

Méritos y Defectos 1.0

Créditos

Escrito por: Alfonso alias Batu.

Desarrollo: Alfonso alias Batu.

Edición: Alfonso alias Batu.

.....: Alfonso alias Batu

Agradecimientos

Especiales

Batu, usease, un servidor, conocido en el mundo del rol como Yagoslav Szantovich miembro del noble clan de los Tzimisce

Pavón, por ayudarme con la maquetación de Recuerdos Escondidos, a crear la ficha para la partida y ayudarme en cualquiera de mis proyectos

Salva, por las críticas a el juego que estoy creando, por dejarme Sangriento Lago de Sal a tiempo a pesar de los problemas del ordenador

Beli, por ayudarme a probar el juego

Gorka, sin sus Tremere, las partidas no serían tan divertidas

Mariajo, por el entusiasmo puesto en mis partidas

Paloma, por los ánimos en los momentos en que lo dejaba

Alfonso Presi, por su apoyo y por las B.S.O. que me deja

Vázquez, por la partida de Paranoia que jugaré algún día

Aitor, por las traducciones para la lista

Mi grupito de Rol, todos aquellos con los que juego al rol y que son demasiados como para citarlos a todos, por las buenas partidas echadas

A todos aquellos que difunden mis documentos, gracias a ellos mis documentos llegan a un mayor N° de aficionados



Publicado por la Fechoría de Ideas, España, en el año 2003.

@ 1999 Sniper Wolf, Inc. Todos los derechos reservados. Los que queden, pues casi todo es copiado de libros



Méritos

Libro de Clan Assamita 2ª ed.

Contacto Marijava 1 pt

Tienes un Aliado miembro de la familia Ghoul Marijava (ver Turbios Secretos de la Mano Negra) al que puedes llamar para que te haga un favor de vez en cuando. Del mismo modo, el Marinaba puede pedir tu ayuda. El clan está al corriente de esta relación y normalmente te dará permiso para partir en su ayuda (sabiendo que le has dado tu palabra), siempre que los intereses del clan no se vean comprometidos. El Narrador crea el personaje Ghoul, y no debería revelarte sus puntuaciones ni otra información de juego

Aliado Indómito 2 pt

Tienes un amigo y aliado entre los Indómitos (Assamita antitribu). El Narrador crea el personaje, pero no te revelará nada sobre el más allá de lo normal dada la relación entre los dos personajes. El aliado puede ser llamado en tu ayuda o puede solicitar tu apoyo de vez en cuando. Naturalmente, ninguno de los dos puede hacer nada que ponga en peligro a su bando sin incurrir en la ira de vuestros superiores.

Libro del Clan Brujah 3ª ed.

Compasivo 4 pt.

Tienes el carácter moral de los Brujah de antaño, los orgullosos guerreros-poetas que hacían lo que hacían porque así se lo pedían sus corazones. Si alguna vez fallas una tirada de Conciencia (pero no de Convicción), puedes gastar 1 de fuerza de voluntad e intentarla de nuevo, a una dificultad superior en uno a la anterior. Si pasas esta tirada es como si hubieses pasado la primera. Pero sólo puedes hacer esto una vez por cada tirada de Conciencia, debes aceptar los resultados de la segunda tirada. Si tienes un fracaso en la segunda tirada, pierdes un punto permanente en fuerza de voluntad además de las consecuencias que tuviera la tirada de Conciencia fallida

Personalidad Dinámica 5 pt

La gente se ve arrastrada hacia ti, debido a algún atractivo característico que exudas. Puedes comprar Trasfondos adicionales usando tus puntos de experiencia al final de cada historia. Cada dos puntos te proporcionan 1 punto de trasfondo del siguiente grupo: Aliados, Contactos, Rebaño, Criados

Libro del Clan Gangrel 2ª ed.

Verdadero aspecto de Lobo 2 pt

Si el vampiro está en forma de animal, conserva el olor de un ser vivo, incluso ante el hipersensible olfato de los Lupinos. Esencialmente, es el mérito Cara de Niño para las formas de bestia y, a discreción del narrador, puede incluir otros rasgos vitales así como inmunidad al don de los hombres lobo Sentir el Wym. Si este es el caso entonces el Narrador puede a su elección, incrementar el coste del Mérito

El Don de Proteo 1 / 2 / 4 pt

Este mérito permite al Gangrel cierta variación en las formas obtenidas gracias a la disciplina de Protean. El nº de puntos gastados determina la magnitud de la divergencia, la cual ha de ser concreta, recibir la aprobación del Narrador y definirse en el mismo momento en que se elige el mérito. Ejemplos:

Por 1 pt, el personaje puede variar los efectos especiales. Los efectos que son secundarios al uso de la disciplina. Los Ojos Rojos pueden brillar en un verde fantasmal en vez de rojo.

Por 2 pt, puede conseguir una variación de menor en una forma. Por ejemplo, el jugador puede escoger la raza de lobo en la que se convierte su personaje.

Por 4 pt, el personaje puede escoger una importante variación en una de sus formas de Protean, (siempre y cuando siga siendo una forma asociada a los vampiros), como convertirse en gato en vez de vampiro. Los animales que se han relacionado tradicionalmente con los vampiros son el gato, el cuervo, los perros negros, los lobos, los sapos y los murciélagos

Libro del Clan Giovanni 2ª ed.

Incongruencia sanguínea 5pt

Los Giovanni con este peculiar rasgo no sufren la Maldición de Lamia, su Beso no causa más daño que el provocado por la pérdida de sangre. No obstante, estos vampiros adquieren una palidez característica tras el Abrazo, tienen un aspecto cadavérico, y ninguna cantidad de sangre dará color a sus facciones. Estos Giovanni suelen ser evitados, pues este rasgo recuerda a la debilidad del clan Capadocio, y los Nigromantes suelen ser muy supersticiosos al respecto

Libro del Clan Lasombra 2ª ed.

Débil Reflejo 2 pt

Aquellos con semejante talento, pueden reflejarse en los espejos, aunque con un aspecto pálido casi fantasmal. Los objetos que se muestran tras el Lasombra emitirán un lánguido reflejo que será visto claramente a través de su forma. Sin embargo, a menudo un débil reflejo es suficiente para aliviar las sospechas del ganado o la Camarilla

Libro del Clan Nosferatu 3ª ed

Miembros de Lagartija 1pt

Con un poco de esfuerzo puedes despojarte de partes de tu cuerpo. Cuando uno de tus apéndices es contenido o apresado, gastas un punto de sangre y tira fuerza de voluntad (dificultad 8). Si tiene éxito puedes desgarrar esa parte del cuerpo que comienza a retorcerse. Los vampiros pueden regenerar sus miembros si gastan bastante sangre, no obstante, si has perdido un brazo o una pierna, debes aplicar una penalización de -3 en la reserva de datos para representar tu lesión. Y recuerda tener cuidado cuando tengas que arrastrarte por el suelo.

Dedos Largos 1 pt

Tus dedos son inusualmente largos y con formas de telarañas. Ganas un dado extra en cualquier tirada que implique coordinación o apresar algo

Enormes Colmillos 1 pt

Posees grandes colmillos que recuerdan a los de un elefante o morsa. No pueden retraerse pero infligen un dado adicional de daño adicional y añaden un dado a tu reserva de dados de Intimidación

Alberca 1 pt

Te sientes anormalmente confortable bajo el agua y prefieres nadar en vez de caminar. Obtienes un -1 en la dificultad de cualquier reserva de dados Física relacionada con el movimiento bajo el agua

Fangoso 1 pt

Como un gusano o molusco, tu piel segrega un limo rezumante. Tu dificultad para absorber el daño por fuego se reduce en unos, y los oponentes que intenten agarrarte deben puntuar con dos éxitos más de lo normal

Vomitir Proyectil 2 pt

Es como el Mérito Comer Comida, excepto dos veces más versátil; la comida penetra y sale muy rápido. Un vampiro con esta habilidad puede ingerir, y posiblemente incluso saborear la comida y la bebida. No puede ganar ningún beneficio nutritivo de esta forma de digestión, pero puede almacenarla para usarla después. Cuando llega la necesidad, el Nosferatu no sólo puede vomitar su suministro de comida almacenada, sino también apuntar con cierto grado de precisión.

Para el registro, vomitar proyectil requiere una tirada de Resistencia + Atletismo, la dificultad es 8, y una víctima puede intentar esquivarlo. Aunque este ataque no causa daño (salvo el propio orgullo), el tipo de comida expulsada puede bloquear temporalmente la visión de una víctima, causándole que resbale o le fuerce a llorar para vergüenza de un Toreador de la Camarilla. Piedad para el pobre Toreador lleno de vómitos

Con la Boca Abierta 2 pt

Tienes una repugnante herida abierta donde debería estar tu boca. Puedes sonreír, puedes fruncir el ceño, y lo más importante puedes mantener un rictus de dos o tres pulgadas más ancho que cualquier boca humana. Un vampiro ordinario puede succionar tres puntos de sangre en un turno. Puedes drenar cuatro puntos en un turno, siempre que seas capaz de cerrar tu orificio repleto de dientes en torno a la piel

Dormir Invisible 2 pt

Puedes usar la disciplina de Ofuscación para ocultarte mientras duermes de día. Este uso prolongado de la habilidad requiere un punto de sangre extra para mantener tu cuerpo oculto durante un día completo. Por supuesto, debes al menos estar oculto de la luz del sol, y los vampiros que empleen la Disciplina de Auspex aún pueden detectarte, aunque los mortales ignorarán tu presencia

Piel Resistente 2 pt

Una gruesa y correosa piel te envuelve. Añade un dado extra cuando absorbas daño (por cualquier cosa excepto fuego o luz del día)

Falsos Reflejos 3 pt

Cuando usa la Mascarada de Mil Caras, el Nosferatu puede crear una impresión falsa de su disfraz en los medios de grabación. Puede aparecer en una fotografía, mostrarse en una videocámara e incluso registrar una imitación de voz del sujeto.

Sangre Contaminada 3 pt

La Vital que fluye por tus venas sabe fatal. Cualquiera que muerda o se alimente de ti debe realizar una tirada de fuerza de voluntad (dificultad 6) o pasar el siguiente turno atragantándose, con arcadas y náuseas. Laguen que intente diabolizarte debe realizar tres tiradas de fuerza de voluntad (dificultad 9) para tener éxito

Camarada Reptil 3 pt

Has estado criando un caimán con tu vital en el estanque de crianza local durante años. Una reproducción cuidadosa y un entrenamiento intensivo a producido un esclavo reptiliano de excepcional inteligencia. Posee una mente tan brillante como la de un niño de cinco años y dientes afilados como cuchillos de carnicero. La bestia entiende tu lenguaje nativo perfectamente e incluso puede seguir direcciones complejas.

Camarada Reptil

Físico: Fuerza 6, Destreza 2, Resistencia 6

Social: Todos a 0

Mental: Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 3

Disciplinas: Fortaleza 2 Potencia 2

Reserva de Sangre 5

Fuerza de Voluntad 5

Ataques: Mordisco (7 dados), golpe de cola (6 dados)

Alas Fibrosas 4 pt

Coriáceas alas se pliegan en tu horrible cuerpo. Imagina las alas de un pterodáctilo o ardilla voladora. Ahora visualízalos suspendidos por el retorcido esqueleto de alas de un murciélago. Con la ayuda de un empuje hacia arriba o un fuerte viento, puedes planear distancia cortas. Los Narradores deben saber que un vampiro con este Mérito puede planear a su velocidad normal de caminar en tierra

Aspecto no tan Escabroso 5 pt

Tu rostro es abominable, pero podría pasar casi por el de un humano realmente feo. Si ocultas las otras partes de tu cuerpo, podrías arrastrarte por la sociedad mortal pareciendo sólo ligeramente sospechoso. Aunque podrías tener una joroba, las escamas reptilianas sobre partes de tu carne o el desagradable olor que nunca se disipa, puedes caminar entre mortales (con extensas precauciones) sin quebrantar la mascarada. Otros vampiros no pondrán fin a tu pena por no parecer como un “verdadero” Nosferatu. Ningún mérito incrementará la Apariencia de un Nosferatu por encima de 0

Libro del Clan Ravnos 2ª ed.

Amuleto Samadji 1 a 4 pt

Tu familia o tu sire te han obsequiado con un objeto de poder. Se espera de ti que lleves esta draba poderosa hasta que abras tu propia progenie, y le pases entonces el obsequio. Los niveles de poder del samadji varían enormemente; un samadji puede reducir la dificultad de determinadas acciones (1-2 pt), o incluso proveer al usuario con poderes equivalentes a Disciplinas de bajo nivel, como Presencia Invisible. El samadji puede ser activado de diferentes maneras. Diseñalo con el Narrador, que le asignará la puntuación final

Lealtad de Familia 2 pt

Durante tus viajes, te has ganado el favor de una familia mortal de Gitanos. La familia te ayuda en tus hazañas cuando es posible, proveyéndote un refugio donde ocultarte o sirviéndote de transporte entre una ciudad y otra. Todas las dificultades de interacción social con la familia se reducen en dos. Mientras no abuses de su confianza (por ejemplo, usando a la familia como fuente de sangre regular), no se separará de ti. Nota No se puede escoger Lealtad de familia con las familias Tsara o Ravnos

Phralmulo 3 pt

Fuiste abrazado entre los Rom, una de las familias de poder (ver Mundo de Tinieblas: Gitanos). Debido a tu herencia eres capaz de recuperar las afinidades de la Sangre alimentándote de Rom, y puedes empezar con Habilidades y Trasfondos solo disponibles para personajes gitanos. Además, los personajes phralmulo no necesitan escoger un crimen específico como debilidad; los phralmulo muestran en general, pero compulsivo desprecio e indiferencia hacia todas las leyes de los gaje. Nota: Sin este mérito se asume que el personaje Ravnos es un giorgio

Libro del Clan Tzimisce 2ª ed

Afinidad al Refugio 2 pt

Tu territorialidad rivaliza con la de los Lupinos. Cuando actúas en “tu terreno” (tu refugio principal, no los auxiliares), sumas 1 a todas las Reservas de dados. También puedes “comprobar” tu refugio haciendo una tirada de Percepción (a dificultad variable, 6 al otro lado de la ciudad, 8 desde otro estado o país, 9 al otro lado del mundo)

Tolerancia al Dolor 2 pt

Ya sea por inclinaciones personales o por los rigores de la Vicisitud, te has acostumbrado al dolor. Esta afinidad te permite ignorar un dado de tus penalizaciones por heridas. Así cuando te encuentre en nivel Lastimado o Lesionado no sufrirás penalización alguna a tus acciones. Sólo sufrirás una penalización de un dado en Herido y Malherido y una penalización de cuatro en Tullido. No obstante, los efectos de Incapacitado son los normales

Libro del Clan Toreador 2ª ed

Ojo para la Belleza 1 pt

El Vástago es un crítico nato: resta 4 a la dificultad de las tiradas de Apreciación del arte

Sed Controlable 1 pt

Gracias al tiempo que pasan entre los mortales, resistir el Frenesí por la visión, olor o sabor de la sangre resulta más fácil para los Toreador. Resta 3 a la dificultad siempre que tu personaje haga una tirada de Frenesí por ese motivo

Doble mortal 2 pt

Tienes a tu servicio a alguien exactamente igual que tú, tan parecido que podría ser tu hermano gemelo. No obstante, a menos que se le convierta en Ghoul, continuará envejeciendo con normalidad, hasta terminar no siendo tu doble exacto. Este doble puede moverse libremente a la luz del día, lo que es muy útil para ocultar tu naturaleza vampírica; para ello, debe estar al tanto de todos los pormenores de tu vida privada, incluyendo las relaciones y actividades, así como ser un buen actor

Dotado 3 pt

Resta 3 a la dificultad de todas las tiradas de Creatividad y Expresión Artística o Poética

Refinado 2 pt

Eres un miembro de la elite. Te sientes como en casa en la alta sociedad, y nunca estas fuera de lugar entre la “gente guapa”. Resta 3 a la dificultad de todas las tiradas de etiqueta relacionadas con la alta sociedad. Además, sueles ser invitado a los acontecimientos sociales de los Toreador reservados a los que tienen un Prestigio en el Clan (o Posición en la Camarilla) mayor que el tuyo

Blasé 3 pt

No es fácil que nadie te impresione; resistes automáticamente todos los poderes de la disciplina de Presencia. Sin embargo, si el Vástago que esté usando la Presencia es mucho más poderoso que tú, el Narrador puede exigirte el gasto de un punto de fuerza de voluntad

Mejores Colores 3 pt

El vampiro ve los colores con más nitidez y definición. Desgraciadamente, el Toreador tiene todavía más posibilidades de quedarse fascinado ante los objetos de gran colorido. A pesar del inconveniente, cuando el personaje une el poder de Percepción de Aura, descubrirá mucha más información acerca de su objetivo. La dificultad para leer el aura baja a 5. Resta 1 a la dificultad de cualquier tirada de Expresión Artística en la que intervenga el color.

Consorte Sobrenatural 4 pt

Tienes una relación equivalente al matrimonio con una criatura sobrenatural que no es otro vampiro. Ambos recibís los beneficios de Amor Verdadero. Esta criatura puede ser un mago, un Garou, un hada, un fantasma o algo todavía más inusual. Desgraciadamente, vuestras respectivas especies os verán como amenazas si descubriesen esta relación. Podéis declarar abiertamente vuestro amor, aunque os arriesgáis a convertirlos en proscritos... o algo peor. Tanto tú como tu consorte podríais matar o morir por el otro

Consorte Vampírico 5 pt

Tienes regencia sobre otro vampiro, aunque éste tiene a su vez regencia sobre ti. Estáis enamorados, y recibís los beneficios del Mérito Amor Verdadero. Él es tu igual en términos de poder y posición. Como pareja sin embargo, sois formidables. No permitís que nada se interponga en el camino de vuestro amor. Tú y tu consorte podrías matar o morir por el otro

Ghoul Poderoso 5 pt

Un Ghoul muy poderoso está vinculado por sangre a ti. Este Ghoul tiene 6 niveles para distribuir entre las disciplinas que quieras (excepto Taumaturgia, y al menos uno de los niveles debe ser en Potencia). El Ghoul es además muy competente, con 15 puntos en Atributos, 27 en Habilidades y 5 en Trasfondos. Tiene además unas puntuaciones razonablemente buenas en Fuerza de Voluntad y Virtudes y hará cuanto tú le digas, pues te adora. Sin embargo, es posible que sienta celos de cualquier otra relación tuya

Libro del Clan Baali

Apóstata 2 pt

Los personajes con este mérito comenzaron su vida como descendientes de otra sangre, convirtiéndose más tarde a los Baali, o bien descienden de un converso y mantienen algún vínculo con las afinidades de su clan ancestral. Los Apóstatas pueden reemplazar Ofuscación o Presencia con cualquier disciplina adecuada a su clan ancestral (Daimonion es innata y no puede cambiarse). Además estos Baali pueden pasar con relativa facilidad como miembros de otros clanes. Este mérito tiene una desventaja estrictamente política, ya que por su sangre “inferior” estos vampiros nunca podrán llegar a puestos de liderazgo dentro de los Baali

Aura Impía 7 pt

Permite al Baali resistir las mayores expresiones de Fe Verdadera. El hedor de la Corrupción espiritual que rodea al cainita es tan fuerte que lo sagrado no puede resistir su presencia. Las reliquias menores se convertirán en polvo en su mano, los hombres santos huirán ante su mirada (o sufrirán horribles consecuencias) y hasta los lugares consagrados serán contaminados. Cualquier con Fe Verdadera que se enfrente a un Cainita con Aura Impía deberá hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) o huir aterrorizado. Un fracaso indica que el poder infernal del Baali ha tocado literalmente a la víctima y la ha contaminado, causando algún tipo de herida (los estigmas son frecuentes), llegando incluso a eliminar la Fe Verdadera

Batu

Libro del Clan Capadocio

Linaje Giovanni 2 pt

Recientemente los Capadocios han abrazado a miembros clave de la familia veneciana de los Giovanni. Estos mercaderes-nigromantes tienen un profundo conocimiento de lo que alguna noche puede convertirse en una disciplina legítima, y su abrazo anima a este desarrollo. Los personajes con el Mérito Linaje Giovanni pueden adquirir y aprender la naciente disciplina de Nigromancia como Disciplina de clan adicional. Los personajes Giovanni no pueden empezar una crónica por debajo de la 11ª generación, ni adquirir el Mérito de Presciencia o el Defecto Visiones Demenciales

Presciencia 3 pt

Algunos Capadocios tienen el extraño don de la precognición aunque sus revelaciones son breves y poco claras. La Presciencia da poca información de valor táctico o inmediato, pero ayuda al vampiro a prepararse algo para el futuro. Este conocimiento puede ser cualquier cosa, desde saber si puede o no fiarse de alguien hasta reconocer un objeto de valor, o cualquier otro efecto que el Narrador permita en interés de la historia. La naturaleza de las premoniciones del personaje depende del Narrador vale la pena tener presente que las visiones de un ladrón de tumbas no son “posibles futuros”, sino más bien lóbregos y vagos fragmentos de un tiempo cierto por llegar

Eliseo (Méritos para Antiguos)

Chiquillo Poderoso 1 a 5 pt

Tienes un chiquillo en una posición de poder dentro de la sociedad vampírica. Es leal, y a menudo sirve como fuente de información y protección. Aunque de vez en cuando te pide favores, tú eres el que domina la situación, como te corresponde por ser su sire. El coste de este Mérito depende del poder y la Posición del chiquillo (1 pt por un líder anarquista, 2 por un Arconte, 3 por una primogenitura, etc., decidido junto al Narrador) Hay que comprar este mérito por cada uno de estos chiquillos. Un Vínculo de Sangre te costará dos puntos más

Iluminado 1 a 7 pt

Has dado al menos los primeros pasos en el duro y complicado camino hacia la Golconda. Aunque no estás ni cerca de este exaltado estado del ser, eres más consciente del camino adecuado de lo que nunca lo será la gran mayoría de tu raza. Pasas gran parte de tu tiempo averiguar más sobre la Golconda e intentando acercarte a ese lejano objetivo. De momento eres capaz de controlarte mucho mejor que la mayoría de los Vástagos y puedes añadir un N° de dados igual a tu puntuación en este mérito a las tiradas para resistir el Frenesí. Estos dados son personales. Debes tener Humanidad 8 ó superior para escoger este Mérito

