej.: polen, alimentos, polvo.
43-47	11111	Cardiopatía	Insuficiencia cardiaca, arritmia: -20 puntos de agotamiento.
48-53	111111	Obesidad	Sobrepeso, exceso de grasa. -10 a apariencia.
54-58	11111	Miopía/hipermetropía	-1 a percepción. -2 arrojadas.
59-62	1111	Astigmatismo	-1 a percepción. -2 proyectiles (sólo de noche).
63-65	111	Fobia o filia	EJ.: fuego, oscuridad, social, truenos, arañas, serpientes, altura,...
66-68	111	Desorden distémico	Depresiones crónicas (-2 a todo durante los periodos depresivos).
69-71	111	Disfemia/tartamudez	Dificultad al hablar. -3 maniobras de interacción.
72-74	111	Dislexia	Dificultad para leer y escribir. Coste doble idiomas escritos y magia.
75-77	111	Hiperactividad	Déficit de atención, impaciencia. -31 PD/nivel.
78-79	11	Neurosis	Alteración mental por alto grado ansiedad, obsesiones. Elegir tema.
80-81	11	Estrabismo	Falta de coordinación entre los músculos oculares. -2 a percepción.
82-83	11	Maníaco-depresivo	Períodos de depresión (-2 a todo) y euforia (+2 a todo) alternos (semanas).
84-85	11	Obsesivo-compulsivo	Ideas o conductas recurrentes y persistentes. Elegir un tema. Roleo.
86-87	11	Daltonismo	Imposibilidad de distinguir los colores.
88-89	11	Paranoia	Delirios auto referentes y manía persecutoria. Roleo "ad hoc".
90	1	Border-line	Personalidad oscilante entre neurosis y psicosis. Roleo "ad hoc".
91	1	Esquizofrenia	Personalidad múltiple, conciencia de la realidad alterada. Roleo.
92	1	Psicosis	Trastorno percepción de la realidad, delirios, escasa empatía, frialdad. -2 a interacción social. 5% atacar por malinterpretaciones.
93	1	Epilepsia	Convulsiones, espasmos musculares con 555 durante 1D10 asaltos.
94	1	Autismo	Interacción social limitada, -3 a maniobras de interacción.
95	1	Sordera	Imposibilidad de usar el oído.
96	1	Neurofibromatosis	Manchas color café en piel. -10 Ap. Cataratas, -3 a percepción.
97	1	Narcolepsia	Acceso de somnolencia irresistible con 777 en cualquier tirada.
98	1	Síndrome X frágil	-2 inteligencia. Ligero retraso mental. Diálogos "ad hoc".
99	1	Síndrome de Prader-Willi	Ausencia de sensación de saciedad. -6 a supervivencia. -10 apariencia.
00	1	Fenilcetonuria	-6 inteligencia. Retraso mental. Diálogos "ad hoc".

Tirada	Gauss	Talento	Descripción
1	1	Fornido	Reduce cualquier crítico en un grado. X2 PV factor racial. Gran estructura y peso.
2	1	Estructura ósea dura	Reduce en un grado críticos que causen roturas óseas y/o derribos/desequilibrios. Reduce en 1 efectos incapacitantes de los críticos. Peso superior a la media.
3	1	Reacción eléctrica	+2 a Rapidez. Desenvainar y preparar armas la mitad de tiempo.
4	1	Gigantismo	+2 a Fuerza. -1 Rapidez. Altura máxima para raza. X1.5 daño en C.C. (no al crítico).
5	1	Agilidad felina	+2 a Destreza. +2 Acrobacias. Incorporarse mitad de tiempo.
6	1	Perseverante	+2 a Fuerza de Voluntad. +31 puntos de desarrollo por nivel.
7	1	Ojos de halcón	+2 a Percepción. +2 Proyectiles.
8	1	Porte majestuoso	+2 a Carisma. +10 a Apariencia. +2 a Persuasión. Elevada estatura.
