

Peculiarità Positive

Nome	Costo	Tipo	Pagina	Breve descrizione
Affinità Animale	250	Ordinaria	101	Fornisce una straordinaria capacità di interazione con gli animali.
Affinità con la Natura	250	Ordinaria	101	Fornisce conoscenze riguardo le proprietà dei vegetali.
Agente di Polizia	200	Professionale	104	Il PG è un tutore dell'ordine.
Apprendimento Rapido	700	Innata	99	Il PG ottiene più Ellissi di esperienza del normale.
Armaiolo Formidabile	/	Esaltante	105	Incrementa il Livello di Riparare Protezioni.
Attento	150	Psicologica	103	Bonus di +2 per qualunque Test su Ricordare ed Orientamento.
Attore	190	Professionale	105	L'arte del recitare non ha segreti per il PG.
Attrante	400	Innata	99	Fornisce Bonus nelle interazioni sociali.
Caratteristica Allenata	10	Ordinaria	101	Permette di distribuire PB extra in una Caratteristica.
Caratteristica Straordinaria	700	Innata	99	Incrementa il massimo Livello raggiungibile da una Caratteristica.
Classe Sociale	450	Possesso	102	Il PG è una persona influente.
Conoscenze della Strada	350	Ordinaria	101	Il PG possiede conoscenze importanti nei bassifondi.
Conoscenze Influenti	400	Ordinaria	101	Il PG conosce personalità altolocate che lo aiuteranno.
Disegnatore	160	Professionale	105	Fornisce Abilità legate al mondo dell'arte figurativa
Empatico	350	Psicologica	103	Fornisce Bonus nelle situazioni di interazione sociale.
Impassibile	400	Psicologica	103	Fornisce Bonus ai Test di Entrata per gli Stati Psicologici.
Instancabile	450	Innata	100	Fornisce Bonus per la resistenza alla fatica.
Ladro Professionista	230	Professionale	105	Il PG è un esperto del furto.
Medico	240	Professionale	104	Il PG è un esperto nelle arti mediche.
Mente Geniale	450	Innata	100	Fornisce Bonus alle Abilità Mentali.
Mestiere	20	Possesso	102	Propone un elenco di mestieri praticabili dal PG.
Muscoli Possenti	450	Innata	100	Fornisce Bonus alle azioni che coinvolgono l'uso della Forza.
Poliglotta	/	Esaltante	105	Incrementa il Livello di Culture e Lingue.
Politico	170	Professionale	105	Il PG è un esperto politicante.
Risparmi	200	Possesso	102	Fornisce denaro extra rispetto a quello di partenza.
Salute d'Acciaio	350	Innata	100	Fornisce Bonus ai Test di Entrata per le malattie.
Sensi Acuti	450	Innata	100	Fornisce Bonus nell'uso di uno dei 5 sensi del PG.
Sereno	250	Psicologica	103	Il PG gode di un Bonus su "Idea" quando è sotto tensione.
Specialista	350	Innata	101	Le Specializzazioni forniscono un Bonus di +2 e non di +1

Peculiarità Negative

Nome	Costo	Tipo	Pagina	Breve descrizione
Allergia	300	Ordinaria	109	Fornisce Malus al PG quando si trova a contatto con un allergene particolare.
Apprendimento Lento	750	Innata	106	Il PG ottiene meno Ellissi di esperienza del normale.
Aspetto Sgradevole	450	Innata	106	Il PG subisce un Malus quando utilizza il Carisma.
Caratteristica Limitata	700	Innata	106	Riduce il massimo Livello raggiungibile da una Caratteristica del PG.
Cattiva Reputazione	250	Possesso	109	Il PG gode di cattiva reputazione verso una qualche categoria sociale.
Comportamento Estremo	300	Psicologica	108	Il PG manifesta un comportamento estremista incontrollabile.
Comportamento Maniacale	250	Psicologica	108	Il PG ha sviluppato una mania cui deve indulgere spesso.
Epilessia	550	Ordinaria	109	Il PG dovrà subire occasionalmente dei Test per evitare di avere un attacco.
Handicap	500	Ordinaria	109	Fornisce un qualche handicap fisico al PG
Insofferenza ai Veleni	400	Innata	106	Fornisce Malus ai Test di Entrata per l'avvelenamento.
Malattia Congenita	700	Innata	106	Il PG subisce Malus relativi a gravi stati di salute.
Muscolatura Debole	500	Innata	107	Fornisce Malus all'uso della Forza.
Paura	400	Psicologica	108	Fornisce un Malus ai Test di Entrata di alcuni Stati Psicologici.
Rigenerazione Lenta	500	Innata	107	Il corpo del PG guarisce lentamente.
Salute Precaria	400	Innata	107	Fornisce Malus ai Test di Entrata per gli Stati di Salute.
Sensi Ovattati	450	Innata	108	Fornisce Malus all'uso di uno dei 5 sensi del PG.
Sfortunato	350	Psicologica	108	Il PG viene spesso coinvolto in episodi sfortunati.
Smemorato	450	Innata	108	Il Giocatore non può prendere appunti in gioco.
Squattrinato	350	Possesso	109	Il PG non possiede né il denaro né i possedimenti standard.