Propiedades 1 a 5 pt

Posees diversas propiedades que llevan varios años en tu poder. Han sido adaptadas para ofrecerte protección, numerosos lugares para descansar y rutas de escape de emergencia. Aunque suele tratarse de viejos castillos, museos y cosas por el estilo, también pueden ser apartamentos especialmente preparados, refugios en las montañas, iglesias, etc. Por cada punto en este Mérito dispones de dos propiedades, que pueden estar en cualquier parte del mundo

Dones de Prestación 2 a 6 pt

Uno o más antiguos te deben favores. Puede que hace mucho tiempo, o la semana pasada, tú se los hicieras a ellos, o les regalaras algo, y ahora están en deuda contigo. Tendrás una ventaja al tratar con ellos (-1 a la dificultad de cualquier tirada para influenciarlos). Aunque no abandonarás esta posición a la ligera, también puedes cobrarte esta deuda (o deudas) si lo necesitas. Esta ayuda será del mismo valor que tu don de prestación. El coste en puntos de este mérito lo debe decidir el Narrador y el jugador, según el número y magnitud de los favores y la importancia del vampiro que tiene la deuda. Hay que describir en las memorias del personaje la naturaleza exacta de este mérito

Paranoia Leve 2 pt

Sabes que hay muchos vampiros, cazadores, garou y demás dispuestos a destruirte. Pierdes el tiempo preparando planes de contingencia, varías tus patrones y haces lo posible por convertirte en un blanco difícil. Es muy difícil cogerte desprevenido (-1 a la dificultad para detectar emboscadas y similares)

Amor 3 a 5 pt

Has tenido una relación (al menos 75 años) con otro Vástago. Aunque a lo largo de los años hayáis podido tener algunas diferencias, por lo general sois leales el uno al otro. Conoces la mayoría de los secretos, si no todos, y viceversa. Os habéis ayudado una y otra vez a lo largo del tiempo, y sentirías un profundo pesar si algo le sucediera. El coste de este Mérito depende de la Posición de tu amor en la sociedad vampírica (3 pt para un ancilla, 4 para un antiguo de poder similar al tuyo y 5 para uno más poderoso)

Chiquillo Leal 3 pt

La lealtad de tu chiquillo excede la de cualquier Vínculo de Sangre, y nace de un auténtico afecto y admiración por ti. Hará prácticamente cualquier cosa para ayudarte, y tú confías en él como en ningún otro vástago. Te sentirás muy apenado si algo llegara a sucederle

Paciencia 3 pt

Has aprendido la virtud de la paciencia en todas las situaciones. Las pasiones pueden arder incandescentes, pero como dicen, la venganza hay que servirla fría. A menudo, con la suficiente paciencia, surgen nuevas oportunidades, los enemigos se descuidan y los favores cambian. Aquellos que esperan y observan están en posición de aprovecharse de los caprichos del tiempo. Debido a tu paciencia restas 1 a la dificultad de todas tus tiradas de Frenesí

Compañera Momia 5 pt

Una de las pocas momias que existen es tu compañera o colaboradora cercana. Vuestra relación es de relativa igualdad. Ninguno es capaz de dominar al otro, lo que encuentras reconfortante. Aunque es posible que muchos vástagos no la condenasen, mantienes esta asociación secreta. Otros antiguos poderosos podrían querer sacar provecho de tu compañero y de los beneficios que de vez en cuando te reporta. Otros podrían incluso querer destruir a la momia o volverla contra ti para no permitirte acceder a sus vastos conocimientos y habilidades

Tiempo de la Sangre Débil

Comer Comida 1 pt

Aun puedes ingerir comida y bebida propias de mortales. No eres capaz de digerirlas, pero al menos puede mantenerlas en el estómago unas pocas horas antes de tener que vomitarlas. (Los vampiros de 15ª generación ya lo tienen como característica de su generación)

Color Saludable 2 pt

Puedes simular que sigues vivo, tienes una complejión normal, respiras regularmente y hasta tu corazón palpita

Sueño Ligero 2 pt

Al contrario que el resto de los vampiros, despiertas fácilmente cuando se monta jaleo en las proximidades y se anula la tirada de humanidad durante el día

Calma 3 pt

La Bestia es mansa en tu interior, lo que te proporciona dos dados extra para tiradas en las que tengas que resistir el Frenesí

Inofensivo para los Animales 1 pt

En tu caso, debido a la debilitada maldición, los animales responden hacia ti como si fueras mortal en lugar de detestarte y temerte. Puedes interactuar normalmente con los Animales y todas las tiradas de Animalismo reducen su dificultad en 1

Encarar a las LLamas 3 pt

La debilidad de la Bestia en las Últimas generaciones los hacen menos susceptibles al pánico ciego cuando se enfrentan al fuego. Recibes dos dados extras en las tiradas de Röttschreck

Médium 2 pt

Aunque no seas capaz de hablar con los fantasmas, puedes sentir su presencia, oírles hablar y charlar entre ellos. El como entenderte con ellos es un problema aparte

Batu

Dotes de Oráculo 3 pt

Puedes interpretar signos y presagios. Como con Clarividencia, recibes indicaciones sobre el futuro y sobre lo que marcha escondido en el presente. A diferencia del trasfondo, funciona con cualquier sujeto, no exclusivamente con las actividades de los vampiros

Contacto sobrenatural 3 pt

Conoces a un Lupino, mago, hada o cualquier otro ser sobrenatural. No quiere decir que seáis amigos, sino que no aplicáis las reglas de “te veo, te mato” tan comunes entre los sobrenaturales. Si deseas tener relaciones cordiales, se deberá desarrollar en el curso de la partida

Turbios Secretos de la Mano Negra (muchos están pensados para antiguos)

Afinidad Animal 1 pt

Tienes una afinidad natural hacia cierto tipo de animales, como perros, gatos, ratas o lobos. Resta 2 a la dificultad de las Tiradas con Trato con Animales y Animalismo relacionadas con esta especie

Emprendedor 1 pt

Hacer dinero es algo que te resulta fácil, y sabes lo que hace falta para triunfar en los negocios. Resta 2 a la dificultad de las tiradas relacionadas con ganar dinero mediante los negocios

Dominio en el Eliseo 1 pt

Controlas parte del Eliseo de la ciudad. Eres su protector reconocido, y en muchos aspectos se considera tu dominio. Sin embargo, no te pertenece, y los demás vástagos pueden disfrutar libremente de él. Aunque este mérito implica una cierta responsabilidad, puedes disfrutar de dominio a placer, y ganas respeto y Posición como su protector

Estudiante 1 pt

Eres el mentor de otro vampiro más joven e inexperto (probablemente un neonato o ancilla). Te ayudará en todo lo que le ordenes, pero tienes la responsabilidad de cuidar de él y enseñarle

Paso Franco 1 pt

Tienes derecho a pasar por el territorio de algún otro vampiro o secta que normalmente no lo permite (a otros, o al menos a miembros de tu secta). Los Toreador suelen tener este Mérito en varias ciudades hostiles, lo que les permite disfrutar de los Eliseos sin miedo

Secreto Valioso 1 a 3 pt

Hay quien mataría o moriría por conocer el secreto que guardas. El Secreto Valioso debería ser creado por el Narrador. Quizá el personaje sepa que el príncipe es satanista, o que la primogenitura está formada por Sabbat. Sea cual sea el caso, sólo los involucrados en el secreto y el personaje saben cual es

Cosmopolita 2 pt

Has viajado por todo el mundo, visto muchas ciudades distintas y conocido diversos vampiros. Hay posibilidades de que reconozcas el nombre de un vampiro al oírlo: haz una tirada de Inteligencia a una dificultad de 10 menos la posición del vampiro

Santuario 2 pt

Otro vampiro te ha prometido protección frente a todo daño si acudes a su santuario. Puede tratarse de un mentor, un sire o alguien que te deba un favor. El vampiro tiene poder para protegerte de la mayoría de las amenazas

Camarada Mago 3 pt

Tienes un amigo y aliado que resulta ser un mago. Aunque puedes llamarle en caso de necesidad, él también hará lo mismo. Lo más probable es que sea un Eutanatos o un Verbena, pero puede pertenecer a cualquier Tradición o Convención

Aeropuerto 4 pt

Controlas un aeropuerto importante, y todos los vástagos que quieran usarlo deben dirigirse a ti, pues es tu dominio

Batu

Camarada Wraith 3 pt

Es exactamente el mismo mérito que Espíritu Mentor. Ten presente que el espíritu mentor es un Wraith, y que puedes verle y tocarle en las Tierras de la Sombra. Si tienes Wraith el Olvido considera que el personaje es uno de los grilletes más poderosos que tiene el wraith

Asociado del Inconnu 4 pt

Eres amigo de otro Vástago que pertenece al Inconnu. Aunque puedes recurrir a él en casos de necesidad, él hace lo mismo. Ninguna de vuestras sectas aprecia esta relación, y vuestros líderes os castigarían si descubriesen vuestra amistad. Organizar medios de encuentro y comunicación puede ser difícil

Grupo Extremista 4 pt

Tienes Influencias y Contactos en un grupo extremista de algún tipo. Puede ser un grupo de supervivencialistas chalados, un grupo racista o una banda de terroristas. El grupo te proporciona ayuda, y puede que incluso agentes que se ocupan de tu trabajo sucio. También puede ponerte en contacto con otros grupos similares. Cuanto más uses tus lazos, más débiles se volverán

Universidad 4 pt

Controlas una Universidad. Las autoridades y cargos de importancia sirven a tus intereses. Tienes total acceso al colegio, y puedes cazar libremente por el campus. Los profesores y bibliotecas son útiles para proporcionarte información. El campus también tiene montones de equipo informático y gente que sabe cómo usarlo

Castillo 5 pt

Eres dueño de un castillo de al menos 50 habitaciones y puede que hasta 500. También controlas una gran propiedad a su alrededor. Los criados, si tienes algunos van incluidos. El castillo puede estar en condiciones tan buenas o malas como quieras. Cuanto más habitado parezca más atención atraerá. Los personajes del Nuevo Mundo no pueden tener este Mérito a menos que lo justifiquen de alguna forma

Sangre Fuerte 5 pt

Tu sangre es especialmente potente. Cualquier Vástago que la saboree la encontrará muy sabrosa y reconocerá su fuerza. Los diabolistas sentirán ansias por ella. Puedes Vincular a cualquiera que beba dos veces de tu sangre

Ayudante Capaz 7 pt

Otro vampiro actúa como tu mano derecha en todo. Es leal, competente, y lo bastante poderoso como para enfrentarse a los que se cruzan en tu camino. Puede estar o no Vinculado a ti, pero te servirá igualmente

Guía del Jugador 2ª ed.

Código de Honor 1 pt

Tienes un código ético personal que cumples estrictamente. Incluso cuando estas en Frenesí, trataras de obedecer el código (por lo que obtienes 3 dados adicionales en tus tiradas de Autocontrol cuando estés en peligro de violar tu código). Puedes resistir de forma automática la mayoría de las tentaciones que te pondrían en conflicto con tu código. Al enfrentarte a una situación sobrenatural que te haría violar tu código, puedes ganar 3 dados adicionales para resistirte a esas persuasiones o bien la dificultad de las tiradas del oponente aumentará (a elección de Narrador). Debes construir tu propio código de honor personal con tanto detalle como puedas perfilando las reglas de conducta generales que cumples

Fin Superior 1 pt

Tienes un objetivo que te dirige y orienta en todos los aspectos. No te preocupas de asuntos fútiles e intereses banales, porque tu fin superior lo es todo. Aunque a veces puede que este fin te dirija, y te veas obligado a comportarte de una forma contraria a las necesidades de supervivencia personal, también puede ofrecerte una gran fortaleza personal. Consigues 2 dados adicionales en todas las tiradas que tengan algo que ver con este fin superior. Tienes que decidir cuál es tu fin superior. Discútelos antes con el Narrador. Este Mérito es incompatible con Objetivo Dominante.

Calculador Relámpago 1 pt

Tienes una afinidad especial por los N° y talento para la aritmética mental, lo que convierte en un superdotado al trabajar con los ordenadores o al apostar en los hipódromos. La dificultad de todas las tiradas relevantes disminuye en 2. Otro uso posible para esta aptitud, suponiendo que tengas N° en los que basar tus conclusiones, es la posibilidad de calcular la dificultad de ciertas acciones. En las situaciones apropiadas, puedes preguntarle al Narrador el valor de la dificultad de una acción que estés a punto de realizar

Concentración 1 pt

Tienes la capacidad de concentrar tu mente y desconectar todas las distracción o molestias. Cualquier penalización sobre una dificultad o Reserva de Dados procedente de una distracción u otra circunstancia desfavorable se limita a dos, si bien no se obtienen ventajas adicionales si sólo se impone un dado de penalización

Sentido Común 1 pt

Siempre que estés a punto de hacer algo contrario al sentido común, el Narrador deberá alertarte de que posible acción no sería práctica

Sentido Temporal 1 pt

Tienes un sentido innato del tiempo y puedes estimar con precisión el paso del tiempo sin usar un reloj ni ningún otro dispositivo mecánico. Puedes conseguir esto te estés concentrando o no. Puedes calcular la hora del día con un error de un minuto o dos y el paso del tiempo con la misma precisión

Gusto Agudo 1 pt

Tienes un gusto excepcionalmente sensible. La dificultad de todas las tiradas de dados relativas al gusto disminuye en dos (para detectar el sabor del veneno en la sangre por ej.). Combinado con Sentidos Aguzados (Auspex N1) este Mérito proporciona una agudeza gustativa sobrehumana

Oído Agudo 1 pt

Tienes un oído excepcionalmente sensible. La dificultad de todas las tiradas de dados relativas al oído disminuye en dos (para oír una conversación de pasada por ej.). Combinado con Sentidos Aguzados (Auspex N1) este Mérito proporciona una agudeza auditiva sobrehumana

Olfato Agudo 1 pt

Tienes un olfato excepcionalmente sensible. La dificultad de todas las tiradas de dados relativas al olfato disminuye en dos (para identificar un incienso ritual por ej.). Combinado con Sentidos Aguzados (Auspex N1) este Mérito proporciona una agudeza olfativa sobrehumana

Vista Aguda 1 pt

Tienes un vista excepcionalmente sensible. La dificultad de todas las tiradas de dados relativas al visión disminuye en dos (para observar una pista por ej.). Combinado con Sentidos Aguzados (Auspex N1) este Mérito proporciona una agudeza visual sobrehumana

Ambidiestro 1 pt

Tienes un elevado grado de Destreza en tu mano torpe y puedes realizar tareas con la mano “mala” sin ninguna penalización. La penalización normal por usar ambas manos a la vez es +1 a la dificultad de la mano “buena” y +3 a la de la mano “mala”

Aptitud Informática 1 pt

Tienes afinidad natural con los ordenadores, así que la dificultad de todas las tiradas para repararlas, construir las o manejarlas disminuye en dos

Aptitud Mecánica 1 pt

Tienes una habilidad natural con tao tipo de dispositivos mecánicos (esto no se extiende a dispositivos electrónicos, como ordenadores). La dificultad de todas las tiradas para comprender, reparar o manejar cualquier tipo de dispositivo mecánico disminuye en dos. Sin embargo, este mérito no te ayuda a conducir ningún tipo de vehículo

Comer Comida 1 pt

Tienes la capacidad de comer comida. Es una aptitud que desarrollaste en una fase temprana de tu existencia como no-muerto o quizás ha sido una capacidad latente durante todo el tiempo. Los demás Vástagos lo consideran asqueroso, pero puede ser de gran ayuda para mantener la Mascarada

Conductor Nato 1 pt

Tienes una afinidad natural con la conducción de vehículos motorizados con ruedas, como coches, trailers e incluso tractores. La dificultad de todas las tiradas que exijan maniobras de conducción arriesgadas o específicamente difíciles disminuye en dos

Lastimoso 1 pt

Hay algo en ti que da pena a los demás. Esto hace que cuiden de ti como si fueras un niño. Este Mérito no afectará a algunas naturalezas (Autócrata, Fanático, Pervertido, Sicofante) y algunas Conductas pueden aparentar que no les afecta. Tienes que decidir que hay en ti que atrae tanta lástima y cuánto (o cuán poco) te gusta

Amor Verdadero 1 pt

Has descubierto, pero puedes haber perdido (al menos temporalmente) un amor verdadero. No obstante, este amor proporciona gozo en una existencia tórrida habitualmente carente de momentos de tal iluminación. Siempre que estés sufriendo, en peligro o abatido, pensar en tu verdadero amor es suficiente para darte fuerzas y perseverar. En términos de juego, este amor te permite tener éxito en cualquier tirada de fuerza de voluntad, pero sólo cuando te estés esforzando activamente para proteger o acercarte a tu verdadero amor. Además, el poder de tu amor puede ser lo bastante poderoso como para protegerte de otras fuerzas sobrenaturales (a discreción del Narrador). Sin embargo, tu amor verdadero puede ser también un estorbo y precisar ayuda (o incluso rescate) de vez en cuando. Un aviso: éste mérito es arduo de interpretar a los largo de la crónica

Inofensivo para los Animales 1 pt

Los animales no te temen ni desconfían de ti como la mayoría de los vástagos. Te tratan como tratarían a cualquier mortal y no rehuyen tu contacto

Favor 1 a 3 pt

Un antiguo te debe un favor a causa de algo que tú o tu sire hicisteis por él. La categoría del favor que se te debe depende de cuántos puntos gastes. 1 punto indicaría una merced relativamente pequeña, mientras que tres, probablemente indicarían que el antiguo te debe la no vida

Regalo Especial 1 a 3 pt

Tu sire te dio un obsequio especial después del Abrazo. El Narrador deberá crear algo adecuado o escoger un objeto de la lista de Objetos Místicos (si bien puede “sugerir” algo). El Narrador decidirá cuántos puntos vale un objeto concreto

Sire Prestigioso 1 pt

Tu sire tenía o tiene gran posición en la Camarilla y esto te ha otorgado un honor peculiar. En consecuencia, la mayoría te trata respetuosamente, mientras que otros únicamente te desprecian, ya que creen que no eres nada comparado con ellos. Este prestigio podría ayudarte en gran medida cuando trates con antiguos que conocieran a tu sire. De hecho, los contactos de tu sire pueden llegar a abordarte en algún momento, ofreciendo su ayuda. Si bien puede que tu sire ya no este en contacto contigo, el mero hecho de tu ascendencia te ha marcado para siempre

Elástico 1 pt

Eres extraordinariamente flexible. Reduce en dos la dificultad de cualquier tirada de Destreza que implique la flexibilidad corporal. Deslizarse a través de un espacio diminuto es un ejemplo de uso de este mérito.

Berserker 2 pt

La Bestia está en ti, pero sabes como dirigirla y utilizarla. Tienes la capacidad de entrar en Frenesí a voluntad y, por ello, puedes no aplicar penalizaciones por tus heridas. Sin embargo, deberás pagar las consecuencias de las acciones que cometes mientras estés en un frenesí, como lo harías normalmente. Tu probabilidad de entrar en frenesí sin desearlo tampoco varía.

Naturaleza Dual 2 pt

Tienes dos naturalezas distintas y ambas influyen en tu personalidad y comportamiento. Cuando escojas estas Naturalezas, esfuérzate por escoger Arquetipos que sean algo compatibles. La Naturaleza dual no implica esquizofrenia. Este mérito permite recuperar fuerza de voluntad usando ambas naturalezas. Sigue siendo posible escoger una conducta, la cual puede ser tan distinta de las Naturalezas como lo desee el jugador

Memoria Eidética 2 pt

Puedes recordar cosas vistas y oídas con un detalle perfecto. Si consigues al menos 1 éxito en una tirada de inteligencia + alerta, puedes recordar con precisión cualquier visión o sonido deseados, aunque lo hayas oído o vislumbrado una sola vez (si bien la dificultad de tal hazaña sería elevada). 5 éxitos te permiten recordar perfectamente un suceso: el narrador te relata exactamente lo que viste u oíste

Sueño Ligero 2 pt

Puedes despertarte instantáneamente a la menor señal de problema o peligro, sin somnolencia ni vacilación. Las reglas relativas a cómo la Humanidad limita el N° de dados utilizables durante el día no se aplican

Lingüista Natural 2 pt

Estás dotado para los idiomas. Este Mérito no te permite aprender más idiomas que los que te permite tu valor en lingüística, pero puedes añadir 3 dados a cualquier Reserva de Datos que implique idiomas tanto escritos como hablados

Afinidad con las Hadas 2 pt

Tu presencia no asusta a las hadas, de hecho, las atrae hacia ella y, por naturaleza, estás en armonía con su forma de ser. Eres capaz, a diferencia de la mayoría de los vástagos, de entrar en arcadia, el reino místico de las hadas, siempre que encuentres una entrada, por supuesto

Biblioteca Esotérica 2 pt

Posees una biblioteca de materiales esotéricos, que puede incluir al menos una versión del Libro de NOD. No es imprescindible que estés familiarizado con el contenido de estos volúmenes llenos de amplios conocimientos (eso dependes de las Habilidades) pero, en momentos de necesidad, tu biblioteca puede ser un banco de datos de valor incalculable

Médium 2 pt

Posees una aptitud natural para percibir y oír a los espíritus, fantasmas y sombras. Aunque no puedes verlos sientes su presencia y puedes hablar con ellos cuando están cerca de ti. Puedes incluso invocarlos (rogándoles o engatusándoles) a tu presencia. Los espíritus no te ayudarán ni te ofrecerán consejo de balde; siempre querrán algo a cambio

Resistencia a la Magia 2 pt

Tienes una resistencia inherente a los rituales de los Tremere y los conjuros de los magos de otros credos y órdenes. Si bien nunca podrás aprender la Disciplina de taumaturgia, la dificultad de esos conjuros y rituales contra ti es de dos unidades mayor cuando vayan dirigidos contra ti. Nota: esto incluye todos los conjuros, tanto los perjudiciales como los beneficiosos

Reputación 2 pt

Tienes una buena reputación entre los Vástagos de la ciudad que hayas elegido. Ésta puede ser tu propia reputación o puede provenir de tu sire. Suma 3 dados a todas las Reservas de Datos para los tratos sociales con los vástagos de la ciudad. Un personaje con este mérito no puede adoptar el defecto Notoriedad

Sentido del Peligro 2 pt

Tienes un sexto sentido que te advierte del peligro. Cuando estés en peligro, el Narrador deberá hacer una tirada secreta de tu percepción + Alerta; la dificultad depende de lo lejano del peligro. Si la tirada tiene éxito, el Narrador te dice que tienes un presentimiento. Si se obtienen varios éxitos, esa sensación puede ser más precisa y dar una indicación de la dirección, distancia o naturaleza del peligro. Este mérito es más fiable y específico que el poder de Auspex N1; pueden combinarse los dos para crear un sistema de aviso aún más potente

Discoteca 2 pt

Posees una discoteca de tamaño moderado, quizás uno de los locales nocturnos más de moda en la ciudad. Esta discoteca ingresa suficiente dinero como para mantenerte con un lujo moderado (1000\$ al mes, pero puede crecer), pero más importante que es dinero es el prestigio. Puedes usar la discoteca como refugio o simplemente pasar el rato allí. El nombre de la discoteca, su estilo, su diseño y sus parroquianos habituales son los que tú decidas. Entre las variaciones sobre este tema podríamos citar: un restaurante, un teatro, un club de comedia, un palacio de deportes o una tienda

Lazos Jurídicos 2 pt

Tienes influencia y contactos con el sistema de justicia. Conoces a la mayoría de los jueces, además de a los fiscales del departamento del fiscal jefe y puedes afectar al avance de diversos casos y procesos con una dificultad limitada. Si bien es difícil intervenir en un caso, puedes influir en él en una dirección u otra. Estos lazos también pueden facilitar la obtención de un registro

Lazos Periodísticos 2 pt

Tienes influencia y contactos en los medios de comunicación locales. Puedes Suprimir y crear historias de noticias (aunque no siempre con un 100% de eficacia; los periodistas son una pandilla de rebeldes que nunca se acostumbran al mando) y tienes acceso a los archivos y a los cotilleos de los trabajadores de los periódicos y emisoras de televisión

Mansión 2 pt

Posees una gran mansión (25 habitaciones o más) además del terreno circundante. Si escoges este mérito, también incluye el personal de servicio, si lo tienes, si bien no puedes usarlo como Rebaño ni como Criados a menos que compres el Trasfondo correspondiente. Se supone que la mansión tiene el sistema de seguridad más moderno que se encuentre disponible, además de una verja alrededor del perímetro. Si bien la mansión puede estar en un estado todo lo bueno o malo que desees, cuanto más habitada parezca estar, más atención atraerá. Una casa fantasma no atraerá inspecciones de Hacienda.