9	1	Mano de piedra	+2 a Pelea y +3 daño con Pelea. Crítico de aplastamiento adicional 1 grado menor.
10	1	Sentido firmeza	-1 aturdimiento. Maniobrar aturdido -2 (en lugar de -5).
11	1	Brazos poderosos	+2 a armas cuerpo a cuerpo, pelea y arrojadas. +25% alcance.
12-13	11	Piernas potentes	+2 a Pelea. -1 Estorbo. +1 todas a las Atléticoas. +2 puntos de movimiento básico.
14-15	11	Agarre de hierro	+2 a Pelea. +1 a armas C.C. y Tregar. Reduce pifia en armas en 002 (mínimo 001).
16-17	11	Esqueleto flexible	+3 a Montar, Nadar, Tregar, Atletismo y Acrobacias. +1 a Esquivar y Bailar.
18-19	11	Juego de muñecas	+2 a Pelea y Arrojadas. -1 PA disparar. +3 a Ag. Manual y contorsionismo.
20-21	11	Resistente al dolor	+2 a Resistencia. Daño recibido se divide entre 2, pero no cambia el crítico.
22-23	11	Metabolismo superior	+2 a Resistencia. +4 TR veneno/alcohol/enfermedad. Efecto hierbas/pociones x1.5.
24-26	111	Reserva interna	+1 a Resistencia. Doble umbral inconsciencia. +20 puntos de agotamiento, siendo éstos especiales (por 10 puede anular un aturdimiento o resistir 10 más de daño).
27-29	111	Infatigable	+1 a Resistencia. Puntos de agotamiento aumentados (+50%). +31 PD/N.
30-32	111	Curación rápida	+1 a Resistencia. Recuperación de heridas y daño mitad de tiempo.
33-35	111	Destreza manual	+1 a Arrojadas y Proyectiles. +3 a Agilidad Manual y artesanías relacionadas.
36-38	111	Porteador	+1 a Resistencia. -2 Estorbo. Cargar peso extra.
39-42	1111	Paso silencioso	+1 a Destreza. +3 a Sigilo y maniobras de equilibrio, coste de Emboscar básico.
43-47	11111	Rastreador nato	+1 a Percepción, +3 a Orientación, +2 a Rastrear, Forrajear y Reconocimiento.
48-53	111111	Ambidextro	Sin penalizaciones para brazo no dominante. Anula defecto de esta serie.
54-58	11111	Sueño ligero	Vigilia dormido, con -3 a percepción. Duerme la mitad de horas. +31 PD/N.
59-62	1111	Empatía con animales	Una especie animal a elegir. Familiar reducido en efecto pero sin límite de tamaño.
63-65	111	Serenidad	Maniobras que conllevan estrés -1 grado dificultad. +1 Iniciativa y defensas activas.
66-68	111	Escéptico absoluto	Inmune TRs magia, miedo, pánico. -1 rango críticos magia. Sin magia.
69-71	111	Habilidad espacial	+1 a Percepción. +1 a proyectiles y arrojadas, 33% detectar trampas y puertas secretas. +3 a arquitectura. Gran habilidad juzgando distancias y ángulos.
72-74	111	Políglota y multicultural	+1 Carisma. Fluidez completa idioma natal, dos idiomas adicionales, costes reducidos para idiomas. 10 contactos o amigos leales foráneos.
75-77	111	Infravisión	+1 a Percepción. Tus ojos tienen más receptores de luz. Visión nocturna.
78-79	11	Voz poderosa	+1 a Carisma. +1 a maniobras de interacción social. Grito de guerra: +1 a la Bonificación Ofensiva durante 1D3 asaltos (él y aliados).
80-81	11	Instinto de supervivencia	+2 defensa. Cada 2 puntos a parar cuentan como 3. Callejeo y Supervivencia +3.
82-83	11	Mirada intensa	+1 a Carisma. +2 a maniobras de interacción social. +2 base hechizos control.
84-85	11	Carismático	+1 a Carisma. +3 a maniobras interacción social. 10 contactos o amigos leales.
