

Méritos y Defectos de Aptitudes

Aptitud Informática

(Mérito de 1 punto):

Tienes una afinidad especial con los ordenadores: resta 2 a la dificultad de todas las tiradas para arreglarlos, construirlos o utilizarlos.

Aptitud Mecánica

(Mérito de 1 punto):

Eres especialmente hábil con todo tipo de dispositivos mecánicos (observa que esta aptitud no se extiende a aparatos electrónicos, como los ordenadores). Resta 2 a la dificultad de todas las tiradas para comprender, reparar o utilizar cualquier tipo de aparato mecánico. Este Mérito no te ayuda a conducir ningún vehículo.

Conductor Nato

(Mérito de 1 punto):

Tienes un talento especial para conducir vehículos motorizados sobre ruedas como automóviles, camiones o incluso tractores. Resta 2 a la dificultad de todas las tiradas que exijan maniobras de conducción arriesgadas o especialmente difíciles.

Líder Natural

(Mérito de 1 punto):

Gaia te ha bendecido con un cierto magnetismo que los demás respetan de forma natural. Recibes dos dados extra cada vez que haces tiradas de Liderazgo. Debes tener Carisma 3 o mayor para adquirir este Mérito.

Magnetismo Animal

(Mérito de 1 punto):

Resultas especialmente atractivo para otros miembros de tu raza. Resta 2 a la dificultad de tus tiradas de seducción o atracción animal (lo que puede inspirar celos a otros que te verán como un competidor).

Resistencia al Veneno

(Mérito de 1 punto):

Por una razón u otra, te has hecho resistente al veneno. Puede que seas naturalmente resistente, o que lleves años cultivando tu resistencia contra todos los venenos conocidos. Cuando tengas que hacer una tirada para reducir los efectos del veneno, reduce la dificultad en 3.

Ambidextro

(Mérito de 2 puntos):

Tienes un alto grado de destreza con tu mano secundaria, pudiendo realizar tareas con la mano torpe sin penalización. La penalización normal por usar las dos manos a la vez para realizar distintas tareas (como pelear con un arma en cada mano) es +1 a la dificultad para la mano hábil y +3 para la mano torpe; con este Mérito, la penalización es +1 para ambas manos.

Lingüista Natural

(Mérito de 2 puntos):

Tienes un don para los idiomas. Este Mérito no te permite aprender más idiomas que los establecidos por tu puntuación en Lingüística, pero puedes añadir tres dados a cualquier tirada con los idiomas (tanto hablados como escritos).

Absorbente

(Mérito de 3 puntos):

Aprendes muy deprisa, y captas las cosas nuevas más rápido que la mayoría. Ganas un punto extra de experiencia al final de cada historia (no sesión de juego).

Arrojado

(Mérito de 3 puntos):

Eres muy bueno asumiendo riesgos y todavía mejor para sobrevivir a ellos. Resta 2 a todas las dificultades siempre que intentes hacer algo excepcionalmente peligroso. Además, puedes ignorar un uno en esas tiradas (como si hubieses conseguido un éxito más).

Equilibrio Perfecto

(Mérito de 3 puntos):

Tu sentido de equilibrio es muy agudo gracias al constante entrenamiento o a rasgos hereditarios. Es muy improbable incluso que te caigas: puedes tropezar, pero siempre consigues recuperarte antes de perder pie del todo.

Este Mérito ayuda a acciones tales como caminar por la cuerda floja, cruzar una capa de hielo o escalar una montaña; resta 3 a la dificultad de las tiradas pertinentes.

Polifacético

(Mérito de 5 puntos):

Dispones de una gran reserva de habilidades y conocimientos, obtenidos gracias a tus viajes, los trabajos que has desempeñado o la simple experiencia general. Tienes automáticamente un punto en todas las Reservas de Dados de Técnicas y Conocimientos. Se trata de un nivel ficticio, utilizado sólo para simular una amplia variedad de habilidades. Si te entrenas o gastas experiencia en la Habilidad o Conocimiento, debes pagar el coste en puntos por el primer nivel una segunda vez, antes de elevarlo a 2. Los personajes Lupus no pueden tener este Mérito.

Inculto

(Defecto de 5 puntos):

Nunca has ido al colegio, y tienes 5 puntos menos para gastar en tus habilidades de Conocimientos (de forma que el máximo que puedes gastar es 8, y el mínimo 0). Por supuesto, puedes gastar puntos gratuitos para adquirir Conocimientos, aunque al principio del juego no puedes tener ninguno a nivel 3 o superior. Los

lupus no pueden tener este defecto, y el Narrador debe permitirlo sólo en juegos que hagan relacionarse frecuentemente a los personajes con la sociedad humana.

Inepto

(Defecto de 5 puntos):

No estás sintonizado con tus aptitudes naturales y, por lo tanto, tienes 5 puntos menos para gastar en tus Talentos (de forma que el máximo que puedes gastar es 8 y el mínimo 0). Puedes gastar puntos gratuitos en Talentos, pero al principio del juego no puedes tener ninguno a nivel 3 o superior.

Inexperto

(Defecto de 5 puntos):

Nunca te has preparado en ninguna habilidad u oficio, y tienes 5 puntos menos para gastar en tus Técnicas (de forma que el máximo que puedes gastar es 8, y el mínimo 0). Por supuesto, puedes gastar puntos gratuitos para adquirir Técnicas, aunque al principio del juego no puedes tener ninguna a nivel 3 o superior.