Cara de Niño 2 pt

Pareces más humano que los demás vampiros, lo que te permite encajar mucho más fácilmente en el mundo humano. Tu piel es rosada, nunca llegaste a dejar de respirar (aunque no lo necesites) e incluso estornudad de forma natural. Puedes hacer que tu corazón lata siempre que tengas al menos un punto de sangre. Los Nosferatu no pueden tomar este mérito

Corazón Desplazado 2 pt

Tu corazón se ha movido dentro de tu cuerpo, aunque no más de medio metro de su posición inicial, cerca del centro de tu pecho. Los que traten de clavarte una estaca en el corazón lo tendrán muy difícil para encontrar el lugar (el cual debería ser tu mayor secreto)

Calma 3 pt

Eres tranquilo y templado por naturaleza y no pierdes los estribos con facilidad. Reduce en dos todas las dificultades de tus tiradas de Frenesí, independientemente de cómo se provoque el incidente

Voluntad de hierro 3 pt

Cuando estás decidido, nada puede apartarte de tus objetivos. No pueden Dominarte ni pueden afectar a tu mente de ninguna manera mediante conjuros ni rituales. Sin embargo, el Narrador puede obligarte a gastar puntos de fuerza de voluntad cuando se dirijan sobre ti poderes extraordinariamente potentes

Absorbente 3 pt

Aprendes muy deprisa y asimilas cosas nuevas más rápido que la mayoría. Adquieres un punto de experiencia adicional al final de cada historia (no de cada sesión de juego)

Arrojado 3 pt

Se te da bien correr riesgos, y aún mejor sobrevivir a ellos. Todas las dificultades son una unidad inferior siempre que intentes hacer algo particularmente peligroso y puedes no hacer caso de un resultado de fracaso cuando saques unos en dichas acciones (puedes cancelar un solo uno que salga en la tirada, como si hubieras tenido un éxito adicional)

Camarada Licántropo 3 pt

Tienes un amigo y aliado que resulta ser un hombre lobo. Si bien puedes pedir la ayuda de este ser si llega la necesidad, este también tiene derecho a pedir tu ayuda. Sin embargo, ni tu especie ni la suya aprecian este tipo de relación y vuestras sociedades respectivas os castigaran a ambos si se descubre vuestra amistad. Será difícil acordar lugares de reunión y métodos de comunicación. El Narrador creará el personaje del hombre lobo, pero no te revelará completamente sus poderes y potencialidades

Espíritu Menor 3 pt

Tienes un fantasma por camarada y guía. Este espíritu puede emplear varios de sus poderes secundarios, cuando se esfuerce al máximo pero en su mayor parte, el beneficio que obtendrás de él son los consejos que te podrá dar. Este fantasma es el espíritu incorpóreo de alguien que antaño estuvo vivo y quizás fuera alguien famoso o sabio. El Narrador creará el personaje fantasma, pero no te revelará completamente sus poderes y potencialidades

Invulnerable 3 pt

Eres inmune a los Vínculos de Sangre. No importa cuanta sangre bebas de otros vampiros, nunca quedarás vinculado con ellos.

Suerte 3 pt

Naciste con suerte; o si no, es que el Diablo cuida de los suyos. Sea como sea, puedes repetir tres tiradas fallidas por historia. Sólo puede hacerse un intento de repetición en una tirada correcta

Amistad con Clan 3 pt

Por distintas razones, algo en ti atrae a los miembros de un clan distinto del tuyo propio (el que tu elijas). La dificultad de todas las tiradas relacionadas con los tratos sociales con los miembros de este clan son dos unidades menores de lo normal. Esto puede ser un arma de dos filos; los demás también te marcaran como simpatizante de este clan, te guste o no (y lo niegues o no)

Títere 3 pt

Puedes manipular y controlar en cierta medida a otro vampiro de generación posterior a la tuya. Probablemente, conseguiste tu mando mediante el vínculo de sangre, pero también puede provenir de otros orígenes, como el chantaje, el soborno o la amenaza; invéntatelo tú. El títere no necesariamente sabe que esta siendo controlado

Lazos Eclesiásticos 3 pt

Tienes influencia y contactos en algunas iglesias locales y tienes medios para crear reuniones de protesta y recaudar dinero. Por supuesto, cuanto más uses tus lazos, más riesgo correrás de descubrirte y recuerda que la Iglesia no está muy de acuerdo con lo que haces por las noches

Lazos Empresariales 3 pt

Tienes influencia y contactos en la comunidad empresarial local. Comprendes la dinámica del dinero en la ciudad y tienes enlaces con todos los protagonistas. En época de necesidad, puede provocar todo tipo de caos financiero y puedes reunir considerables cantidades de dinero (en forma de prestamos) en un periodo de tiempo muy corto

Lazos con el Hampa 3 pt

Tienes influencia y contactos con la mafia y con las bandas callejeras medianamente organizadas. Esto te proporciona un acceso limitado a un gran N° de “soldados”, además de unos amplios contactos con el submundo del crimen y el mercado negro. Cuanto más a menudo uses tus contactos con el mundo del crimen, más débiles se volverá

Lazos Policiales 3 pt

Tienes influencia y contactos en el departamento de policía local. Puedes, únicamente con una llamada telefónica conseguir que se curse una orden de registro. Sin embargo, cuanto más a menudo uses tus contactos con el departamento de policía, más se debilitarán y más atención atraerás sobre ti. Tu influencia no es sólida (esto sólo puede conseguirse como consecuencia del juego) y puede que te decepciones en ocasiones

Lazos Políticos 3 pt

Tienes influencia y contactos entre los políticos y burócratas de la ciudad. En época de necesidad puedes desconectar la electricidad o cortar el agua de un edificio barrio y puedes lanzar distintos medios de hostigamiento contra tus enemigos. Cuanto más uses tus lazos políticos, más se debilitarán. Sólo puede conseguirse un control total como consecuencia del juego

Digestión Eficaz 3 pt

Puedes extraer de la sangre una nutrición mayor de la habitual,. Cada dos puntos de sangre que ingieras aumentan en tres tu reserva de sangre. Redondea hacia abajo, de tal manera que los “medios puntos” sueltos no se aplican. Por ejemplo, beber 4 puntos de sangre elevará en 6 la Reserva de Sangre, lo mismo hará tomar 5 puntos de sangre

Destino 4 pt

Tienes un destino excelente, si bien puede que no te des cuenta de ello. Tu destino se hará progresivamente más evidente en el curso de la crónica. En tu camino, profecías y sueños te guían y te ofrecen pistas de tu objetivo definitivo. El sentido de orientación y seguridad que ofrece esta sensación de destino te ayuda a superar el miedo, la depresión, el desaliento que provocan las cosas que no son relevantes para tu destino. Hasta que cumplas tu destino, puedes sufrir contratiempos, pero nada te detendrá permanentemente. La escenificación de esto depende del Narrador

Corpulento 4 pt

Eres de un tamaño anormalmente grande; posiblemente tengas más de dos metros de estatura y más de 180 Kg. de peso. Por ello, tienes un Nivel de Salud adicional y puedes sufrir más daño antes de quedar incapacitado. Trata este Nivel como un nivel de Lastimado adicional, sin penalizaciones a las tiradas

Autoconfianza 5 pt

Cuando gastes un punto de voluntad para conseguir un éxito automático, tu confianza en ti mismo te puede permitir obtener el beneficio del gasto sin tener que llegar a perder el punto de fuerza de voluntad. No pierdes el punto cuando lo gastes, a menos que termines la tirada con un sólo éxito. Este mérito sólo puede usarse cuando necesites confianza en tus aptitudes para poder tener éxito. Esto quiere decir que sólo puede usarse cuando necesites confianza en tus aptitudes para poder tener éxito. Esto quiere decir que sólo puedes usarlo cuando la dificultad de tu tirada sea seis o mayor. Puedes gastar fuerza de voluntad en otros momentos; sin embargo, si la dificultad es de 5 o menos, la fuerza de voluntad se gastará independientemente de tu tirada

Polifacética 5 pt

Tienes un gran acervo de habilidades y conocimientos diversos, obtenidos a lo largo de tus extensos viajes, los empleos que has tenido o simple experiencia general. Tienes automáticamente un punto en todas las Reservas de Datos de Técnicas y Conocimientos. Éste es un nivel ilusorio que se usa para representar una amplia gana de habilidades. Si el personaje se entrena o gasta experiencia en la Técnica o Conocimiento, primero deberá comprar un punto, luego dos, etc., como si no tuviese ningún punto en él

Existencia Encantada 5 pt

De alguna manera, tu no-vida está protegida y no te enfrentas a los peligros a los que deben enfrentarse los demás. Podría ser simplemente que tienes mucha suerte. Cualquiera que sea la razón de esta situación puedes no hacer caso de un solo “uno” en cada tirada que hagas. Esto hace mucho menos probable que alguna vez fracasas en una tirada y te da más éxitos que los que obtienen los demás

Consejero Delegado 5 pt

Tienes influencia y control destacados sobre una corporación importante y sus compañías asociadas como si fueras su director general. De hecho, puede que hayas poseído esta empresa antes de tu abrazo y que hayas mantenido el control a pesar de tu ausencia diurna. A través de esta corporación, sabes gran parte de lo que sucede en la comunidad empresarial y tienes medios para librar una guerra económica contra potencias de igual poder. Este mérito te proporciona algunos Contactos informales y Recursos, cuyo alcance exacto determina el Narrador

Ángel de la Guarda 6 pt

Alguien o algo te vigila y te protege de todo daño. No tienes ni idea de quien o qué es, pero tienes una gran idea de que alguien cuida de ti. En momentos de gran necesidad, puedes gozar de protección sobrenatural. Sin embargo, uno nunca puede contar con seguridad con el ángel de la guarda. El Narrador debe decidir por qué velan por ti, y quién vela (no necesariamente un ángel, a pesar del nombre)

Verdadera Fe 7 pt

Tienes una acendrada fe y un profundo amor por Dios o cualquiera que sea el nombre que escojas para nombrar al Todopoderoso. Quizás tu fe te llegó antes de tu Abrazo y fue lo bastante potente para sobrevivir incluso a esta prueba; o increíblemente, la adversidad que has experimentado en tu estado actual ha sacado lo mejor que había en ti. Comienzas el juego con un valor de Fe (un rasgo de 1 a 10). Tu Fe se suma a todas las tiradas de FV y de Virtudes. Los efectos Sobrenaturales exactos de la Fe, si los hay, dependen del Narrador (si bien, habitualmente, tendrán el efecto de repeler a los Vástagos). Indudablemente, variará de una persona a otra y casi nunca será evidente. La naturaleza de los milagros que llegues a efectuar estarán habitualmente relacionados con tu propia naturaleza y puede que nunca te des cuenta de que te ha ayudado una fuerza más allá de ti mismo. Debes tener una Humanidad de 10 para poder escoger este mérito y, si dicha Humanidad desciende por debajo de 9, pierdes todos tus puntos de Fe que poseas y sólo podrás recuperarlos mediante alguna dura penitencia y trabajos prolongados a discreción del Narrador. Nadie puede empezar con más de 1 punto en Fe. Pueden obtenerse puntos adicionales cuando el Narrador lo decida

El Sabbat: Guía del jugador 2ªed

Líder Natural 1 pt

Estás dotado de un cierto carisma que te distingue de los demás. Tienes una aptitud natural para dirigir a los demás. Puedes reducir el nivel de dificultad en tres puntos en cualquier situación relacionado directamente con el liderazgo

Influencia Lunar 1 pt

La luna tiene sobre ti un efecto más fuerte de lo normal. Durante los periodos de luna nueva, tus Atributos Físicos se reducen a la mitad (redondeando hacia abajo). Durante los periodos de luna nueva, tus atributos Físicos aumentan en la mitad. Durante las fases de cuarto, los Atributos tienen su valor normal

Sensibilidad Mágica 1 pt

Tienes un don sobrenatural que te permite saber si se está usando o se ha usado recientemente la magia a menos de tres metros de distancia de donde te encuentras. Esto incluye todas las disciplinas sobrenaturales. La información obtenida sobre la magia dependerá del N° de éxitos que consigas usando Percepción + Ocultismo dificultad 8

Silencio 1 pt

Tienes una capacidad fuera de lo común para moverte en silencio. Reduce en dos la dificultad de cualquier tirada de Sigilo para moverse en silencio. Puedes incluso andar sobre hojas secas sin hacer ruido. Si el viento sopla mientras te estás moviendo, no hay forma de oírte

Familiar vampiro 1 a 3 pt

Un miembro de tu familia mortal también es un vampiro. Tienes una buena relación con este familiar y éste acudirá en tu ayuda si llamas. Recíprocamente, él también puede pedirte ayuda algún día. Si el familiar está cerca, es un Merito de 2 pt. Si forma parte de tu manada 3 pt

Aliado Aceptado 1 pt

Tienes un contacto útil en el mundo mortal, que puede ser valioso incluso para los líderes del Sabbat. Se te permite este conflicto, siempre que no haya complicaciones. Si surge la necesidad, deberás matar a tu contacto para proteger al Sabbat o para demostrar tu lealtad.

Equilibrio Felino 1 pt

Posees un sentido del equilibrio perfecto. Casi siempre que caes, puedes aterrizar de pie. Recibes dos dados adicionales cuando hagas una tirada para mantener o recuperar el equilibrio

Madrugador 1 pt

Parece que siempre eres el primero en levantarse y el último en acostarse. Siempre te levantas por lo menos una hora antes que todos los demás, aunque te hayas quedado despierto hasta el amanecer. Aparentemente, tienes la capacidad de sobrevivir con menos descanso

Aptitud Mística 2 pt

Por alguna razón tienes visiones. Éstas no son necesariamente premonitorias, pero como la precognición, las visiones se producen sin que tú puedas controlarlas. Puedes aumentar tu sensibilidad a ellas mediante prácticas ascéticas, pero nunca puedes inducir conscientemente una visión. Al contrario, es posible que tengas una visión mientras vas andando por la calle pensando en tus cosas. A diferencia de la precognición, las visiones siempre están encubiertas de simbolismos y sólo tienes que ver con tu propia no vida. Los detalles de cómo y cuándo actúa este mérito quedan en manos del Narrador.

Santidad 2 pt

Por alguna razón todo el mundo te considera puro e inocente, aunque no ingenuo. Tienes una beatitud que es difícil de explicar, pero que los demás tienden a ver en ti. Confían en ti aunque no lo merezcas. Suelen recibir menos castigos por tus malas acciones y caes bien a la gente

Voz encantadora 2 pt

Tienes una voz casi mágica, hermosa más allá de lo que pueda expresarse con palabras. Puedes añadir dos dados a las tiradas relacionadas directamente con el uso de la voz, como el liderazgo, la seducción, el canto, etc. Dependiendo de las circunstancias, el Narrador puede permitirte usar dos dados adicionales cuando hagas cualquier tipo de tirada de Presencia

Distinción den Manada 2 pt

Tienes cierto grado de fama dentro de tu manada. El motivo está en alguna acción heroica que probablemente les salvó a muchos de ellos. Puedes considerar este mérito como dos puntos que puedes sumar al Reconocimiento en Manada (Trasfondo). Puede que no seas el líder de la manada, pero es posible que tengas más prestigio que él

Relación Especial 2 pt

Tienes un vínculo especial con otro vampiro que va más allá de cualquier otro tipo de vínculo que conozcas. Puede que ames al otro vampiro o no, pero tienes un lazo especial con él. Este lazo te permite que siempre sepas cuándo está en apuros, cuándo sufre, cuándo miente y cuándo te necesita. A su vez, él sabrá lo mismo de ti. Ambos personajes deberán comprar este mérito. No se debe abusar de este Mérito permitiendo que un personaje relativamente débil escoja un compañero poderoso, a no ser que el Narrador lo apruebe

Amistad Aprobada 2 pt

Tienes amistad con alguien que no es del Sabbat, ya sea mortal o Vástago. Por alguna razón, se te permite mantener dicha amistad. Puede que tu amigo tenga influencias o alguna aptitud que le haga valioso para la secta; de no ser así, hace mucho tiempo que te habrían ordenado que lo eliminases. Sin embargo, si surge la necesidad, tu líder puede pedirte que mates a tu amigo

Dotes de Oráculo 3 pt

Ves señales y presagios en la vida diaria. Puedes comprender muchos portentos mágicos que se le revelan a la gente cada día, pero que pocos ven y aún menos interpretan. Puedes obtener consejo de estos presagios, ya que ofrecen pistas del futuro y avisos para el presente. Para ver un presagio o señal, se precisa de una tirada simple usando percepción + Ocultismo (la dificultad se basa en lo oculto que esté la señal; las más evidentes tienen una dificultad de 5). Una vez que se haya visto la señal, debe interpretarse. Para esto se usa Inteligencia + Ocultismo (el nivel de dificultad se basa en la complicación de la señal, con un media de 6). El N° de éxitos determinará cuánto sentido puede verse en la señal

Precognición 4 pt

Tienes la capacidad de percibir los acontecimientos antes de que sucedan. Esta aptitud no está bajo tu control. Las premoniciones acuden a ti cuando menos te lo esperas. El tema de las premoniciones tampoco está bajo tu control. Esta capacidad puede tener un gran impacto sobre la historia y la naturaleza exacta de los efectos está en manos del Narrador. Este mérito no debe usarse para provocar problemas en el juego, sino para intensificar la experiencia aumentando el dramatismo

Aptitud Mágica Innata 5 pt

Tienes algún tipo de aptitud mágica que te distingue. Esta aptitud es distinta de cualquier poder vampírico o Disciplina normal. La naturaleza exacta de la habilidad deberá siendo en cierto grado un misterio para ti, aunque puede que tengas algo que decir en cómo sea dicha aptitud. La aptitud tiene un nivel de poder aproximadamente similar a una disciplina de Nivel tres

Nueve Vidas 6 pt

El destino te ha concedido la oportunidad de acercarte más que nadie a la Muerte Definitiva. Se surge una situación en la que normalmente morirías, sobrevivirás, aunque puede que quedes bastante maltrecho. Lo que sucede es que si se hace una tirada que normalmente mataría al personaje, la tirada se hace por segunda vez. Si esa tirada falla, puede hacerse otra, y así sucesivamente, hasta que la tirada tenga éxito o se gaste el mérito. Tienes nueve oportunidades para repetir tiradas y dichas oportunidades nunca se reponen después de usarse; cuando las usen se han ido. Debe tenerse una lista en alguna parte de la hoja de personaje para anotar cuántas tiradas repetidas se han hecho

Guía de la Camarilla 3ª ed.

Matón 1 pt

Tu aspecto físico es lo suficientemente duro como para inspirar miedo o al menos inquietud en todos los que te ven. Aunque no eres necesariamente feo per se, irradias una sensación de amenaza tranquila, hasta el punto que la gente se cruza de cerca para evitar pasar cerca de ti. Tienes un -1 a la dificultad de todas las tiradas sociales contra aquellos que no te hayan demostrado su superioridad física

Rostro Simpático 1 pt

Tienes una cara que a todo el mundo le recuerda a alguien, y os desconocidos son propensos a mostrarse amistosos a causa de ello. El efecto no se desvanece si explicar el error, lo que te resta un -1 a la dificultad en todas las tiradas Sociales apropiadas (vale para Seducción, pero no para Intimidación, por ejemplo) en las que está implicado un desconocido. Este mérito sólo funciona el primer encuentro.

Fría Lógica 1 pt

Aunque algunos podrían decir que eres un “tipo gélido”, tienes el don de separar la información basada en los hechos de los barnices emocionales o históricos. Puede influirte la emotividad o no, pero puedes ver claramente cuando otros están empañando los hechos con sus sentimientos (-1 a la dificultad de Percibir Engaño y similares)

Conocimiento útil 1 pt

Tienes conocimientos en una materia específica que hace que tu conversación llame la atención a un Vástago más viejo. Mientras tu conocimiento mantiene la atención del otro vampiro, está interesado en tenerte cerca. Pero cuando te haya sacado hasta la última gota de información, el mecenazgo se puede desvanecer. (Nota: este mérito debería equivaler a un Mentor de un círculo con un interés específico. Sin embargo, a diferencia de un Mentor, no implica una relación permanente).