86-87	11	Memoria fotográfica	+1 a Inteligencia. Lectura veloz. Recuerdo de imágenes. Aprendizaje mejorado. +10% aprender hechizos. +31 PD/nivel.
88-89	11	Voluntad de hierro	+1 a Fuerza de Voluntad. +5 a las TR mentales (miedo, magia de control,...). Doble umbral de inconsciencia. +31 PD/nivel.
90	1	Descarga de adrenalina	+2 a Esquivar e Iniciativa. +1 Defensa. Puedes repetir Iniciativa y Esquivar.
91	1	Comprensión poder	+3 a Usar Objetos Mágicos y Conocimientos Mágicos. Pifias a triple 1. +2 TR magia.
92	1	Empático	+1 Inteligencia. +3 a Montar y Trato animales. Detectar emociones/mentiras 33%.
93	1	Intuitivo	+2 a Carisma e Iniciativa. Sentido peligro y detectar trampas 33%.
94	1	Mente genial	+2 a Inteligencia. 5 habilidades de inteligencia costes de desarrollo comunes.
95	1	Versátil con el poder	+3 a propasarse en el uso de la magia. Pifias de magia atenuadas (-50).
96	1	Reflejos de combate	+2 Defensa, +4 Iniciativa. 50% de anular efectos negativos de sorpresa/emboscar.
97	1	Subconsciente ágil	+1 a Percepción, Inteligencia e Iniciativa. Preparación de hechizos un asalto menos.
98	1	Afinidad con poder	Lista de magia adicional.
99	1	Agresividad	+2 a Iniciativa, hechizos elementales y ataques cuerpo a cuerpo.
00	1	Sensible al poder	+1 punto de poder por nivel. Hechizos activos y objetos mágicos erizan tu vello.

Las habilidades no son acumulativas. En caso de conseguir el mismo resultado, puedes repetir la tirada.

Por 1 trait se otorgan tres tiradas y eliges dos para talentos, y tres tiradas eliges uno para ambos tipos de defectos.

Tirada	Gauss	Estatus	Descripción
1	1	Familia encantada	Los acontecimientos ligados al azar están lastrados a tu favor en un 20%.
2-3	11	Familia maldita	No puedes rehusar una oferta de hospitalidad; tienes +2 CAR durante la recepción.
4-5	11	Familia maldita	No puedes dañar a ningún ser o criatura que no te haya atacado antes (o a tus aliados; +3 Defensa contra el primer atacante.
6-7	11	Familia maldita	No puedes rehusar una llamada de auxilio; +2 a todas las acciones emprendidas.
8-9	11	Familia maldita	No puedes rehusar un reto personal; +2 BO durante el mismo.
10-11	11	Familia maldita	No puedes aceptar un préstamo sin devolver el triple; +2 a negociar y economía.
12-14	111	Familia maldita	No puedes trabar amistad con ningún animal salvaje; +2 Montar y Trato Animales.
15-17	111	Grupo de poder	Tu familia está conectada con una asociación de individuos poderosos que aspira a asumir el control del reino y que controla rebeldes y otros elementos subversivos.
18-20	111	En busca y captura	Has sido acusado de un crimen muy serio. Años evadiendo al grupo que te busca te otorgan +2 a Actuar y +1 a Sigilo, Callejeo, Persuasión y Falsificar.
21-23	111	Caballero deshonorado	Fuiste nombrado caballero pero perdiste tal honor tras caer en desgracia. En realidad eres inocente y ansías demostrarlo.
24-26	111	Favor perdido	Como benefactor importante pero algo pasó que te hizo perder el favor de esa persona. En realidad eres inocente y ansías demostrarlo.
27-29	111	Familia de criminales	Tu familia está asociada con un gremio organizado de criminales y posees un objeto o bien conoces una palabra clave asociada con el grupo. +2 a Ag. Manual.
30-32	111	Familia de artistas	Tu familia se ganaba la vida yendo de pueblo en pueblo y de feria en feria con sus habilidades artísticas. Tienes +3 en una habilidad relacionada.