Asiduo al Elíseo 1 pt

Pasas una cantidad de tiempo enorme en los diferentes Elíseos de tu ciudad. Ves y te dejas ver hasta tal punto que todos los peces gordos del Elíseo al menos saben quién eres. Las prolongadas visitas al Elíseo te proporcionan oportunidades adicionales para relacionarte con las arpías y con otros Vástagos de similar posición (y sabrán tu nombre cuando te acerques a ellos)

Antiguo Ghoul 1 pt

Fuiste presentado a la Sangre mucho antes de ser convertido en Vástago. Tu larga experiencia como Ghoul te permite conocer la sociedad vampírica y sentirte cómodo en ella. Tienes un -1 a la dificultad en todas las tiradas sociales cuando estés en presencia de otros neonatos (particularmente aquellos que no han sido educados pro sus sires) y un -1 permanente a la dificultad en las tiradas relacionadas con el Conocimiento de la estirpe

Inofensivo 1 pt

Todo el mundo te conoce en la ciudad, y sabe que no supones ninguna amenaza para sus planes. Aunque esa estimación puede parecer insultante, también es la que evita que seas asesinado. Nadie piensa que merezca la pena perder tiempo quitándote de en medio, y eso te mantiene a salvo. Si empiezas a actuar de manera que demuestre que ya no eres inofensivo, las reacciones de los demás ante ti probablemente cambiarán

Protegido 1 pt

Tu sire te vigiló durante algún tiempo antes de abrazarte, y habló maravillas de ti a sus conocidos. Estos vampiros pueden estar dispuestos a mirarte con buenos ojos gracias a la recomendación de tu sire; tienes un -1 a la dificultad en las tiradas Sociales con todos aquellos que hayan escuchado los parabienes que te han dedicado

Reputación 1 pt

Tu fama ha superado las fronteras de tu secta. Todo el mundo sabe quién eres, qué has hecho y qué se supone que has hecho (lo que pudiera ser la misma cosa). La publicidad puede ser buena o mala; lo que importa es que todo el mundo sabe tu nombre. Otro asunto es si los individuos ajenos a tu círculo social saben lo suficiente para encajar tu rostro con tu nombre

Superviviente del Sabbat 1 pt

Has sobrevivido al menos a un ataque del Sabbat y/o a un intento de reclutamiento. Tu experiencia te ayuda a prever situaciones en las que el Sabbat podría poner tu vida en peligro. Tienes un -1 a la dificultad en todas las tiradas de Percepción en cuestiones relacionadas con el Sabbat. Este mérito se emplea fundamentalmente para evitar emboscadas y similares

Aura Engañosa 1 pt

Tu aura es antinaturalmente brillante y colorida para un vampiro. Apareces como mortal en todas las tentativas por leer tu aura

Toque Curativo 1 pt

Normalmente los vampiros sólo pueden cerrar las heridas que cusan lamiéndolas. Con un solo toque, puedes obtener el mismo efecto.

Inofensivo para los Animales 1 pt

Con raras excepciones, los animales habitualmente desprecian a la Estirpe. Algunos huyen, otros atacan, pero a todos no les gusta estar cerca de la presencia de un vampiro. Tú no tienes ese problema. Los animales pueden no disfrutar estando en tu compañía, pero no huyen de ti.

Favor 1 a 6 pt

Alguien te debe un favor. El vampiro deudor pudiera ser el neonato más humilde de la ciudad o el propio príncipe; todo depende de cuantos puntos cueste el mérito. Sólo se te debe ese favor (a no ser que escojas varias veces el mérito), así que usarlo adecuadamente es de una importancia capital. Dependiendo de la posición y de otros factores, el vampiro que te debe un favor puede estar resentido por su deuda, y podría llegar a forzar su "cancelación" (llegando hasta el punto de crear situaciones de las cuales deba "rescatarte" para equilibrar la balanza

Aptitud Informática 2 pt

Estas familiarizado con el uso de material informático, y tienes talento para ello. Otros Vástagos pueden no entender los ordenadores, pero para ti es algo intuitivo. Resta 2 a la dificultad de todas las tiradas relacionadas con los ordenadores y la informática

Bravucón 2 pt

Formas parte de un escuadrón de bestias al que recurre el sheriff de la zona cuando necesita músculos. Como consecuencia de esto, participas en acciones que otros se pierden por completo, sumas puntos ante los que están en el poder, y de vez en cuando tienes la oportunidad de actuar fuera de la ley. Lo fuera de la ley que el sheriff esté dispuesto a dejarte actuar depende de las circunstancias y de lo bien que caigas al sheriff

Viejo Amigo 2 pt

Un conocido de tus días mortales fue abrazado al mismo tiempo que tú. Por suerte, vuestra amistad sobrevivió incluso a la muerte, y puedes encontrar en él una fuente constante de apoyo y ayuda en tu viejo amigo. Espera lo mismo de ti, lo que no siempre conveniente, pero al menos cada uno de vosotros tiene a quien recurrir que recuerda los viejos tiempos (con sus días y noches)

Camino Despejado 2 pt

A diferencia de muchos Vástagos, te gusta viajar. Tienes un profundo conocimiento de las rutas de viajes seguras y sus metodologías, por no hablar de los refugios disponibles en un buen N° de destinos. A menos que alguien conozca tu ruta exacta y te esté buscando expresamente, puedes moverte entre ciudades sin encontrarte aleatoriamente con Lupinos, con patrulleros estatales demasiado entusiastas y similares

Estudioso de los Enemigos 2 pt

Te has tomado el tiempo necesario para aprender y especializarte en un enemigo concreto de la Camarilla. Estás enterado de algunas de sus costumbres, estrategias, habilidades y objetivos a largo plazo, y puedes aprovechar ese conocimiento. Este mérito proporciona un -2 a la dificultad para todas las tiradas relacionadas específicamente con el sujeto de tu especialización. Por otro lado, tienes un -1 a la dificultad a la hora de tratar con otros enemigos, simplemente porque te has concentrado totalmente en tu campo

Estudioso de Otros 2 pt

Este mérito funciona de manera idéntica a Estudioso de los Enemigos, solo que se aplica a un grupo que no este necesariamente enemistado con la Camarilla

Amigo del Sheriff 2 pt

Por alguna razón (quizás tu sonrisa encantadora o tu magnífica técnica al lamer culos), caes bien al jefe policial de la zona. Está dispuesto a pasar por alto tus infracciones menores y a contarte cosas que se supone que no debes saber. Incluso te advierte de las redadas cuando el príncipe no se siente muy generoso. Por supuesto, abusar de este contacto podría convertir a un sheriff muy amistoso en un enemigo (y el cambio podría no manifestarse hasta que fuera demasiado tarde)

Dominio 2 a 4 pt

El príncipe te ha otorgado derechos exclusivos sobre una porción de territorio. La extensión e importancia de ese territorio son directamente proporcionales al coste del mérito. Unas cuantas manzanas de casas adosadas podrían valer 2 puntos, mientras que cuatro manzanas de un distrito financiero de la ciudad pudieran valer 4 puntos. Aunque los derechos de este territorio son tuyos, hay responsabilidades aparejadas. Si no se atienden esas responsabilidades, el príncipe puede despojar tu posesión.

Identidad Alternativa 3 pt

Además de tu identidad normal. Has adoptado un papel alternativo que te permite moverte con otro grupo o secta de vampiros. Este otro yo tiene una historia y un pasado creíbles que pueden soportar al menos las comprobaciones más básicas, y sus socios aceptan su disfraz (más o menos). Sin embargo, tu sire, y tus Aliados, Contactos, etc., no saben que mantienes esta segunda identidad, y tratan a ese “extraño” de acuerdo a esto

Precoz 3 pt

Aprendes rápido. El tiempo para aprender una Habilidad concreta (o Habilidades a criterio del Narrador) se divide entre dos, como el coste de experiencia

Amigo de los Subterráneos 3 pt

Aunque no eres Nosferatu, sabes orientarte en las cloacas, corredores, canales, túneles de metro y otras rutas subterráneas de tu ciudad natal. Puede que no caigas bien a los Nosferatu de la zona (ni a otra criatura que more entre el fango) pero no son propensos a matarte en el acto cuando te ven en su territorio. Tienes un -1 a la dificultad en todas las tiradas de Cultura de las Cloacas y en las tiradas relacionadas con el mundo subterráneo (ir a hurtadillas de un lugar a otro bajo tierra, encontrar rutas en subsótanos, etc.). Los Nosferatu no pueden comprar este mérito

Topo 3 pt

Tienes un informador infiltrado en el Sabbat (o, aunque es menos probable, en uno de los clanes independientes de los Estados Libres Anarquistas) que te pasa todo tipo de información, pero abusar de ese conocimiento podría ser un buen método para hacer que mataran a tu informador. El otro bando también tiene espías, ya sabes...

Estrella en Ciernes 3 pt

Eres uno de los vampiros más prometedores de tu ciudad, una estrella en ciernes en el firmamento de la Camarilla. Todo el mundo quiere conocerte y ser tu amigo, incluso aquellos que están en el poder te tientan con puestos de mayor responsabilidad. Tienes un -1 a la dificultad en todas las tiradas Sociales contra cualquier vampiro de la Camarilla que no se oponga activamente a tu ascenso

Diablerie Oculta 3 pt

Las trazas negras indicadoras de diablerie no se manifiestan en tu aura

Titular de un Cargo 3 a 5 pt

Actualmente ocupas uno de los puestos oficiales de la Camarilla en tu ciudad. El grado de poder que posees depende del coste del mérito

Amistad con un Clan 4 pt

Un clan concreto (que no es el tuyo) te aprecia especialmente. Pudieras haber hecho un favor a todo el clan en algún momento, o quizás hayas declarado públicamente tu apoyo hacia sus objetivos. Sea cual fuere el caso, tienes un -2 a la dificultad en todas las tiradas Sociales relacionadas con los miembros del clan en cuestión. Por supuesto, la reacción que tu relación amistosa puede despertar en tu propio clan es otro asunto

Vínculo Roto 4 pt

Fuiste vinculado con sangre pero te has deshecho del lazo en secreto, y eres libre para actuar como desees. Tu regente no tiene ni idea que no estás vinculado, y sigue amenazándote como si lo estuvieras. A criterio del Narrador, la experiencia de haber sido vinculado una vez puede volverte inmune a serlo de nuevo

Amistad con la Primogenitura 4 pt

EL consejo dirigente de la ciudad te valora a ti y a tus opiniones. Se te llama para consultarte decisiones, y tus recomendaciones tienen mucho peso. Tu puesto quizás no sea oficial, pero aún así es poderoso

Arpía 5 pt

Te incluyes entre las Arpías, los vampiros que llevan la voz cantante en el Elíseo. La tuya es una de las voces que ridiculizan, exalta, alaba o humilla a los Vástagos de la ciudad. Tu opinión es muy influyente, lo que significa que vas a encontrarte con todo tipo de tentativa (desde sobornos a amenazas) para que la cambies. Tienes una dificultad de -1 a todas las tiradas Sociales cuando actúes en el ejercicio de tu cargo

Disciplina Adicional 5 pt

Puedes coger una disciplina adicional (a criterio del Narrador) como si fuera disciplina de clan. Todos los costes para aprender esa Disciplina se pagan como si fuera propia de tu clan. Un personaje no puede escoger este mérito más de una vez

Batu

Primogénito 7 pt

Formas parte de la cuadrilla dirigente de vampiros de la ciudad en la que vives. Tu voz es una de las pocas que el príncipe debe escuchar, y tienes una influencia tremenda en tu clan. Por otro lado, siempre hay otros intriguando para ocupar tu lugar, lo que hace que tu postura sea precaria

Libro del Clan Salubri

Olor a Otro 1 pt

Por alguna razón no pareces un Salubri. Puede que te comportes como un Brujah, o quizás sea tan solo una de esas cosas inexplicables. Lo que sea que lo origine, el resultado es que la gente necesita fijarte antes de reconocerte como lo que eres, pues de otro modo tenderán a rechazar cualquier comportamiento sospechoso que presentes.

Protegido 2 a 5 pt

Dispones de algún tipo de refugio contra la caza de los Tremere, bien gracias a algún individuo con el que compartas lazos de amistad o a alguna organización que te considere útil. Discute los puntos generales con tu Narrador, aunque este creará los detalles finales y manejará al personaje interesado en mantenerte con vida. No son Criados (a menos que también compres el trasfondo) y la protección puede esfumarse si haces mal uso de ella o abusas de la confianza de tu compañero. Por 2 pt, tu aliado es un Ghoul o un mortal que mirará para otro lado cuando vea acercarse antorchas. Por 3 pt, tienes un compañero vampiro con un Disciplina útil. Con 4 pt, tu refugio es una Iglesia o monasterio (sin Fe), un grupo de vampiros o un ancilla y varias Disciplinas. Por 5 pt, te protege un antiguo poderoso, una iglesia o monasterio con Fe, o incluso un señor mortal y su séquito

Madriguera 3 pt

No importa que los Tremere te persigan. Tienes sitios donde cobijarte. No importa si sabes de catacumbas, ruinas romanas o algún lugar en los muelles o lo que puedas imaginar, conoces uno o dos lugares en los que desaparecer y esconderte, sano y salvo; al menos durante un tiempo

Ver Más Allá 5 pt

Tu 3^{er} ojo ve de vez en cuando cosas que te resultan invisibles por lo general. No tienes ningún control sobre lo que ve el ojo y a veces esta visión extra puede meterte en serios problemas. Quizás a veces veas a través de la Ofuscación o el Quimerismo, o de ilusiones mágicas. Algunos Salubri dicen haber visto la Tierra de las Sombras o la verdadera forma de un Hada. El 3^{er} ojo ha de estar abierto para que el mérito funcione, bien por el uso de Valeren o concentrándote (Fuerza de Voluntad, dificultad 6

Sangría según el Código 7 pt

Por alguna razón fuiste lo bastante afortunado de haber recibido la Sangría según dicta el Código de Samuel. Por tanto puedes aprender las habilidades que esta Sangría proporciona si encuentras un maestro. Debes disponer de un excelente motivo para poseer este mérito, y tu buena suerte puede levantar sospechas tanto dentro como fuera de tu clan. Sólo los guerreros Salubri pueden coger este mérito

Libelus Sanguinus I Señores del Lugar

Lasombra

Confesor Prestigioso 1pt

Se te ha otorgado el favor de la confesión con un prestigioso sacerdote del clan. Esto te brinda acceso a uno de los “poderes que cuentan”, así como un cierto prestigio entre tus pares. Después de todo, es a ti a quien han llamado a la catedral, no ha ellos.

Por supuesto, con el tiempo y el trasfondo adecuado, puedes llegar a convertirte en un confesor de este tipo, lo que te abriría las puertas a toda clase de información de interés... dentro de la inviolabilidad del confesionado, claro está.

Tzimisce

Vengativo 3 pt

Tu honor personal es tu vida, y llegarás al fin del mundo para ajustar una cuenta pendiente o vengar una ofensa. Cuando te enfrentas directamente a alguien que te ha insultado, dañado o humillado, sumas un dado a todas tus reservas de combate. Esta bonificación no se aplica a oponentes casuales, sólo a enemigos de sangre. Por ejemplo, un Tzimisce no recibirá la bonificación contra un bandido que le tiende una emboscada, pero sí contra el señor Lasombra que mató a su sire y le expulsó de su feudo ancestral. Lo malo de este mérito es que debes hacer todo lo posible para vengar estas afrentas o insultos. Si te refrenas, el Narrador puede quitarte puntos de Fuerza de voluntad a tu personaje hasta que éste vuelva a buscar su venganza

Mundano 4 pt

Has empezado a explorar los primeros destellos de lo que le espera a la humanidad tras el Renacimiento. Tienes una cierta comprensión del método científico, y aunque los conceptos como evolución y entropía siguen más allá de tu alcance, Has empezado a sospechar que el mundo es mucho más complejo de lo que imaginan los estúpidos cristianos y paganos. Suma 1 a la dificultad para afectarte con cualquier poder basado en la Fe (y también la magia infernal). Una vez por historia, puedes recuperar automáticamente un punto de fuerza de voluntad (no vives con el mismo miedo a la condenación que los demás cainitas). Es más gastando un punto de fuerza de voluntad y pasando una tirada de Inteligencia + Ciencias, puedes formular conceptos e inventar máquinas desconocidas en su tiempo (matemáticas superiores, elaborados instrumentos de tortura... etc.) El Narrador debe tener prudencia con esto: una máquina voladora al estilo de Leonardo da Vinci es remotamente concebible, pero una bomba atómica es imposible. No puedes seguir los Caminos del Cielo o del Diablo. Sumas 1 a las dificultades de todas tus tiradas de Conciencia/Convicción (eres demasiado existencial para preocuparte abiertamente por tus actos).

Libelus Sanguinus II Guardianes de la Palabra

Toreador

Doble 2 pt

Tienes acceso a un mortal con tu mismo aspecto. Quizás se trata de tu hermano gemelo, un pariente lejano, alguien alterado con Vicisitud o simplemente un experto en el disfraz. Sin embargo, salvo que se trate de un ghoul envejecerá y perderá el parecido. El doble puede actuar durante el día, encargándose de tus asuntos y haciéndote pasar por mortal, aunque también cometerá actos de los que serás considerado responsable. Recuerda que hay que mantener al doble informado de tus relaciones y negociaciones

Mecenas 2-4 pt

Has llamado la atención de otro Toreador decidido a conseguir que triunfes. Quizás le atrajera tu linaje, tu arte o algo que hayas dicho o hecho. En cualquier caso, tienes alguien que defiende tu obra y que habla en las cortes de ti. Podría incluso procurarte refugio o entrenamiento. Cuidado de no abusar de él, ya que a nadie le gusta eso. Un Mecenas de 2 puntos es alguien de un nivel similar al tuyo, aunque con más experiencia que compartir. Uno de 4 tiene recursos a su disposición y ocupa una posición lo bastante alta como para que represente una diferencia significativa en tu no vida

Tocado por Dios 3 pt

Tu arte es considerado realmente inspirado e inspirador. Toda tu obra conserva la esencia de la vida y la belleza, lo que estimula a los demás. Quizás siempre tuvieras ese don, o puede que el abrazo te haya abierto al Todopoderoso de formas inesperadas. Tu voz hace que la piedra se funda, que las figuras de tus cuadros parezcan listas para salir del lienzo y que tus relatos mantengan hechizada a la gente. La dificultad de todas las tiradas de Expresión se reduce en 2. Si el arte que produces está relacionado con Dios la Iglesia o ideales superiores, la dificultad se reduce en 3. Sin embargo, esta perfección puede engendrar celos en rivales mortales y vampiritos. Algunos clérigos suspicaces pueden creer que has vendido tu alma para lograr tu talento, o que eres culpable de orgullo por haber llegado tan alto

Más Fuerte que la Sangre 3-5 pt

Tienes una afinidad con otro cainita (probablemente un Toreador, aunque puede pertenecer a otro clan) que no depende de un Juramento de Sangre o de otros medios artificiales. Darías vuestras no vidas el uno por el otro, y te sientes vacío sin él cerca. Estos lazos pueden ser con alguien del mismo sexo o del opuesto, y no hay modo de predecir quién será tu gemelo. Un merito de 3 puntos indica que en ocasiones puedes sentir las emociones fuertes del otro (miedo, alegría, dolor) si estáis cerca. Uno de 5 puntos permiten leer sus emociones, aun a distancia, así como sentir el peligro y el dolor físico

Consorte Vampírico 5 pt

Tienes una relación similar al matrimonio con otro vampiro. Este emparejamiento os proporciona a los 2 el beneficio del merito Amor Verdadero. Si se toma además de Más Fuerte que la Sangre se conseguirá una gran cercanía, pudiendo incluso llegar a compartir disciplinas. Tu consorte será probablemente de tu mismo poder y posición, pero juntos formáis un frente formidable. Moriríais el uno por el otro, y que Dios se apiade de aquel que intente haceros daño a cualquiera de los 2

Tremere

Vicisitud Natural 5 pt

Has “heredado” de la sangre robada por tu clan a los Tzimisce más que tus demás hermanos, devolviéndote de nuevo a tu “clan padre”. Esto te permite elegir Vicisitud como disciplina de clan en lugar de Dominación. Sin embargo, aumentar tu puntuación en la misma puede presentar dificultades: salvo que localices a otro Tremere dispuesto a enseñarte los niveles superiores, deberás dar con ayuda de los Tzimisce (probablemente con amenazas)

Brujah

Porte de Reyes 2 pt

Al contrario que sus principales rivales Ventrue y Lasombra, los Brujah no abrazan a mortales de linaje noble. Los celotes, más que cualquier otro clan, influyen en los humanos para que fomenten el cambio por su propio bienestar, no por el de sus maestros vampíricos. Aunque pueden no poseer una sola gota de sangre noble, algunos Brujah poseen una fuerza de personalidad que podría obligar al más confiado monarca a mostrar deferencia. Un Brujah con este merito disfruta de un -2 a la dificultad de todas las tiradas de Presencia

El Foco de la Furia 3 pt

Acepten la verdad o no, la susceptibilidad al frenesí es una característica de los Brujah. Sin embargo, algunos hermanos de clan, debido a su devoción a la Entelquia, han integrado más plenamente su conciencia de la bestia y el yo. Aunque no resisten la llamada de su demonio interior mejor que los demás celotes, durante un breve tiempo pueden controlar la dirección que tomará su frenesí. Un jugador con este merito debe gastar 1 punto de fuerza de voluntad y tirar autocontrol o Instintos, con una dificultad un punto mayor que la habitual para resistir el frenesí. Por cada éxito obtenido el personaje podrá controlar sus acciones durante un turno

Tutela de un Mentor 4 pt

El personaje tiene un mentor académico, no necesariamente su sire, pero alguien con la paciencia y los recursos necesarios para instruirles en varios campos de estudio. Al final de cada historia, siempre que se mantenga un contacto constante con este mecenas, el jugador podrá tirar tantos dados como tenga en el trasfondo Mentor (dificultad 10 – Inteligencia del personaje). Por cada éxito se ganará 1 punto de experiencia para gastar aumentando un Conocimiento. No más de la mitad de los puntos gastados en este aumento puede proceder del mérito. Evidentemente, un Brujah con este rasgo debe poseer al menos un círculo en Mentor

Libellus Sanguinus III Lobos a la Puerta

Gangrel

Sin Dejar Rastro 2 pt

La espesura de los bosques es tu aliada, y se ocupa de ocultar tus huellas. No dejas rastros que puedan seguir, ya que la tierra se traga tus pisadas, y los árboles y la hierba cubren tu olor. Incluso los medios mágicos de rastreo son inútiles. Hasta a los Lupinos les resulta difícil seguirte. Las formas normales de rastreo (Supervivencia, uso de perros...) fallan automáticamente. Los métodos sobrenaturales, como el Auspex, tienen una pequeña posibilidad, pero con una dificultad aumentada (penalización de +2)

Assamitas

Multicultural 3 pt

Los Assamitas se han esparcido por una extensión inmensa de territorio, y se han topado con una gran variedad de culturas mayor de la que los demás clanes puedan concebir. Ya sea en tu vida mortal o inmortal, has viajado a través de muchas culturas y has aprendido como mezclarte con los extranjeros y no ofenderles. Tienes una bonificación de -1 a la dificultad de todos tus intentos de moverte con discreción en una sociedad extranjera (aunque el idioma sigue siendo competencia de Lingüística), y estás familiarizado con ámbitos en los que otros extranjeros parecerían perdidos. Esto también se aplica a acciones como aparentar ser nativo en una zona a la que no se pertenece, como por ejemplo si un Assamita francés se oculta de sus perseguidores Ventrue alemanes en los mercados de Constantinopla

Setitas

Agente de Profecía 1-3 pt

El gran Set en persona ha previsto tu llegada, y los antiguos sugieren que formas parte importante de una o más profecías. Esta marca de un gran destino implica una gran carga entre los devotos setitas, pero también te convierte en una especie de premio para los antiguos ambiciosos que desean aprovecharse del favor de Set. Puede que las profecías en cuestión pueden que no se hagan realidad en cientos de años, pero tu destino es innegable. Este es un mérito variable, con un costo que representa la importancia de tu papel dentro de la profecía. Por cada punto, puedes anular un fracaso durante una historia, pero también aumentas las expectativas de tu clan. Como truco adicional, el Narrador puede decidir que al menos una de las profecías para las que estás destinado se hará realidad pronto, convirtiéndote en el punto central de acontecimientos de suma importancia sobre los que puede o no que tengas control. Este mérito no indica que hayas podido utilizar tu relación con la profecía para obtener alguna autoridad ente las serpientes. Para eso hace falta adquirir el Trasfondo de Posición

Libellus Sanguinus IV

Nosferatu

Vasos Dilatados 1-3 pt

Por alguna razón gas desarrollado la capacidad de almacenar más sangre en tu cuerpo de lo que es normal para los de tu especie. Eres un pequeño y grueso embutido saturado de sangre, y se te disiente la piel e incluso llega a rajarse cuando estás repleto. Cada punto en este mérito te permite almacenar un punto de sangre adicional por encima de lo permitido para tu generación. Dispones de un depósito de mayor capacidad, pero no implicas que puedas procesar o gastar sangre más rápido que tus semejantes. Cuando estás lleno, tu piel adopta un color rojizo y los otros cainitas pueden oler como la sangre intenta colarse por los poros (habiendo superado una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7). Esta situación puede desembocar en frenesí si se trata de vampiros hambrientos

Lengua Nutridota 2 pt

Mediante este mérito el Nosferatu adquiere una lengua cartilaginosa que le permite alimentarse. Se cree que procede de los Nosferatu Larva y de los de su progenie. La lengua no puede extenderse más de 6 pulgadas fuera de la boca (NC: *poco más de 15Cm*), pero causa heridas graves (trátase el ataque como un mordisco). A diferencia del beso, esta forma de alimentación resulta muy dolorosa para la víctima. Sería aproximadamente como un si un mosquito gigantesco insertara y sorbiera con una fuerza que reventara los vasos sanguíneos.

Gesta Legendaria 3 pt

En algún momento del pasado realizaste una proeza de singular inteligencia, y por eso te convertiste en inmortal. Quizás robases la mitra del Papa o lograses convencer a un lord Lasombra de que su apariencia era igual a la tuya. Sea como fuere, el hecho es que has entrado en los anales de la historia del clan, y resulta improbable que la leyenda se extinga durante tu existencia. En consecuencia, dispones de 2 dados más en cualquier interacción social con otro Nosferatu que dependa del estatus social (Intimidación, Liderazgo...). Por desgracia, el resto de tus éxitos estarán a la sombra de la Gesta Legendaria. Nada podrá superar la admiración que suscita, y los Nosferatu más jóvenes competirán constantemente contigo para demostrar su supremacía

Malkavian

Bendición 5 pt

Irradias un aura de santidad, tu voz es angelical y emanas luz. Los hay que te adoran, e incluso a los que desean dañarte les cuesta consumir las agresiones contra ti. Se desconoce la fuente verdadera de esta bendición, pero los que te contemplan creen que Dios te ha ungido de alguna forma. La Bendición no concede los mismos beneficios que la Fe Verdadera, pero los que observan al personaje bien podrían pensar que Dios lo ha tocado de la misma manera. Sin embargo, otorga los mismos beneficios que la Majestad (Presencia N5) dentro del Rebaño del personaje hasta que realice alguna acción que deteriore la imagen que los otros tienen de él.

Defectos

Libro del clan Assamita 2ª ed.

Enemigo Indómito 1 pt

Tienes un enemigo entre los Indómitos (Assamita antitribu) que intentará frustrar tus planes, e incluso destruirte si puede hacerlo sin dejar pruebas de ello. Tu enemigo ha estado mancillando tu nombre, y como resultado te encuentras con que todos tus tratos con los Indómitos aumentan en uno su dificultad

Caído en Desgracia 2 pt

En algún momento durante tu entrenamiento rompiste las leyes del khabar, y aunque te has enmendado parcialmente desde entonces (lo suficiente para no ser destruido allí mismo y ser aceptado como rafiq a regañadientes) tu nombre aun porta la mancha de tus acciones. Todos los tratos con otros Assamitas tienen un +1 a la dificultad, aunque se deja a discreción del Narrador la capacidad de alterar esta penalización con aquellos que te conozcan bien o con quienes hayas servido bien o mal en el pasado. Limpiar tu nombre puede ser una potente motivación para comportarte correctamente en todos los aspectos durante una misión

Enemigo Silsila 2pt

Un miembro de los silsila (antiguos y otros miembros respetados del clan que actúan como cuerpo sacerdotal) está contra ti por alguna razón (por ser de una facción enemiga, por ejemplo), y utilizará su influencia para frustrar tus oportunidades de ascenso, asegurándose de que correspondan los trabajos indignos o difíciles, y generalmente haciéndote la vida imposible. El Narrador decidirá si conoces a tu enemigo desde el inicio del juego, aunque puedes hacer lo que quieras para averiguar su identidad

Enemigo Du'at 4 pt

Durante tu aprendizaje en el Alamut incurriste de algún modo en el enojo de uno de los Du'at (el líder de una de las tres castas de Assamita), y como resultado tu existencia será considerablemente más difícil. No es aconsejable que tu enemigo sea tu superior (el califa en caso de los guerreros), e incluso puede ser que no conozcas su identidad (aunque, por supuesto, puedes averiguar quien es y hacer las paces de algún modo)

Libro del Clan Brujah 3ª ed.

Depredador Evidente 2 pt

Bien tu cara o tu disposición inmediata hace saber a la gente que no guardas nada bueno para ellos. Los mortales reaccionan mal ante la gente que exhibe tan molesto aire de amenaza, y todas tus dificultades en tiradas sociales aumentan en dos (con la excepción de Intimidación)

Incontrolable 5pt

La furia y la pasión guerrean continuamente en el alma volátil Bruja. Quizás ya tenían mal genio antes del Abrazo, o quizás tu linaje Brujah despertó una furia latente. El caso es que eres dado al frenesí, incluso más que tus compañeros de clan. Para este personaje la dificultad de resistir el Frenesí es siempre de 10. Prepárate para una galopada corta y diabólica

Libro del Clan Gangrel 2ª ed.

Supersticioso 2 pt

El personaje no sabe muy bien lo que es. En ausencia de su sire, se convierte en lo que cree ser. El creer que se tienen los poderes y limitaciones que se ven en las películas de vampiros es el caso más común de este defecto. Un caso aún más grave (que puede valer más puntos, con el permiso del Narrador) es el Gangrel se cree Lupino

Libro del Clan Giovanni 2ª ed.

Endogámico 1 a 5 pt

Algo bastante común en el incestuoso clan Giovanni, puede asumir muchas formas, y es mejor que el jugador discuta su caso concreto con el Narrador. Este Defecto cubre todo tipo de taras físicas mentales y emocionales. Una tara de 1 pt es algo simple y molesto, como tener los ojos demasiado juntos o un labio leporino. Una tara de 3 pt es ya más grave una enfermedad congénita (para humanos) o una deformidad física que cause algún impedimento. Las taras de 5 pt son repulsivas o abrumadoramente disfuncionales: desde piernas atrofiadas por completo hasta un Trastorno permanente según acuerden jugador y narrador. Las taras puede ser o no reconocibles de inmediato, aunque su valor en puntos debería guardar relación con su gravedad

Libro del Clan Lasombra 2ª ed.

Obsesión por la Apariencia 1 a 5 pt

Como no pueden ver su apariencia, muchos se encuestran hipnotizados por los caprichos de su propia apariencia. Al principio ese comportamiento puede ser leve, 1pt identificándose al preguntar repetidamente a los demás que aspecto se tiene (¿Está bien mi peinado?, ¿de verdad?) para llegar a comportamientos obsesivos al cepillar el cabello, arreglarse las ropas y cosas así. A veces, los síntomas recorren toda la gama hasta llega a una manita desarrollada de forma completa (5pt) en la que el afligido se encuentra constantemente atendido por Ghouls que se esfuerzan en acicalarle y hablar sobre su belleza

Libro del Clan Nosferatu 3ª ed

Colmillos Desafilados 1 pt

Tus dientes son enormes y cuadrados, sin la punta de los otros vampiros. Para infligir daño con un ataque de mordisco, debes puntuar un éxito adicional (por ello, este éxito extra se sustrae de la cantidad de daño que hagas) En cuanto hayas hundido tus dientes en la presa, infliges un nivel de daño por cada dos puntos de sangre que tomes.

Infame Autarca 1 pt

La Camarilla no te aceptará como uno de los suyos en ninguna circunstancia. El Sabbat no piensa someterte a sus ritos de Creación; no vales la pena. Algo en tu pasado, tu reputación o el trasfondo de de tu sire es tan aborrecible que ambas sectas que ambas sectas te rechazan del todo. No sólo eres un autarca; tu infamia se propaga por las dos sectas de la sociedad vampírica. Aunque podrías encontrar una cuadrilla que desee trabajar contigo no se atreven a llevarte a una reunión con los vampiros de la Camarilla o el Sabbat por miedo a dañar sus propias reputaciones. Hay que escribir una historia en la que resuelvas y aclares este estigma social para poder tenerlo

Hedor 1 pt

Incluso a otros Nosferatu les repugna tu horrible olor. Sustrae dos dados de cualquier tirada de Sigilo cuando escapes de cualquier criatura que pueda oler (a menos que estés a contraviento)

Anosmia 2 pt

No tienes sentido del olfato ni del gusto. Los olores y sabores más viles no pueden afectarte; de hecho, no te has percatado de su presencia. No puedes intentar una tirada de Percepción que implique uno de estos sentidos. Sin embargo, cualquier ataque sobrenatural que implique horribles olores y sabores no te afecta. Más aún, los Nosferatus que hayan estado rodeados de un olor indecoroso durante bastante tiempo se vuelven inmunes a cualquier aroma nauseabundo, ya que simplemente no reconocen los olores del todo

Infestación Parasitaria 2 pt

Otras criaturas viven en tu interior. Hemóvoros consideran las arrugas, pliegues y escabrosas capas de piel un lugar maravilloso. Tu carne se crispa y se retuerce continuamente, mientras sabandijas vivientes excavan en tu interior, incluso anidando en las cavidades corporales. A pesar de tus ingeniosos métodos de desalentarles, no se desperdigarán. No puedes dominar estas alimañas de ninguna forma; de hecho, los peores son muy atrevidos porque han estado fortaleciéndose y corrompiéndose con la vital. Cada día tira un dado. Divide el resultado entre 3 redondeando hacia arriba. El resultado es el N° de puntos de sangre que pierdes por los parásitos. Además debido a la picazón todas las tiradas de Autocontrol aumentan en 1

Prole Enemiga 3 pt

Una prole de tus compañeros Nosferatu tienen una incesante vendetta contra ti. Puedes escapar de ellos, peor no puedes ocultarte. Si permaneces en la misma ciudad, unirán sus esfuerzos para convertir tu existencia en un infierno. Viajar por las cloacas locales es una pesadilla. Si huyes, usarán su influencia y contactos para pedir favores en la siguiente ciudad que muestre tu horrible asalto. Este defecto requiere escribir una historia en la que aclares este estigma social.

Necrofilia 3 pt

No, no practicas el sexo con los muertos, pero sin dudas disfrutas de su compañía. Estás obsesionado con ellos y tu refugio está desagradablemente decorado con partes de cuerpos cercenados y mutilados. Hablas con tus amigos muertos, bailas con ellos, practicas tu arte con ellos y te entretienes. Algunos vampiros refinados pueden necesitar superar Coraje (dificultad 4) para entrar en una habitación donde has dejado a tus invitados y sus vestimentas

Pierna Marchita 3 pt

Por cualquier motivo una de tus piernas no funciona tan bien como la otra. Sustraes tres dados cuando intentes alguna acción que implique movimiento, y te mueves a la mitad de la velocidad normal

Putrescente 4 pt

Después de haber recibido el abrazo, tu cuerpo continúa descomponiéndose. El místico proceso que inhibe la putrefacción natural de un vampiro no tiene muchos efectos sobre ti. Como resultado, te descompones constantemente. Sustraes un dado cuando tu personaje absorba daño. Si eres sacudido o golpeado violentamente, tira resistencia (dificultad 6). Si fallas, uno de tus rasgos faciales o miembros cae. Si fracasas, recibes también un nivel de daño agravado; una vez que esta herida se cure, las partes corporales perdidas se regeneran

Traidor 4 pt

Has estado soltando información sobre tus supuestos aliados. Debes traicionar secretos sobre tus aliados, normalmente miembros de tu propia cuadrilla, en cada sesión del juego. Al final de la sesión, debes contar al Narrador qué has hecho; si no ha sido lo bastante bastardo, uno de tus secretos termina aireándose en la red de información local (como el que eres un Traidor).

Contagioso 5 pt

Eres portador de una enfermedad muy virulenta, un mortal que interactúe con un Nosferatu Contagioso ha de realizar Resistencia (dificultad 9) o caer presa de la afección durante la siguiente semana. Al término de la semana, la víctima debe realizar otra tirada; una vez tenga éxito, se recobra de la enfermedad. Los hombre lobo se regeneran rápidamente, los magos pueden eliminar la afección sobre ellos mismos u otros fácilmente y así sucesivamente con los otros seres sobrenaturales

Incoherente 5 pt

Eres incapaz de mantener una conversación humana. Quizás tu mandíbula se ha venido abajo o has sido abandonado en las cloacas demasiado tiempo. Señales, gruñidos, jadeos y gestos están todos dentro de tu repertorio, pero el formar palabras, no. La única excepción es la comunicación con animales; puedes expresarte con las bestias por medio del lenguaje no verbal

Libro del Clan Ravnos 2ª ed.

Enemistad de Familia 2 pt

Debido a un acto de traición, o quizás a un simple “malentendido”, te has ganado el desprecio de una de las familias. No te ayudará de ninguna de las maneras, y puede incluso alertar a tus enemigos de tu presencia en una ciudad. Hasta que redimas tu culpa, ya sea a través de la lealtad no recompensada o una increíble astucia, interferirá con tus planes y oscurecerá tu nombre allá donde viaje. Nota: No puedes escoger Enemistad de Familia con las familia Tsurara o Ravnos

Marhime 3 pt

Has cometido algún crimen contra los Rom y eres rehuido por sus familias (incluida la Ravnos). Aunque no maquinan contra ti evitan el contacto, al poder contaminarse (la dificultad de todas las acciones sociales con otros gitanos aumenta en dos). Limpiar tu crimen será una ardua y difícil batalla; hasta que seas redimido por un kris (juicio gitano), no podrás viajar en compañía de tu gente más de unas pocas noches antes de que te echen

Enemigo Wuzho 2 pt

Has llamado la atención de un wuzho (un gitano puro, perteneciente a una secta radical que se ha dedicado a combatir amenazas sobrenaturales). Este enemigo es lo bastante poderoso, ya que sólo desea acabar contigo. Aunque no se te opone directamente, trabaja para frustrar tus planes cuando es posible, destruyendo tus lazos familiares o enfadando a otros mulo contra ti; espera la noche en que no sea capaz de defenderte contra él.

Libro del Clan Tzimisce 2ª ed

Obsesión por la Intimidad 5 pt

LLevas a grandes extremos el respeto Tzimisce por la intimidad. Debes pasar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) para entrar en la morada de otro ser si no te ha invitado (aunque llegarías a demoníacos extremos de astucia para conseguir una invitación involuntaria). Si un huésped inoportuno te molesta en tu mansión, debes tirar Autocontrol / Instintos (dificultad 7) para no entrar en Frenesí

Libro del Clan Toreador 2ª ed

Artista Torturado 1 pt

Debes sufrir por tu obra. Tu trabajo nunca es lo bastante bueno para satisfacerte. Es frecuente que pases largos periodos presa del hastío, lo que te impide trabajar de forma constante. Además siempre te encuentras en situaciones desgarradoras; es posible que las busques de forma inconsciente para adquirir la experiencia que necesitas para tu obra

Gusto Deficiente 1 pt

Nunca podrás tener la Técnica de Apreciación del Arte. Estás condenado a ser un farsante, y no sabrías distinguir una obra maestra de un monton de basura. De hecho, si pudieses elegir te decidirías por el monton de basura

Rival 1 pt

Tienes una intensa rivalidad con otro vástago. Siempre estás compitiendo con él ya sea por diversión o por antipatía. LLegas a grandes extremos para superarle, y él se porta de igual manera. Tu rival saca a veces lo mejor de ti, pero tu haces lo mismo por él

Vulgar 1 pt

Nunca encajaras en la alta sociedad. Eres tosco, maleducado, inaceptable socialmente y un tarugo incorregible. Los demás Toreador te tratan como si tuvieras un nivel menos de posición cuando preparan las invitaciones para sus fiestas, y nunca te aceptaran del todo como uno de los suyos. Muchos cuestionaran la decisión de tu sire al abrazarte, y probablemente le ridiculizarán por ello

Artísticamente Inepto 2 pt

Debes esforzarte más que la mayoría de los artistas para conseguir buenos resultados. Aunque sigues siendo capaz de crear una obra maestra, hacerlo te resulta más difícil que a otros con tu misma preparación. Suma 2 (hasta un máximo de 9) a la dificultad de todas las tiradas de Creatividad y Expresión Artística o Poética

Paria 3 pt

Has cortado tus lazos con Artesanos y Farsantes, y ya no tomas parte en sus estúpidos juegos. Nunca ascenderás en Prestigio en el Clan, y eres el equivalente a un anarquista. Sin embargo, éstos no te aceptarán en sus filas, a causa de alguna trasgresión cometida contra ellos en el pasado. No hay sitio para ti en el mundo de los Condenados

Libro del Clan Baali

Señor de las Moscas 2 pt

Esta singular aflicción aparece como una señal de favor infernal; de hecho, entre los devotos del Dios-Enjambre la gravedad de este hecho se ve como una muestra de rango. Los insectos encuentran irresistible a la criatura, por lo que acudirán a ella. Una vez atraídos no se marcharán, sino que formarán grotescas nubes a su alrededor, no importa lo que haga y las precauciones que tome. Como no puede ser dispersado, estos baali suelen tener problemas para relacionarse en sociedad

Aura Infernal 3 pt

Este defecto no sólo hace huir ante la presencia de Fe Verdadera, sino que alerta a todos aquellos tocados por la divinidad de que el mal anda cerca. Cualquier personaje con Fe Verdadera a menos de un kilómetro y medio del Baali será consciente inmediatamente de su presencia y su situación general

Carroñero 3 pt

Algunos Baali se asocian demasiado estrechamente con los espíritus de la corrupción y la peste como para encontrar placer en la alimentación “normal”. Estos vampiros deben tomar la sangre fría de los muertos, preferentemente si la descomposición ya ha comenzado. Por supuesto, este sustento es mucho menos nutritivo, por lo que al alimentarse estos vampiros obtendrán 1 punto menos de lo que hayan bebido

Toque del Más Allá

Estas aberraciones anatómicas, a veces denominadas “marcas del diablo” por los habitantes del mundo del Medioevo Oscuro, suelen manifestarse en aquellos que pasan demasiado tiempo cortejando los poderes demoníacos. Algunos mortales y vampiros que han entrado en con el Infierno, o que han estado en compañía de estas criaturas, también pueden mostrar estas anomalías, a discreción del Narrador. Las posibles deformaciones incluyen los dientes o pies malformados, un aliento hediondo, secreciones pegajosas, piel callosa, parásitos, putrescencia, alas vestigiales o miembros inútiles (probablemente adicionales). La víctima nunca será capaz de “mejorar” estos problemas, aunque la magia y las Disciplinas pueden ocultarlas de la vista. Nota: estas deformidades no rempazan a las marcas de las concesiones Demoníacas, sino que manifiestan además de esas pruebas tangibles de los tratos infernales.