33-35	111	Familia de pescadores	Tu familia se gana la vida pescando. Son gente de mar y tienen alguna embarcación pequeña. Tienes +2 a Oficio: marinero y +1 a Supervivencia y Nadar.
36-38	111	Familia de pastores	Tu familia vive de la ganadería. Son gente de las montañas y tienen algo de ganado. Tienes +2 a Oficio: pastor y +1 a Forrajear y Orientación.
39-42	1111	Familia pobre	Procedes de una familia excepcionalmente pobre, cercana a la indigencia, y adquiriste tu actual pecunio (20 monedas de oro) en tu última aventura.
43-47	11111	Familia de granjeros esclavos/explotados	Tu familia cultiva la tierra y son esclavos de un noble. No tienen muchos recursos pero son buena gente y siempre se han desvivido contigo. +2 a Oficio: granjero.
48-53	111111	Huérfano	No tienes familia ni recuerdos de ellos. Por otro lado, es imposible que te chantajeen o te manipulen sobre tus seres queridos.
54-58	11111	Familia de granjeros siervos	Tu familia cultiva la tierra y son siervos de un noble. No tienen muchos recursos pero son buena gente y siempre se han desvivido contigo. +2 a Oficio: granjero.
59-62	1111	Familia de granjeros libres	Tu familia cultiva la tierra. Son buena gente y siempre se han desvivido contigo. +2 a Oficio: granjero.
63-65	111	Familia de comerciantes	Tu familia pertenece a un gremio de mercaderes o artesanos y posees un objeto o bien conoces una palabra clave asociada con el grupo. +2 a Comerciar.
66-68	111	Benefactor básico	Tienes un benefactor que cuida de ti y te puede proporcionar necesidades básicas.
69-71	111	Familia rica	Tu familia es rica. Tira en pagas y beneficios con un +2 y obtén ese dinero.
72-74	111	Sacerdote	Tu progenitor realizaba la liturgia correspondiente a un dios en tu hogar natal, donde eres conocido a tal efecto. Tú heredaste el puesto. +2 a Teología.
75-77	111	Benefactor importante	Como el básico pero éste es una persona importante dentro de la sociedad.
78-80	111	Multicultural y políglota	En tu hogar natal siempre había gentes de otros lugares. Hablas dos idiomas adicionales, además de poseer comprensión básica de las culturas asociadas.
81-83	111	Vasallo fiel	Tu familia rinde vasallaje a un señor o noble menor al que siempre fueron leales. Tu implicación con tu señor es auténtica, pero éste te tiene en buena estima.
84-86	1 11	Caballero/Hidalgo	Tu padre fue sido nombrado caballero por alguna hazaña (noble menor sin tierras).
87-89	111	Rango militar	Como tu padre antes, estuviste en el ejército/guardia de la ciudad, y fuiste promocionado. +2 a la habilidad Oficio: soldado.
90-91	11	Hijo bastardo de noble	Eres el hijo no reconocido de un señor o noble menor. Has sido educado y sabes leer y escribir (si ya sabías, se mejora el rango de idiomas). +2 a Liderazgo.
92-93	11	Contactos con el gobierno	Puedes recibir ayuda de las fuerzas del orden locales (de tu reino), en forma de alojamiento, subsistencia, protección o incluso dinero.
94-95	11	Líder religioso	Como sacerdote pero ostentas la posición de representante de un dios. No tienes que ser un clérigo o paladín. Posición pública. Beneficios intangibles.
96-97	11	Protegido	Amistad con una figura de autoridad que intercederá por ti si fuera necesario.
98-99	11	Rango militar elevado	Como rango militar a todos los efectos, pero fuiste promocionado con honores.
00	1	Benefactor real	Como el básico pero éste cuida de todo y su posición en la sociedad es notoria.

La tirada de estatus cuenta como medio talento. También se puede otorgar una tirada gratuita por un buen trasfondo.