Libro del Clan Capadocio

Aspecto horrendo 3 pt

Algo que cada vez se está haciendo más frecuente entre los Capadocios es la extraña acentuación de la debilidad inherente a su clan. Numerosos Ladrones de Tumbas ya de por sí propensos a parecer cadáveres andantes, están mostrando este Aspecto horrendo. Los que sufren esta aberrante característica se vuelven todavía más parecidos a cadáveres; su piel se estira sobre los huesos y se va desprendiendo en pedazos escamosos. Los casos más avanzados pueden mostrar llagas abiertas, una excesiva descomposición en tronco miembros y cabeza (generalmente resultando en la pérdida de nariz y orejas) y un repulsivo olor que recuerda al de una tumba. Los Capadocios que sufren este defecto tienen Apariencia 0 este Atributo nunca puede ser mejorado, aunque si ocultado físicamente o disfrazado mediante el empleo de magia o de disciplinas vampíricas

Visiones Demenciales 3 pt

El vampiro maldito por las Visiones Demenciales se hunde periódicamente en atormentados trances, a veces a mitad de una tarea que esté realizando, y cae al suelo, sacudiéndose débilmente. Cuando se le pregunta por la naturaleza de estas pesadillas de vigilia, el Capadocio habla de visiones de una infernal agonía personal o de vívidas pero inexplicables premoniciones de la completa destrucción del clan

Eliseo (Defectos para Antiguos)

Aislamiento Emocional 1 pt

Has visto a demasiados amigos y familiares, mortales e inmortales, ser barridos por la riada del tiempo y lanzados al olvido. El dolor de ver morir a tantos mientras tú continuabas tu existencia es insoportable, tan horrible que te has aislado emocionalmente de los demás. A menudo se te tacha de frío e insensible, pero ¿qué te importa a ti eso? Ahora estas a salvo del dolor debido a tu aislamiento total tienes un modificador de +1 a la dificultad de cualquier tirada Social que tenga que ver con las emociones, y no puedes gastar puntos de experiencia en el Talento Empatía

Batu

Amor abandonado 1 a 3 pt

Tuviste una larga relación (al menos 50 años) con otro vástago. Aunque fue útil y agradable mientras duró, te cansaste de tu amor y terminaste con esta extensa cita. Por desgracia, el otro no se lo tomo muy bien y parece haber desarrollado una profunda antipatía por ti. Los dos sabéis muchos secretos del otro, lo que de momento ha provocado que tu ex pueda interferir en tus asuntos en un futuro. El coste de este defecto depende de la posición de tu antiguo amor en la sociedad vampírica (1 por un ancilla, 2 por otro antiguo, 3 por un antiguo más poderoso)

Deuda de Prestación 1 a 5 pt

Le debes favores a uno o más vampiros. Puede que esta deuda provenga de hace tiempo o de unos pocos días, pero el Vástago espera resarcimiento. Tiene algo de Posición sobre ti, y tú estás en una ligera desventaja en cualquier trato que hagas con él. También es posible que pida la devolución de la deuda, con lo que podrías ser llamado a hacer algún servicio o favor al vampiro con el que estás endeudado. El Narrador y el jugador deben determinar el N° de puntos de la Deuda de Prestación. La cantidad y magnitud de esta deuda, así como el beneficiario, determinando el valor del Defecto. También recibirás un +1 a la dificultad de cualquier tirada que hagas para influir en el vampiro. Hay que describir en las memorias del personaje la naturaleza exacta de este defecto

Instinto Suicida 1 a 5 pt

Tienes un deseo inconsciente de alcanzar la Muerte Verdadera. La búsqueda de sangre, los politiqueos y el pesar, el saberte con toda la eternidad por delante. Y quizá tu propia cobardía, hacen mella en ti. Aunque nunca harías deliberadamente algo que te dañara, sueles ponerte trabas en los momentos inoportunos. En cualquier momento durante la historia el Narrador puede hacerte repetir una tirada de Técnica exitosa. El resultado definitivo de tu actuación será el peor de los dos resultados. El Narrador dispondrá de esta capacidad tantas veces por historia como puntos tenga el defecto

Jactancioso 1 a 3 pt

Eres un bravucón y crees merecer cualquier alabanza que recibas. Te gustan especialmente los vampiros que reconocen su inferioridad frente a tu evidente superioridad, y tiendes a ver a cualquiera que hable bien de ti como más inteligente y capaz que los demás. Debido a tu arrogancia y a tu amor por los aduladores sufres una penalización de 1 a 3 pt a la dificultad para resistir cualquier intento de Manipulación que se base en halagos (el modificador se dobla si el adulador tiene una especialidad de halagos). El modificador lo determina la puntuación del defecto

Pobreza 1 pt

Eres muy pobre para ser un vampiro antiguo. O nunca te has preocupado por ahorrar para los años venideros o te deshiciste de todas tus riquezas por algún extraño motivo. No puedes tener recursos

Chiquillo Bastardo 2 pt

Has creado a uno o más chiquillos sin permiso del príncipe local o de un rusticar. Según la ley de los Vástagos, si alguien descubre este secreto tanto tú como tu progenie podríais ser sometidos a una Caza de Sangre. Este Defecto es acumulativo, y hay que elegirlo para cada bastardo creado

Chiquillo Vengativo 2 pt

Has creado un chiquillo que ha llegado a odiarte. No sólo no te ayuda en tus tratos con los demás Vástagos, sino que trabaja activamente contra ti. En ocasiones crees que podría llegar a cometer diablerie contigo si le dieras la oportunidad y es posible que tengas razón

Diabolista Secreto 2 pt

Has cometido diablerie al menos una vez para alcanzar tu actual posición de poder, pero nadie conoce todavía tu secreto. Si llegara a descubrirse otros antiguos podrían negarse a ayudarte o, peor todavía, volverse contra ti, quizá incluso convocando una Caza de Sangre. Es imprescindible que mantengas la información oculta. Si alguna vez te descubren sufrirás una penalización de +3 a la dificultad de cualquier tirada Social con otros antiguos

Hastío 2 pt

Estás muy cansado. Has visto lo suficiente como para saber que no hay nada nuevo: los mismos acontecimientos y las mismas denominadas pasiones se repiten una y otra vez, y con el paso de los años no cambian más que los nombres y los caras. Normalmente no prestas atención a los que te rodean, pues asumes que una vez que sabes el lugar que ocupan en el mundo ya no tienen nada que enseñarte (+1 dificultad a tiradas de Percepción con gente que conoces). Debido a tu creencia en esta previsibilidad también sufres un +1 a la dificultad de cualquier acción que siga a una sorpresa (como una emboscada)

Rutinario 2 pt

A través de los siglos has ido cayendo en la rutina. Tiendes a ir a los mismos lugares la misma época del año, y vas de refugio en refugio de forma regular. Si otros estudiaran cuidadosamente tu comportamiento podrían sacar provecho para perjudicarte. El Narrador puede reducir en 1 a 3 puntos la dificultad de cualquiera que intente sorprenderte, dependiendo de la naturaleza específica de la situación

Paranoia Aguda 3 pt

Estás convencido de que el mundo está lleno de criaturas que quieren verte destruido. Sin embargo no te preocupas demasiado por aquellos que puedan detestarte en la distancia. El verdadero peligro lo representan los que están cerca, los que parecen preocuparse por ti. Por supuesto, no todos tus asociados y supuestos amigos son tus enemigos (al menos no todos). Sin embargo, sabes que nadie hace nada que no le beneficie. Estas buscando constantemente señales de que alguno de tus aliados quiera cometer diablerie contigo, clavarte una estaca o algo peor. Cuando algún conocido haga algo de forma aparentemente desinteresada debes pasar una tirada de Autocontrol para evitar considerarlo un enemigo traicionero y despreciable que busca tu destrucción (y tomar medidas contra ese monstruo). El Narrador también puede decidir que acciones de tus compañeros son sospechosamente altruistas, y que merecen una tirada

Recién despierto 3 pt

Has estado en letargo hasta hace muy poco tiempo. Los años te han dejado atrás y el mundo ha cambiado en tu ausencia. El choque cultural ha sido brutal, y aún te cuesta desenvolverte en este nuevo entrono. Sólo el flujo general de la política y la sociedad vampírica te siguen siendo familiares. El resto del mundo es incomprensible. Sufres un +2 a la dificultad de cualquier tirada que tenga que ver con la tecnología o cuando te relaciones con alguien que no sea un antiguo.

Matricida / Parricida 4 pt

Has cometido diablerie con tu propio sire. Si los demás antiguos llegan a descubrirlo serás rechazado, o peor, puesto al sol. Eres objetivo prioritario de los chantajistas, y debes estar siempre alerta a cualquier señal de otros Vástagos buscando información sobre tu sire y sobre su muerte (o “desaparición”)

Diabolista Conocido 5 pt

Has cometido diablerie al menos una vez para alcanzar tu posición de poder. Aunque no todos los miembros de la sociedad antigua conocen este terrible defecto, algunos importantes están enterados. Estás seguro de que poco a poco el secreto se está filtrando a toda la sociedad. Otros antiguos podrían descubrirlo fácilmente en cualquier momento, y como poco, los vástagos en general que ha y que evitarte. Para empeorar las cosas, siempre existe el riesgo de una Caza de Sangre, a pesar de tu posición como antiguo. Si no lo han hecho ya, puedes esperar que ciertos antiguos utilicen la información para obligarte a respaldar sus causas. Tendrás un modificador de +3 a la dificultad de cualquier tirada Social con vampiros que conozcan tu secreto

Tiempo de la Sangre Débil

14ª Generación 2 pt

Te convirtió en vampiro un miembro de la 13ª generación unos pocos años antes. Aunque puedes acumular hasta 10 puntos de sangre en tu cuerpo, sólo puedes usar 8 de ellos para curar tus heridas, aumentar tus atributos o alimentar aquellas disciplinas que necesiten vital. Aun así, puedes utilizar los restantes 2 puntos para otros propósitos. El coste de puntos de sangre para despertar por la noche, alimentar y crear Ghouls, y para crear vínculos de sangre, se mantiene en el mismo nivel que para el resto de los vampiros. No puedes aumentar una disciplina a más de 4 círculos.

15ª Generación 4 pt

Tu vital es tan débil que sólo puedes usar 6 de tus 10 puntos de sangre para alimentar Disciplinas, curar o aumentar Atributos. Para llevar a cabo estas funciones, deberás gastar 2 puntos de sangre para conseguir los efectos que un vampiro normal conseguiría con 1 punto de sangre (el coste por despertar cada noche se mantiene en 1 punto de sangre). Y lo que es más, no puedes crear ni mantener Ghouls, crear vínculos de sangre ni dar origen a un chiquillo. Puedes usar el resto de los puntos de sangre solamente para sobrevivir a lo largo del día y despertar cada noche. No puedes tener disciplinas con más de 3 círculos. El debilitamiento de la Maldición de Caín, sin embargo, tiene sus compensaciones (lo que diferencia a este defecto del de Sangre Diluida). La luz solar te inflige daño letal, en vez de daño agravado que produce a otros vampiros. Puedes mantener comida y bebida mortales en el estómago durante una hora aproximadamente. Y lo que es más extraño, podrías tener un hijo a la manera en que los conciben los mortales... aunque no será un niño humano normal

Sangre Diluida 4 pt

La Maldición de Caín corre débil por tus venas. Aunque padeces todos los males propios del vampirismo, desde la necesidad de sangre hasta sufrir daño agravado por la luz solar no recibes todos los poderes sobrenaturales que compensan esta situación. Aunque puedes utilizar puntos de sangre para curar tus heridas, aumentar tus Atributos y alimentar disciplinas, el gasto de puntos de sangre se dobla. Y lo que es más, tu vital no te permite mantener Ghouls, ni crear vínculos de sangre. Cuando intentes crear un chiquillo, sólo tendrás un 20 % de posibilidades de éxito. Si no, te quedarás con un incomodo cadáver...

Años Devastadores 2 pt

La Maldición de Caín no te ha concedido la inmortalidad. Sigues envejeciendo pero muy lentamente (quizás un año mortal por cada veinte años de calendario). La mayor parte del tiempo ni tú ni nadie se dará cuenta, pero eventualmente envejecerás y morirás. Algunas veces tu envejecimiento se acelera. Cada vez que te cures una herida agravada, envejecerás un año en un solo día de sueño. Eso no parece mucho, pero el paso de un siglo realmente puede envejecer a cualquiera. Así que tenemos buenas razones para evitar la luz solar, el fuego y los colmillos de otros colegas vampiros

Debilidad de Clan 2pt

Aunque eres un Caitiff en términos de costes en las disciplinas, padeces la debilidad natural de un clan en concreto, Mientras que esto puede ayudar a apoyar las pretensiones de pertenecer a un clan en concreto, es posible que resulte mortífero si uno no conoce nada sobre ello (o por lo que otros vampiros puedan pensar); en territorio de la Camarilla, un Caitiff que no tenga reflejo seguramente tendría que dar respuesta a unas cuantas preguntas difíciles

Decrepitud 3 pt

La Maldición de Caín mantiene a muchos vampiros en una éxtasis sin vejez, en el que pueden recuperarse de cualquier daño que puedan sufrir. Cuando un vampiro se cure el daño agravado que haya padecido, el jugador deberá hacer una tirada de Resistencia. La dificultad 5 más el N° de niveles de daño agravado que posea en el momento de la curación. El fallo significaría que, a pesar de haber curado el nivel de daño, tu cuerpo sigue manteniendo señales de estar herido. Tal vez el pelo quemado no vuelva a crecer o una herida curada deje su cicatriz. Fracasas en la tirada significaría que has perdido un círculo en algún Atributo Físico o en Apariencia, a elección del Narrador. Puedes intentar reparar este trastorno si conoces a un cirujano plástico competente (o maquillador de una funeraria) que esté enterado de la Mascarada, pero no es fácil. Por un lado las heridas hechas por el cirujano tienen una dificultad 6 para ser curadas. Por otro, podrías tener otro fracaso y quedarte peor de cómo estabas.

Hemofobia 4 pt

La sola idea de beber sangre te desagradar profundamente y te hace sentir enfermo. Para conseguir mantener la sangre en tu sistema antes de absorberla, deberás realizar una tirada de Resistencia a dificultad 8. Un fallo significa que repentinamente, de manera humillante pierdes la nueva sangre consumida mientras la vomitas. La única manera de evitar la náusea es alimentarse mientras se está en Frenesí

Protegido 3 pt

Un mortal del que te preocupas depende de ti de alguna manera. Sólo se puede escoger este defecto una vez. Puede ser un familiar, amante, amigo o cualquier mortal con el que mantengas estrecha relación. Los Protegidos no tienen por qué tener ninguna influencia o habilidad especial con la que corresponderte. Los Protegidos tienen la peculiaridad de meterse siempre en situaciones desagradables, forzándote a cambiar los planes y poniéndote en peligro

Sin Colmillos 2 pt

No tienes colmillos. Puedes usar un cuchillo, una jeringa u otro instrumento cortante para extraer la sangre, pero muy pocos mortales encuentran placentera esta forma de desangrado, al menos hasta que coloques tu boca sobre la herida (entonces el Beso funciona de manera normal)

Contador Compulsivo 2 pt

Si te encuentras con una colección de objetos pequeños e idénticos, te sientes impelido a cogerlos y contarlos. Puedes resistirte a esta obsesión si realizas una tirada exitosa de fuerza de voluntad. La dificultad dependerá de la cantidad potencial de lo que vas a contar. Un puñado de arroz (cientos de granos) tendrías 6, pero una docena de canicas tendría 9

Repulsión a la rosa Silvestre 1 pt

Como repulsión al Ajo, pero usando a cambio un tallo florido de Rosa silvestre

Alimentación Fetichista 1 pt

Te sientes obligado a morder en una parte específica del cuerpo para alimentarte. Intentar morder en otro lugar, requiere una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6)

Poder Fetichista 3 pt

Creas que muchos de tus poderes sobrenaturales dependen de llevar o no un objeto determinado contigo. Sin este objeto único deberás superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) para poder activar cualquier disciplina

Turbios Secretos de la Mano Negra (muchos están pensados para antiguos)

Colmillos no Retráctiles 1 pt

Eres incapaz de retraer tus colmillos. Debes tener cuidado de que no te vean ciertos mortales. El nivel 3 de Vicisitud puede obligar a los colmillos a retraerse, pero es muy doloroso y volverán a salir a la noche siguiente

Chantajado 1 pt

Estas siendo chantajado por un Vástago lo bastante poderoso o sagaz para que no puedas destruirle. Tu chantajista te utiliza en su interés personal, obligándote a hacer todo tipo de cosas que odias hacer. Puede sacarte dinero, o sangre, u obligarte a participar en sus planes

Acoso Demoníaco 2 pt

Ya sea porque practicabas el satanismo e intentaste dejarlo, o porque enfurecieses a otros satanistas (Baali, Sabbat o mortales), estás acosado por los malignos esfuerzos de un demonio. Éste intenta constantemente provocar todo tipo de problemas, pero raramente es lo bastante poderoso como para enfrentarse a ti de forma directa

Odiado por las Hadas 2 pt

Las hadas te odian. Te encuentran totalmente repulsivo por algo que hiciste en el pasado... o quizás sin motivo alguno. No puedes relacionarte con ellas, y si tienen la oportunidad, frustrarán todos tus esfuerzos

Sed de Matusalén 7 pt

Ya no encuentras sustento en la sangre mortal, y debes alimentarte con la vitae de otros Vástagos

Guía del Jugador 2ª ed.

Compasión 1 pt

No puedes soportar ver sufrir a los demás; no necesariamente porque te importe lo que les sucede a los demás, sino simplemente porque te desagrada la intensidad de la emoción. Si tú eres la causa directa del sufrimiento y eres testigo de ello, experimentarás noches de náuseas y días de pesar e insomnio. Evitas las situaciones en las que tendrías que presenciar sufrimiento y harás todo lo que puedas por proteger a los demás del mismo. Siempre que tengas que presenciar un padecimiento, la dificultad de todas las tiradas aumentan en dos durante la hora siguiente

Compulsión 1 pt

Tienes una compulsión psicológica de algún tipo que puede provocarte diversos problemas. Tu compulsión puede ser la limpieza, la perfección fanfarronear, el robo, el juego, la exageración o simplemente hablar. Puede evitarse temporalmente una compulsión al precio de un punto de fuerza de voluntad, pero el resto del tiempo estará en vigor

Dificultad en el habla 1 pt

Padeces tartamudees o alguna otra dificultad del habla que entorpece la comunicación verbal. La dificultad de todas las tiradas relevantes aumentan en dos. No te sientas obligado a interpretar este hándicap todo el tiempo pero, en momentos de presión o la tratar con desconocidos, deberías tratar de simularlo

Exceso de Confianza 1 pt

Tienes una opinión exagerada e inamovible de tu propia valía y aptitudes; nunca dudas en confiar en tu capacidad, aun en situaciones en las que corres el riesgo de ser derrotado. Como es posible que tus actitudes no basten, este exceso de confianza puede ser muy peligroso. Cuando falles, en seguida encontrarás alguien o algo al que echar la culpa. Si eres lo bastante convincente, puedes contagiar a los demás de tu exceso de confianza

Exclusión de Presa 1 pt

Te niegas a caza una cierta clase de presa. Por ej, puede que un amante de los animales decida cazar sólo humanos, o puede que un personaje decida perdonar a un tipo de persona que admire: religiosos, pacifistas, niños. Si te alimentas accidentalmente de este tipo de presa, entrarás automáticamente en Frenesí y tendrás que hacer tirada para ver si se produce pérdida de Humanidad (con dificultad de 8 o más). Nota: esto no es tan restrictivo como la limitación de los Ventrué, que limita las presas a un cierto tipo.

Fobia (Leve) 1 pt

Tienes un temor casi abrumador a algo. Te alejas instintivamente e ilógicamente del objeto de tu temor y lo evitas. Entre los objetos más frecuentes de las fobias están ciertos animales, los insectos, las multitudes, los espacios abiertos, los espacios cerrados y las alturas. Debes hacer una tirada de Coraje siempre que te encuentres con el objeto de tu miedo. El Narrador determinará la dificultad de esta tirada. Si fallas, deberás alejarte del objeto

Intolerancia 1 pt

Tienes una aversión irracional hacia una cosa concreta. Puede ser un animal, una clase de persona, un color, una situación o cualquier cosa. Las dificultades de todas las tiradas de dados que impliquen al sujeto de la intolerancia aumenta en dos. Ten en cuenta que algunas de estas antipatías pueden ser demasiado triviales como para reflejarlas aquí. El Narrador es el juez último de lo que puedes decidir que no te gusta. . Una aversión a los pañuelos de papel, pongamos por caso, tendría poco efecto sobre el juego

Pesadillas 1 pt

Experimentas horribles pesadillas cada vez que duermes y los recuerdos de ellas te persiguen durante tus horas de vigilia. A veces, las pesadillas llegan a ser terribles que hacen que pierdas un dado en todas tus acciones durante la noche siguiente (a discreción del Narrador). Algunas pesadillas pueden ser tan intensas que puedes confundirlas con la realidad. Un Narrador mañoso se apresurará en aprovecharse de esto

Secreto Siniestro 1 pt

Tienes algún tipo de secreto que, si se descubre, te produciría una inmensa vergüenza y te convertiría en un paria en la comunidad de la estirpe. Este secreto puede ser de cualquier índole, desde haber asesinado a un antiguo hasta haber sido miembro del Sabbat. Si bien este secreto pesa sobre tu mente en todo momento, sólo aflorará en alguna que otra historia. De no ser así, comenzará a perder su impacto

Timidez 1 pt

Estás claramente a disgusto cuando tratas con la gente y tratas de evitar las situaciones sociales siempre que puedes. La dificultad de todas las tiradas relacionadas con el trato social aumenta en uno; la dificultad de todas las tiradas hechas mientras eres el centro de atención aumentan en dos. No esperes que un personaje así pronuncie un discurso

Sueño Profundo 1 pt

Cuando duermes, te es muy difícil despertarte. En cualquier tirada de este tipo, eleva en dos la dificultad y escenifica que parece que nunca puedes llegar puntualmente cuando tienes una cita de buena mañana

Daltonismo 1 pt

Sólo puedes ver en blanco y negro. El color no significa nada para ti, si bien eres sensible a la densidad del color, que percibes como sombras de gris. Esto imposibilita utilizar el poder de Percepción del aura (Auspex N2). Nota: el daltonismo, en realidad, indica una incapacidad de diferenciar dos colores, pero hemos hecho un poco de trampa para mayor brevedad.

Defecto Visual 1 pt

Tu visión es defectuosa. La dificultad de todas las tiradas de dado relacionadas con la visión aumentan en dos. Este defecto no es miopía ni hipermetropía; es una forma menos grave de ceguera y no es corregible. No puedes coger Vista Aguda si coges este Defecto

Duro de Oído 1 pt

Tu audición es defectuosa. La dificultad de todas las tiradas de dado relacionadas con la audición aumentan en dos. No puedes coger Oído agudo si coges este defecto

Analfabeto 1 pt

A causa de carencia de educación o como resultado de una alteración como la dislexia, eres incapaz de leer o escribir

Mancha de Corrupción 1 pt

Las plantas se marchitan cuando te acercas a ellas y morirán si las tocas.

Repulsión al Ajo 1 pt

No puedes soportar el olor a ajo y a la más leve traza de su aroma te obligará a salir de una habitación. La fuerza completa de su penetrante olor te hará correr lágrimas sanguinolentas por tus mejillas y te dejará casi ciego, mientras que su contacto puede provocar ampollas e incluso heridas abiertas

Confusión de Identidad 1 pt

Te pareces a otro vástago, con el cual te confunden, para tu disgusto. Los aliados de esta persona te abordarán y te contarán cosas que no deseas oír, sus enemigos tratarán de deshacerse de ti y los demás te tratarán de formas extrañas. Al final, quizás puedas aclarar la situación, pero te exigirá un esfuerzo tremendo

Formación Falaz 1 pt

Tu sire fue sumamente malévolo y todo lo que te enseñó sobre la sociedad de la Estirpe es falso. Todas tus creencias sobre lo que eres en realidad y como se relacionan los vampiros son erróneas y es probable que tus creencias equivocadas te metan en muchos problemas de los que te será difícil salir. A lo largo de un tiempo, después de muchas lecciones duras, puedes superar este mal comienzo (el Narrador dirá cuando). Pero hasta entonces, seguirás creyendo lo que te contaron al principio, independientemente de cuánto se esfuercen los demás en “engañarte” para que pienses otra cosa

Sire Infame 1 pt

Tu sire era, y quizás aún sea, objetivo de la antipatía y desconfianza de muchos de los Vástagos de la ciudad. En consecuencia, también tú les desagradas desconfían de ti. Ésta es una carga pesada, de la que no es fácil deshacerse

Sire Loco 1 pt

Tu sire ha perdido completamente la noción de la realidad y se ha vuelto peligrosamente loco. Cualquier mal cometido por tu sire puede afectar tu posición y algunas de las peligrosas maquinaciones de tu sire, pueden de alguna manera, implicarte. Los Malkavian no pueden coger este defecto

Sire resentido 1 pt

Tu sire tiene antipatía por ti y te desea mal. Si tiene la más pequeña ocasión, tu sire tratará de perjudicarte e incluso puede atacarte si se le provoca. Los amigos de tu sire también actuarán contra ti y, por ello, muchos antiguos se enemistarán contigo

Bajo 1 pt

Estás muy por debajo de la estatura media y te cuesta moverte deprisa y ver por encima de los objetos altos. Sufres una penalización de dos dados a todas las tiradas de persecución, y tú y el Narrador debéis encargáros de que se tenga en cuenta tu estatura en todas las situaciones. En algunas circunstancias, esto puede darte una bonificación a esconderte

Alérgico 1 pt

Eres alérgico a alguna sustancia, de una forma no muy distinta a los mortales. Sin embargo, no sufre erupciones ni estornudos, sino que tu reacción te deja incapacitado. Si la sustancia estaba en la sangre que bebiste, la reacción será muy fuerte, si bien el solo contacto basta para molestarte. Si estaba en la sangre, tendrás 5 dados menos en todas tus Reservas de Dados durante 10min: si sólo la tocaste, la penalización se reducirá a 2 dados. Escoge de la lista siguiente o invéntate la sustancia a la que eres alérgico

Plástico 1 pt Alcohol 2 pt Drogas ilegales 2 pt Metal 3 pt

Enemigo 1 a 5 pt

Tienes un enemigo, o quizás un grupo de enemigos, que trata de perjudicarte. El valor del Defecto determina lo poderosos que son estos enemigos. Los mas poderoso (Matusalenes o Archimagos) serían defectos de 5 puntos, mientras que alguien con poder más cercano al tuyo valdría sólo un punto. Debes decidir quién es tu enemigo y cómo os enemistasteis

Maldito 1 a 5 pt

Has sido maldecido por alguien o algo con poderes sobrenaturales o mágicos. Esta maldición es concreta y detallada, no puede eliminarse sin un esfuerzo extremado y puede amenazar la propia vida. Algunos ejemplos:

Si pasas un secreto que te hayan contado, tu traición te perjudicará de alguna manera más tarde (1 pt)

Tartamudeas incontrolablemente cuando tratas de describir lo que has visto u oído (2 pt)

Las herramientas a menudo se rompen o averían cuando tratas de usarlas (3 pt)

Estas condenado a hacerte enemigo de aquellos con los que más te unas (4 pt)

Todos tus éxitos o logros acabarán, inevitablemente, por empañarse y fracasar de alguna forma (5 pt)

Baja Autoestima 2 pt

Careces de confianza en ti mismo y no crees en ti. Tienes dos dados menos en las situaciones en las que no esperes tener éxito (según el criterio del Narrador, si bien la penalización puede limitarse a un dado si ayudas al Narrador, señalando los momentos en los cuales este defecto podría afectarte). Puede que tengas que hacer tiradas de Fuerza de Voluntad para hacer cosas que exijan confianza en uno mismo o incluso que tengas que usar un punto de fuerza de voluntad cuando los demás no están obligados a ello

Colérico 2 pt

Te enfadas con facilidad. La dificultad de las tiradas para evitar el frenesí aumentan en dos, independientemente de cómo te provocaran. Éste es un Defecto peligroso; no lo escojas sin pensarlo bien

Territorial 2 pt

Eres extremadamente territorial. No te gusta abandonar tu territorio, ni tampoco te gusta que los forasteros entren en él. De hecho, mientras estás fuera de tu territorio, te pones tan nervioso y desorientado que la dificultad de todas tus tiradas aumenta en uno. Además, debes hacer una tirada de frenesí cuando otros vampiros entren en tu territorio, a no ser que obtengan tu permiso para atravesarlo

Venganza 2 pt

Tienes una cuenta que saldar. Puede provenir de tus días mortales o vampíricos. De cualquier forma, estás obsesionado de tener venganza de una persona (o quizás de todo un grupo) y conviertes la venganza en tu primera prioridad en todas las situaciones. La necesidad de venganza sólo puede superarse gastando puntos de fuerza de voluntad y aun así, sólo amainará temporalmente. Algún día, puede que consigas tu venganza, pero el Narrador no te lo pondrá fácil

Amnesia 2 pt

Eres incapaz de recordar nada sobre tu pasado, tu familia, tu antiguo entorno o sobre ti mismo. Tu vida es una pizarra en blanco. Sin embargo, tu pasado puede algún día regresar para atormentarte. (Puedes, si lo deseas, tomar hasta 5 puntos de otros defectos sin especificar cuales son y dejar en manos del Narrador especificarlos en detalle. A lo largo de la Crónica, tú y tu personaje los descubriréis lentamente, y quizás también penosamente

Confusión 2 pt

A menudo estás confuso y el mundo parece ser un lugar muy distorsionado y retorcido a tus ojos. A veces, sencillamente te es imposible dar sentido a nada, por mucho que en ello te esfuerces. Tienes que interpretar este comportamiento todo el rato, en pequeña proporción, pero tu confusión se hace especialmente fuerte siempre que los estímulos te rodeen (como cuando varias personas hablen a la vez o cuando entre en una discoteca con música fuerte machacona que retumba en la cabeza). Debes gastar fuerza de voluntad para superar los efectos de tu confusión, pero sólo momentáneamente

Timorato 2 pt

Eres muy susceptible a la Dominación e intimidación por parte de los demás; de hecho eres incapaz de usar libremente tu fuerza de voluntad. Sólo puedes emplear tu fuerza de voluntad cuando está en juego tu supervivencia o cuando sea adecuado para tu Naturaleza

Tuerto 2 pt

Tienes un solo ojo escoge cuál, o determínalo al azar durante la creación del personaje. No tienes visión periférica en tu lado ciego y se tiran dos dados menos en cualquier acción que exija la percepción de la profundidad. Este incluye el combate con armas arrojadas

Susceptibilidad Mágica 2 pt

Eres susceptible a los rituales mágicos además de a los conjuros de los magos de otros credos. La dificultad para lanzar un conjuro sobre ti es dos unidades menor y todos los conjuros tienen un efecto doble de lo normal

Enemistad con Clan 2 pt

Por alguna razón algo en ti inspira desprecio u odio en los miembros de un clan distinto del tuyo. Hay una penalización de dos dados a todas las tiradas para los tratos sociales con los miembros de este otro clan. Seleccionar al azar el clan enemigo o bien escógelo a tu gusto (o disgusto)

Sire diabólico 2 pt

Tu sire está involucrado en actos que provocarían un tremendo escándalo en la Camarilla. Podría estar quebrantando la Mascarada sin motivo o dando caza a los antiguos de la ciudad y dándose un banquete con su sangre. Es probable que los arcontes acudan a ti con el fin de descubrir el paradero de tu sire y puede que no te crean si les dices que no lo sabes

Anacronismo 2 pt

Llevas siendo vampiro ya un tiempo y no puedes (o no quieres) mantenerte con la evolución de los tiempos. Necesitas una tirada de Inteligencia siempre que tengas que tratar con algo de un periodo posterior a los días en los que respirabas. Si fallas la tirada, halla el total neto de fallos y usa ese total como modificador negativo a tus intentos

Desfigurado 2 pt

Una desfiguración te hace feo y fácil de recordar. Por lo tanto tienes una Apariencia de cero. Los Nosferatu no puedes coger este defecto

Digestión Selectiva 2 pt

Sólo puedes digerir ciertos tipos de sangre. Puedes escoger si es que sólo puedes beber sangre fría (la de los muertos) con el sabor del miedo (que se encuentra en la sangre en los momentos de terror) o la sangre con el sabor del gozo o sólo ciertos grupos sanguíneos u otra peculiaridad decídela junto al Narrador. Los Ventrue no pueden escoger este defecto

Fobia (Grave) 3 pt

Tienes un temor abrumador hacia algo. Entre los objetos más frecuentes de las fobias están ciertos animales, los insectos, las multitudes, los espacios abiertos, los espacios cerrados y las alturas. Debes hacer una tirada de Coraje para no entrar en Rôtschreck cuando te enfrentes con el objeto de tu temor. La dificultad depende de las circunstancias. Si fallas la tirada, debes retirarte aterrizado, de la causa de tu miedo. Se consigues menos de tres éxitos, no te acercará al objeto. El Narrador tiene la última palabra sobre las fobias que se permiten en una crónica

Objetivo Dominante 3 pt

Tienes una meta personal, que a veces te domina y dirige de forma sorprendente. El objetivo siempre tiene una profundidad ilimitada y nunca podrás alcanzarlo íntegramente. Puede ser erradicar al Sabbat o alcanzar la Golconda. Como debes esforzarte por acercarte al objetivo a lo largo de la crónica (si bien puedes evitarlo durante periodos breves gastando fuerza de voluntad), esto te meterá en apuros y puede poner en peligro otras acciones. Escoge con cuidado tu objetivo dominante, ya que te dirigirá y concentrará todo lo que haga tu personaje

Odio 3 pt

Tienes un odio irracional hacia cierta cosa. Este odio es total y en gran medida incontrolable. Puede que odies a una especie animal, a una clase de personas, un color, una situación; cualquier cosa. Debes hacer una tirada de Frenesí siempre que te encares con el objeto de tu odio. Constantemente, intentas perjudicar el objeto odiado o alcanzar el poder sobre él

Olvidadizo 3 pt

No se puede tomar este defecto junto con el mérito Concentración. Si bien no olvidas cosas como los Conocimientos y las Técnicas, sí olvidas nombres, direcciones, teléfonos, dónde comiste por última vez o cosas por el estilo. Con el fin de recordar algo más que tu propio nombre y la situación de tu refugio, tienes que hacer una tirada de Astucia o, como último recurso, gastar 1 punto de fuerza de voluntad. Podría traerte muchos problemas no recordar tu refugio

Embrujado 3 pt

Te persigue un fantasma al que sólo tú (y los médiums) puedes ver y oír. Le desagradas activamente y trata de hacer tu vida más desgraciada, insultándote, y distrayéndote; sobre todo cuando tienes que mantener la sangre fría y en tensión. También tiene varios poderes secundarios que puede usar contra ti (una vez por cada historia para cada poder): ocultar objetos pequeños; dar un “escalofrío” a los demás, haciendo que se sientan muy incómodos contigo; provocar un zumbido fuerte en tus oídos o en los de otros; mover un objeto pequeño, como un cuchillo; romper un objeto frágil, como una botella o un espejo; hacerte la zancadilla; o hacer ruidos extraños, como el de cadenas. A veces, se puede alejar al fantasma gritándole, pero esto confundirá a los que te rodeen. Probablemente, el Narrador personificará el fantasma con el fin de que la situación sea aún más frustrante para ti

Repelido por cruces 3 pt

Te repele la visión de una cruz (como si estuviese bendecida). Los vástagos que pertenecieran a la Iglesia antes de su Abrazo son los que tienen más probabilidad de poseer este defecto; perciben que su nueva forma es un juicio de Dios

Ríos Infranqueables 3 pt

No puedes cruzar un curso de agua corriente a menos que estés al menos 15m por encima de él. "Agua corriente" es cualquier extensión de agua de más de metro y medio de anchura en cualquier dirección que no esté completamente estancada. Evidentemente, un vástago con este defecto cree demasiado en los cuentos de vieja

Notoriedad 3 pt

Tienes una mala reputación entre los vástagos de la ciudad que has escogido. Puede ser tu propia reputación o bien provenir de tu sire. Hay una penalización de dos dados a todas las tiradas de dados para los tratos sociales con los vástagos de la ciudad. Un personaje con este defecto no puede tomar el mérito Reputación

Protegido 3 pt

Estás entregado a la protección de un mortal. Puedes describir a tu protegido, si bien es posible que sea el Narrador quien lo cree. Éste personaje puede ser un amigo o pariente de los días anteriores a tu Abrazo o simplemente un mortal al que admiras y consideras importante. Los protegidos son propensos a verse metido en la acción de las historias y a menudo son blanco de los enemigos de un personaje

Cojera 3 pt

Tus piernas están lesionadas o tienen algún otro tipo de defecto que les impide funcionar de forma eficaz. Sufres una penalización de dos dados a todas las tiradas relacionadas con el movimiento. Un personaje no puede coger este defecto junto con el mérito elástico

Deformidad 3 pt

Tienes algún tipo de deformidad (un extremidad deforme, joroba...) que afecta a tus relaciones con los demás y puede incomodarte físicamente. La dificultad de todas las tiradas de dados relacionadas con la Apariencia aumenta en dos. También elevará en dos la dificultad de algunas tiradas de Destreza, dependiendo del tipo de deformidad que poseas

Herida permanente 3 pt

Durante el Abrazo sufriste herida que tu sire no hizo nada por curar. Comienzas cada noche al nivel de salud Herido. Este nivel puede curarse como daño normal, pero cada anochecer, después del sueño, tus heridas siempre vuelven

Manco 3 pt

Sólo tienes un brazo; escoge cual o determínalo al azar durante la creación del personaje. Esto sucedió antes del Abrazo. Se supone que estás acostumbrado a usar la mano que te queda, así que no sufres penalización por usar la mano más torpe. Sin embargo, sí sufres una penalización de dos dados a cualquier reserva de dados en la que normalmente se necesitarían dos manos para efectuar una tarea, por muy simple que esta sea. No se puede coger ambidiestro junto con este defecto

Monstruoso 3 pt

Hay algo en ti enteramente monstruoso, algo que te convierte en alguien aún más horrendo que un Nosferatu. Apenas pareces humano, pero tú decides la forma de ser diferente. Quizás te hayan crecido escamas o verrugas por todo el cuerpo o quizás el grito que proferiste cuando moriste haya quedado congelado permanentemente sobre tu rostro. No solo es que tu Apariencia sea cero; es que incluso os Nosferatu están a disgusto en tu presencia. Los Nosferatu pueden coger este defecto pero sólo obtienen un punto por él

Niño 3 pt

Eras un niño pequeño en el momento del Abrazo. Aunque puede que el tiempo y la experiencia hayan cambiado tu punto de vista, estás encerrado en el cuerpo de un niño. Tienes el defecto de Bajo y te cuesta mucho que los demás te tomen en serio (penalización de dos dados a las tiradas relevantes cuando intentas hacerte entender). Como nunca has experimentado ningún tipo de cambio o transformación (nunca has experimentado la experiencia de la pubertad), estás mal adaptado para soportar las exigencias del Hambre (la dificultad de todas esas tiradas aumentan en uno). Además, puede que ciertos locales no te admitan, puesto que eres “menor de edad”

Sordo 4 pt

No puedes oír el sonido y fallas automáticamente en todas las tiradas que exijan oír

Perseguido 4 pt

Te persigue un cazador de brujas fanático que cree que eres una bestia vil y peligrosa, contraria a la naturaleza (y quizás lo seas). Esta persona podrá dar caza también a todos con los que te relaciones. Aunque este cazador ambiciona destruir a todos los vampiros, hay algo en ti que atrae la pasión de este ejecutor

Mudo 4 t

Tu sistema vocálico no funciona y no puedes hablar en absoluto aunque puedes emitir sonidos sin sentido. Puedes comunicarte por otros medios; habitualmente, escribiendo o por señas

Sangre Diluida 4 pt

Tu sangre es demasiado débil y no puedes usarla más que para mantenerte no-muerto de noche en noche y curar tus heridas. No puedes usar la sangre para potenciar tus atributos físicos, para alimentar las Disciplinas que necesiten sangre ni crear un vínculo de sangre con cualquier otra criatura. Además no siempre podrás crear un vampiro. La mitad de las veces, el abrazo no funcionará

Inculto 5 pt

No has recibido una educación adecuada y por ello tienes 5 puntos menos que gastar en Conocimientos (por lo cuál, el N° máximo de puntos que puedes gastar en Conocimientos al comienzo del juego sería 8 y el mínimo 0). Sigues pudiendo gastar puntos gratuitos para comprar Conocimientos. Sin embargo, al comienzo del juego, no puedes tener más de 3 puntos en ningún Conocimiento

Inepto 5 pt

Igual que Inculto, pero relativo a los Talentos

Inexperto 5 pt

Igual que Inculto, pero relativo a las Técnicas

Susceptible a la Luz 5 pt

Eres aún más susceptible a la luz que los demás vampiros. La luz del sol te provoca el doble de daño normal e incluso la luz de la luna (que es, después de todo, la luz del sol reflejada) te hacen daño. De hecho, incluso las luces brillantes pueden ser dolorosas, pero se puede mitigar ese dolor usando gafas de sol. Cuando la luna esté brillando, la luz que arroja provocará heridas de la misma forma que lo hace la luz del sol para los no muertos normales. Sin embargo, las heridas provocadas por la luna no son agravadas y pueden curarse de forma normal. Recuerda: incluso en las noches de luna llena, es posible que ya se haya puesto cuando te aventuras al exterior, o que las nubes la tapen

Sino Aciago 5 pt

Estás condenado a experimentar una caída sumamente horrible o, peor aún, sufrir una agonía eterna. Hagas lo que hagas, algún día serás historia. AL final, todos tus esfuerzos, tus luchas y tus sueños quedarán en nada. Tu destino es seguro, está escrito y no hay nada que puedes hacer al respecto. Y lo que es aún más horrible, lo sabes en parte, ya que a veces tienes visiones de tu fatalidad... y son de lo más inquietantes. El malestar que te inspiran estas visiones solo puede superarse con el uso de fuerza de voluntad, y volverá después de cada visión. En algún punto de la crónica llagarás a enfrentarte a tu sino, pero el cuándo y el como dependen completamente del Narrador. Si bien no puedes hacer nada con tu destino si puedes intentar alcanzar algún objetivo antes de que suceda, o al menos tratar de asegurarte de que tus amigos no queden también destruidos. Este es un defecto difícil de interpretar

Batu

Ciego 6 pt

Fallas automáticamente en todas las tiradas que impliquen la visión. No puedes ver; para ti se ha perdido el mundo del color y la luz

Parapléjico 6 pt

Apenas puedes moverte sin ayuda, como unas muletas o una silla de ruedas u otra persona que te eche una mano. Incluso en este caso, hacerlo puede ser doloroso y molesto. El Narrador y tú deberéis esforzaros en interpretar correctamente el defecto, independientemente de lo difícil que resulte todo. Un personaje con este defecto no puede coger el mérito elástico

El Sabbat Guía del Jugador

Castigado por la Manada 1 pt

Tu manada te ha impuesto algún castigo especial por haber hecho algo contra las reglas de la manada. Se te prohíbe hacer algo que normalmente podrías hacer, como hacer excursiones en solitario, salir de la ciudad con la manada, pasar el rato en la Zona, tener tratos con ciertas personas, etc. Tú y el Narrador deberéis decidir la naturaleza exacta del castigo

Responsabilidad especial 1 pt

Tienes algún tipo de deber que se te exige cumplir por toda la manada. En realidad, no se te alaba por hacerlo, pero si no lo hicieses, perderías gran parte de su respeto. La naturaleza exacta del deber puede ser cualquiera. Algunas ideas son: hacer de mensajero y coordinador de la manada, reunir víctimas para Banquetes de Sangre, encubrir los estragos de los demás miembros de la manada o dar préstamos a compañeros de manada

Rival en la Manada 1 pt

Tienes una intensa rivalidad con un miembro de tu manada. Siempre estás compitiendo con este compañero, ya sea por diversión o por despecho. Tienes fama de desvivirte por superar a este rival, y él tiene fama de hacer lo mismo frente a ti. A veces, tu rival te aventaja, pero tú haces lo mismo con él

Perezoso 1 pt

Eres un vago. No te gusta hacer nada que exija mucho esfuerzo de tu parte. Prefieres dejar que los demás se ocupen del trabajo más duro. Te gusta estar tumbado y, para los criterios vampíricos, te pasas todo el día tirado en tu ataúd

Lunático 2 pt

Las fases lunares te afecta. En noches de luna nueva, eres extremadamente pasivo, pero en noches de luna llena eres extremadamente emotivo y voluble. Durante la luna creciente, eres simpático y estás más concentrado en tus tareas. Durante la luna menguante, eres un poco apático y quisquilloso. A lo largo del ciclo de la luna, tu nivel emocional varía de acuerdo con la fase lunar. Este defecto cobra toda su eficacia con una interpretación fiel y precisa, si bien el Narrador puede ponerlo en práctica durante los Frenesíes

Presencia Inquietante 2 pt

La gente tiene una extraña sensación cuando está cerca de ti. Al parecer, pones muy incómodos a los demás, sobre todo a los animales y a los mortales. Tienes una penalización de dos dados a cualquier acción social que realices. El Narrador decide cuándo y cómo aplicar esta penalización. Muchos Tzimisce poseen este defecto

Sin Reflejo 2 pt

No te reflejas en los espejos, como los vampiros de las leyendas. Esto puede tener un efecto muy perjudicial cuando trates de hacerte pasar por humano. Al menos, puede acechar en una casa de espejos con relativa facilidad. Los Lasombra no pueden escoger este defecto

Vulnerabilidad a la plata 2 pt

La plata te inflige heridas agravadas, tal como les sucede a los hombres lobo

Enemigo en la Manada 2 pt

Te has hecho un enemigo dentro de tu manada. A esta persona le gustaría verte fuera de la manada y posiblemente muerto; quizás sencillamente porque no le gustas o quizás por una buena razón. En cualquier caso, este miembro de la manada tratará de frustrar cualquier logro que consigas para ti mismo o la manada. Si el Enemigo en la Manada es el líder de la manada, será un defecto de 3 pt. El valor del Vimculum entre tu enemigo y tu será automáticamente cero, y nunca aumentará, independientemente de las veces que toméis parte juntos en la Vaulderie

Manada Deshonrada 2 pt

Has hecho algo que ha hecho caer el descrédito sobre tu manada y tu propia persona. Pierde dos dados en todas las tiradas de dados relacionadas con esto y tu Reconocimiento en la manada deberá considerarse dos puntos inferior al normal

Adicción 3 pt

Eres un adicto a alguna sustancia, aparte de la sangre. Antes de beber de una víctima, te aseguras de que haya ingerido la sustancia para poder disfrutar de sus efectos. Dicha sustancia puede ser alcohol o cualquier tipo de droga. Si no recibes tu dosis diaria, es más probable que caigas en frenesí; la dificultad de todas las tiradas de frenesí aumentará en dos

Curación Lenta 3 pt

Te curas de todas las heridas más despacio de lo normal; esto puede ser peligroso para las heridas agravadas. Sólo podrás curar te de las heridas agravadas al ritmo de 1 nivel de salud cada 5 días (y no cada día, como sería lo normal). También te cuesta más curarte de las heridas normales, y necesitas 2 puntos de sangre por cada nivel de salud recuperado.

Vital Estéril 3 pt

Por alguna razón, no puedes crear nuevos vampiros. Todos a los que tratas de Abrazar mueren. Tu vital es imperfecta, más aun incluso que los que tiene Sangre Diluida. No puedes crear chiquillos, hagas lo que hagas. Sin embargo, a diferencia del defecto Sangre Diluida, puedes utilizar tu sangre de la misma manera que los demás vampiros

Portador de Enfermedad 4 pt

Tu sangre contiene una enfermedad que afecta a los mortales de los que te alimentes. Puede que no siempre los afecte, pero sí con regularidad. Debido a esto, no se te permite participar directamente en la Vaulderie. Sin embargo, aunque los demás no beberán de tu sangre, tú si que tendrás que beber de la suya. No se te permite beber directamente de recipientes humanos porque los contaminarías, así que primero tienes que extraer la sangre y verterla en una copa

Sabbat a Prueba 4 pt

Traicionaste a la Camarilla o algún otro grupo vampírico. Acabas de ser aceptado a prueba en la secta. Te queda mucho que demostrar antes de que seas miembro. La mayoría de Sabbat te tratan bien, pero sabes que no confían en ti. Te asignan las misiones más peligrosas y estás en primera línea del combate. Tu manada te vigila como un halcón y limita tus acciones. No se te permite hablar con Vástagos de fuera de la secta ni ir a ninguna parte fuera del territorio de la manada sin que te acompañe otro miembro de tu manada, y se te exige demostrar tu lealtad una y otra vez

Guía de la Camarilla 3ª ed.

Tic 1 pt

Realizas algún movimiento repetitivo en momentos de tensión, y que delata por completo tu identidad. Por ejemplo, una tos nerviosa, frotarse las manos constantemente, crujir los nudillos, etc. Cuesta 1 punto de fuerza de voluntad abstenerse de realizar el tic

Impaciente 1 pt

No tienes paciencia para quedarte y esperar. Quieres hacer las cosas ya, y que el diablo se lleve al último. Cada vez que te vez obligado a esperar en vez de actuar , es necesaria una tirada de Autocontrol para ver si te largas por tu cuenta

Escéptico 1 pt

No consigues ver la necesidad de la Mascarada y has hecho pública tu postura. La adopción de tu posición te ha vuelto sospechoso a ojos de tus antiguos, y puede haber atraído también la atención del Sabbat

Presentación Chapucera 1 pt

Cuando tu sire te presentó al Príncipe de la ciudad, la cagaste. Ahora estás convencido que Su Majestad te odia (sea o no así) Necesitas tener éxito en una tirada de fuerza de voluntad (dificultad 7) para permanecer delante del Príncipe o de uno de sus representantes debidamente autorizados sin huir, lloriquear o hacer el ridículo de cualquier otra forma

Prescindible 1 pt

Alguien en el poder quiere quitarte de en medio. Quizás quiera un territorio que poseas, o está celoso de la atención que estás obteniendo de uno de sus criados mortales preferidos (lo detalles quedan fuera de lugar). Lo que si importa es que tiene el poder de meterte en situaciones peligrosas “por el bien de la Camarilla”, y no tiene escrúpulos al hacerlo

Comprensión Incompleta 1 pt

Te han explicado todo el asunto, pero aun no sabes bien cómo funciona el tema de la Camarilla y la Mascarada. Tu comprensión imperfecta de las reglas y normas de tu nueva existencia significa que, antes o después, vas a cometer un error. Sólo es cuestión de tiempo...

Recién Llegado 1pt

Acabas de llegar a tu nueva ciudad de residencia, y lo has hecho sin conocer a nadie del lugar. Las facciones existentes pueden tratar de reclutarte o eliminarte, mientras las Arpias te evalúan y examinan. Mientras tanto, tu ignorancia de los acontecimientos recientes, historia, y política de la ciudad (por no hablar de las peculiaridades en la personalidad de los vampiros de la zona) pueden hacer que cometas un grave error.

Chico Nuevo 1 pt

Eres el último abrazado de la ciudad y todo el mundo lo sabe. Eso te sitúa automáticamente en el fondo de la escala social. Otros neonatos aprovechan cualquier oportunidad para demostrarte tu inferioridad, probando que las costumbres de los patios de colegios siguen vivitas y coleando en la Camarilla. Incluso si se incluye a alguien más en las filas de los no vivos, tus iguales te siguen considerando un capullo (lo que puede tener peligrosas consecuencias si las balas comienzan a volar). Tienes un +1 a la dificultad e todas las tiradas Sociales al tratar con otros neonatos

Objetivo de Reclutamiento 1 pt

El Sabbat te quiere, y te quiere en serio. Hacen todo lo posible por reclutarte, de manera voluntario o no, y los elementos de presión habitualmente aparecen en el peor momento posible.

Simpatizante 1 pt

Has expresado públicamente tu simpatía hacia alguno de los objetivos y políticas del Sabbat. Tus francas opiniones sobre el asunto te han convertido en sospechoso a ojos de la jerarquía de la ciudad, y puedes ser acusado de traidor (o arrestado por ello)

Brisa Fría 1 pt

Un viento gélido te sigue haya donde vayas. Aunque puede venir bien para las entradas dramáticas, ese efecto también desconcierta a los mortales (+1 a la dificultad en todas las tiradas Sociales pertinentes) y pone en peligro la Mascarada. Los vientos fríos que barren las oficinas o los clubes nocturnos abarrotados pueden despertar todo tipo de sospechas

Mordisco Débil 2 pt

Por alguna razón tus colmillos nunca crecieron del todo (y puede que ni siquiera se hayan manifestado). Al alimentarte, tienes que encontrar algún método para hacer que la sangre fluya. Si no lo consigues, debes lograr el doble de la cantidad normal de éxitos para que tu mordisco penetre adecuadamente. Muchos Caitiff y vampiros de generaciones elevadas sufren este Defecto

Batu

Estereotipo 2 pt

Te apoyas mucho en las leyendas vampíricas que has leído y escuchado. LLevas capa, hablas con acento y por lo demás actúas como un personaje de tebeo. Dicho comportamiento es extremadamente embarazoso para otros Vástagos, quienes probablemente te den de lado o se burlen de ti (+2 a la dificultad en las tiradas Sociales con otros vampiros que no comparten tus costumbres). Además, llamas la atención ante los cazadores, y corres el riesgo de violar la mascarada cada vez que salgas a la calle.

Sed de Inocencia 2pt

Contemplar inocencia (en cualquiera de sus formas) despierta en ti una sed terrible. Saca una tirada de Autocontrol, o entras en Frenesí y atacas a la causante de tu hambre

Víctima de la Mascarada 2 pt

La máquina propagandística de la Camarilla hizo buen trabajo contigo. Incluso después de tu Abrazo te negabas a creer que eras un vampiro. Sigues convencido de que hay una explicación lógica para tu estado, y empleas todo el tiempo que puedes buscándola. También tienes problemas alimentándote, y puedes insistir en tratar de ingerir comida normal. Ninguno de estos hábitos hace que seas una compañía excesivamente agradable para los demás Vástagos. Este Defecto debe interpretarse en todas las ocasiones

Vinculado 2 pt

Estás vinculado con sangre a otro vampiro. Tu regente no tiene porque tratarte mal, pero es un hecho que tu voluntad no es enteramente tuya. Saberlo te corroe, incluso si te ves perdido en la devoción hacia tu amo vampírico

Instrumento 2 pt

Has hecho trabajos sucios en el pasado para algún miembro de la alta jerarquía de la ciudad (el sheriff, la primogenitura o incluso el príncipe). Sin embargo, en vez de concederte su favor, tus acciones te han convertido en un estorbo o un riesgo. Por el momento, la preocupación de tu anterior patrón es mantenerte callado. A largo plazo, es librarte de ti

Objetivo Huido 2 pt

Significa que has escogido un mortal para el abrazo, pero otro llegó antes. No puedes soportar la humillación de ser privado de tu premio, y te enfureces (+2 a la dificultad para resistir el Frenesí) en cuanto ves al que se te escapó. Este odio puede llevarte a otras actitudes irracionales, como abrazar enemigos del neonato, crear chiquillos no autorizados o incluso intentar matar a tu rival. Además, tu comportamiento mezquino e irracional es de sobra conocido y bastante evidente, y como consecuencia tienes un +1 de dificultad a todas las tiradas de Carisma hasta que se resuelva la situación

Fracaso 2 pt

Una vez ocupaste un cargo en la ciudad, pero fracasaste catastróficamente en tus obligaciones. Ahora estás marcado como incompetente, excluido de las altas esferas y de cualquier responsabilidad, e ignorado por todos los que se abren camino hacia arriba. Tu exclusión puede convertirte en un objetivo del reclutamiento por parte del Sabbat (o eso cuentan los rumores, lo que hace que aumente la desconfianza hacia ti). A la inversa, las consecuencias de tu error (una ruptura de la Mascarada, un abrazo no autorizado, la huida de un infractor de la ley) podrían volver a obsesionarte

Trasgresor de la Mascarada 2 pt

En las primeras noches como miembro de la Estirpe, rompiste accidentalmente la Mascarada (y te vieron haciéndolo) alguien tapó tu error, pero se guarda el favor. Ahora vives temeroso de que se revele tu error. Mientras tanto tu “salvador” se aprovecha de ti despiadadamente

Antiguo Amor 2 pt

Alguien que quisiste profundamente ahora está con el enemigo. Aún trata de ganarse tu atención “por los viejos tiempos” mientras actúa en tu contra. A menos que tengas éxito en una tirada enfrentada de Manipulación + Expresión contra tu antigua amistad, no actúas en su contra a menos que la situación sea de vida o muerte

Sires Rivales 2 pt

No uno, sino dos vampiros querían concederte el abrazo. Uno tuvo éxito, el otro fracasó (y no está contento ante este fracaso. Tu sire real o tú (ambos) os habéis convertido en el objetivo de la ira del pretendiente fracasado. A pesar de todo, tu perseguidor tiene un +2 a la dificultad para evitar el Frenesí en tu presencia. Además, puede estar trabajando activamente para desacreditarte o destruirte.

Engreído 2 pt

Estas orgulloso de tu nueva posición y de tu clan (tan orgulloso que has logrado agraviar a otros Vástagos y te has labrado unas cuantas enemistades. Los vampiros más sabios se ríen de ti y achacan tu grosería a la juventud, pero otros te consideran arrogante y ofensivo. Estos enemigos harán lo posible por ponerte en un aprieto o dañarte. Además, tienes una dificultad de +2 en las tiradas Sociales contra cualquier vampiro al que hayas enojado con tus insolencias (y quizás no sepas quién es)

Faro de lo Impío 2 pt

Irradias un mal palpable. El clero y los mortales devotos saben instintivamente que en ti hay algo terriblemente maligno y reaccionan al respecto. Te está vedado el paso a Iglesias y a otros lugares de culto

Visión de la Muerte

Todo te parece podrido y descompuesto. El mundo se te presenta como un cadáver, los mortales parecen enfermos o esqueléticos, los edificios decrepitos, y tus compañeros Vástagos recuerdan a cadáveres mohosos ambulantes. Tienes un -2 a la dificultad de resistir todas las tiradas basadas en Apariencia, pero por la misma razón tienes un +2 de dificultad a todas las tiradas basadas en la Percepción. Además, las actividades sociales son complicadas para ti y sumas +1 a la dificultad en todas las tiradas Sociales

Señor de las Moscas 2 pt

Por todas partes alrededor de ti revolotean los zumbones heraldos de la podredumbre. Su constante presencia dificulta tus actividades sociales (+1 a la dificultad cuando sea pertinente) y prácticamente imposibilita que puedas seguir a alguien o esconderte de manera eficaz. El zumbido de las moscas te delata (todas las tiradas de Sigilo se hacen con un +2 a la dificultad)

Herida Abierta 2 a 4 pt

Tienes uno o más heridas que se niegan a curarse, y de las que sale sangre constantemente. Este lento goteo te cuesta un punto de sangre adicional por noche (que se anota antes de cada amanecer), además de llamar la atención. Si la herida es visible, tienes +1 a la dificultad para todas las tiradas sociales. Por 2 pt, el defecto no está a la vista y tiene las consecuencias básicas descritas anteriormente; por 4 pt la herida abierta es grave o desfigura al que la sufre, e incluye los efectos del Defecto Herida Permanente

Colmillos Permanentes 3 pt

Tus colmillos no se contraen, imposibilitándote ocultar tu verdadera naturaleza. Aunque algunos mortales puedan pensar que te has afilado los dientes o que son prótesis, antes o después vas a encontrarte con alguien que sepa lo que eres auténticamente. Eres una amenaza para la Mascarada, y otros Vástagos pueden tomar medidas para evitar que tenga lugar una ruptura. También estás limitado a un valor de 3 en Apariencia

Ojos Brillantes 3 pt

Tienes los ojos brillantes estereotípicos de las leyendas vampíricas, lo que te resta un -1 a la dificultad en las tiradas de Intimidación al tratar con mortales. Sin embargo, las contrapartidas son muchas; eres una ruptura de la Mascarada y debes ocultar tu condición (a los contactos no les gusta); el brillo perjudica tu visión y suma un +1 a la dificultad en todas las tiradas relacionadas (incluyendo el uso de armas a distancia); y el resplandor que sale de tus cuencas hace que sea más difícil esconderse (+2 a la dificultad en las tiradas de Sigilo) en la oscuridad

Desgracia para la Sangre 3 pt

Tu sire considera tu Abrazo una gran equivocación, y ha dejado que todo el mundo lo sepa. En el Elíseo te ridiculizan, tus iguales se burlan de ti y eres profundamente despreciado por el que te debería guiar. Cualquier solicitud o petición que hagas probablemente sea ignorada por los amigos de tu sire, y se desdeñaran tus éxitos

Batu

Antiguo Príncipe 3 pt

Antiguamente contabas con un poder casi absoluto en la ciudad, pero esas noches han pasado. Quizás te retiraras, quizá fueras depuesto, o quizá tu ciudad cayera ante el Sabbat; importa poco en tu actual situación. Lo que importa es que el príncipe de la ciudad en la que vives está enterado de tu antiguo trabajo, y le preocupa que pudieras estar tratando de volver al cargo. La maquinaria de la Camarilla en la ciudad donde vives está ligeramente inclinada en tu contra, y si el príncipe ve una oportunidad de librarse de ti la aprovechará

Perseguido como un Perro 3 pt

Otra secta o grupo de vampiros (ya sea un clan independiente o todo el Sabbat) ha decidido que eres un objetivo para el exterminio, y te persigue implacablemente. En el lado bueno, los enemigos de tu enemigo pudieran querer ayudarte, proporcionándote aliados potenciales en el caso

Chivato 3 pt

Se sabe que eres un soplón, un informador que está metido en el bolsillo del sheriff. Por ello, aquellos sobre los que aún no has informado te odian, pasándote información falsa cuando pueden tratando de desacreditarte. Si se les presenta la oportunidad, podrían hacerte daño. A pesar de todo, tu fama de delator te precede, añadiendo un +1 a la dificultad en todas tus tiradas Sociales contra aquellos que no están de acuerdo con tu modo de actuar

Durmiendo con el Enemigo 3 pt

Tienes algún tipo de contacto íntimo con un miembro de una secta rival o de un clan enemigo. Puedes tener un amante, un chiquillo, un amigo o un contacto trabajando en el otro lado de la verja, pero a pesar de las cuestiones políticas mantienes una relación amistosa (o más que amistosa) con tu supuesto enemigo. Tus lazos con alguien del otro bando serían considerados traición por tus superiores de la Camarilla, y si te descubren la pena seguramente será la muerte

Atormentado por la Culpa 4 pt

No puedes soportar el hecho de que debas de beber sangre para sobrevivir. Te sientes horriblemente culpable cada vez que te alimentas (tirada de Conciencia dificultad 7, o si no entras en Frenesí cada vez que te alimentas) y tratas de evitar hacerlo tanto como te sea posible. Esto significa que rara vez tienes mucha sangre en tu sistema, lo que te hace vulnerable a los ataques y a los frenesíes provocados por el hambre

Enemistad con un Clan 4 pt

Un clan en particular te quiere muerto. Has ofendido a todo el clan, de antiguos a neonatos y por ello todo miembro de esta línea de sangre quiere tu cabeza en un plato. Los efectos del defecto pueden manifestarse de varias maneras, de desaires públicos e insultos a atentados reales contra tu existencia. También tienes +2 a la dificultad en todas las tiradas Sociales relacionadas con los miembros del clan en cuestión

12

Regente Odioso 4 pt

No sólo estás vinculado con sangre, sino que también eres esclavo de un vampiro que te maltrata salvajemente. Quizás te humille o abuse de ti en público, quizá tu amo te obligue a cometer actos abominables de su parte. En cualquier caso, la existencia bajo el vínculo es una pesadilla interminable, con tu regente como director de la sinfonía del rencor

Demasiadas Ocupaciones 4 pt

Tienes tus manos en demasiados pasteles, y la gente está empezando a darse cuenta. Tienes demasiados Ghouls, demasiados criados y demasiadas influencias, lo que significa que mucha gente está interesada en recortar tus actividades. Esos enemigos aprovechan cualquier oportunidad para reducir tu poder e influencia, y si para eso es necesario mentir, hacer trampa o asesinar, que así sea. Además, tus enemigos bloquean cualquier intento que realizas p0or moverte a nuevas áreas de control. Estás encajonado, y la caja cada vez es menor

Caza de Sangre 4 / 6 pt

Te han declarado una Caza de Sangre, y el regreso a tu ciudad de origen significa la muerte. Por 4 pt, este defecto sólo tienes prohibido el paso en tu ciudad natal. Por 6, toda la Camarilla está aullando por tu vital

Batu

Hazmerreír 5 pt

De alguna manera eres objetivo de ridículo de las arpías de la zona, que te han convertido en su objetivo favorito y recurrente. Tienes un +2 a la dificultad en todas las tiradas Sociales en el Elíseo y un +1 en cualquier otra parte de la ciudad. Además, tienes un +2 a la dificultad al usar Intimidación o cualquier poder de Dominación sobre alguien que haya escuchado las historias que se burlan de ti

Lista Roja 7 pt

O estás en la temida Lista Roja (el registro de todos los vampiros que la Camarilla quiere ver eliminado) o se está considerando tu inclusión en ella. Cualquier vampiro de la Camarilla te atacará en cuanto te vea, o más probablemente solicitará unos buenos refuerzos

Libro del Clan Salubri

Ojo LLamativo 1 a 2 pt

Tu 3^{er} ojo es completamente distinto de los dos con que naciste y recibiste el abrazo. Por 1 pt, el 3^{er} ojo es sencillamente de otro color (ej. Azul, cuando tienes los ojos marrones), mientras que por 2 pt es algo completamente chocante (ej. violeta, rojo, con la pupila alargado como el de un garo). No hace falta decirlo, este rasgo inhumano no va a hacerle ningún favor a tu reputación

Testarudo 1 a 3 pt

Existe la firmeza de espíritu, existe la voluntad inamovible, y existe la pura cabezonería. Ése eres tú. Cuando tomas una decisión, nada puede hacerte cambiar de opinión. Por 1 pt, eres firme en tus planteamientos, pero un argumento convincente te puede hacer cambiar de opinión. Por 2 pt, eres como una mula y nada menor que un cataclismo te hará cambiar de opinión. Por 3 pt, no sólo defenderás tus ideas hasta las puertas del Infierno, eres capaz de meterlas contigo y discutir las con el Diablo. Este Defecto es más común entre los Guerreros

Sin Sangría 5 pt

Jamás recibiste el ritual de la Sangría de tu sire u otros guerreros por lo que tu entrenamiento está estancado. No podrás progresar más allá del nivel dos de Valeren hasta pasar por la Sangría y tienes dos dados menos en cualquier tirada Social contra un Salubri sangrado. Sólo los guerreros Salubri pueden escoger este defecto

Ojo Visible 5 pt

No puedes cerrar tu 3^{er} ojo. Permanece abierto incluso mientras duermes. Aunque puede tapanlo, cubrirlo con fuerza es demasiado doloroso. Puedes gastar fuerza de voluntad para obligarlo a cerrarse durante 10min, tras los que se vuelve a abrir de inmediato

Libelus Sanguinus I Señores del Lugar

Lasombra

Marcado para la muerte 2 a 5 pt

Los Tribunales de la sangre han resuelto en contra tuya, y al menos un neonato va a por tu sangre. Aunque es probable que puedas derrotar a esta amenaza por ti mismo, la espera te vuelve loco. Por otra parte está el insulto implícito de la decisión: es obvio que tus pares opinan que eres un incompetente y que debes ser reemplazado. Después de todo, aunque derrotes a quien aspira tu sangre, no hay garantías de que no puedas ser cazado por un segundo candidato, o un tercero. El coste de este defecto depende de la fuerza del cainita autorizado a cazarte, las condiciones de la caza y si el tribunal ha considerado apropiado avisarte o no. Consulta los detalles de tu situación con el Narrador... si éste quiere dártelos

Prohibición Religiosa 2 a 4 pt

De origen hebreo o musulmán, te criaste en un clima muy devoto. Pero tu religión incluye una restricción dietaria que te impide probar la sangre. La ley te veda incluso la sangre animal, y tu conciencia te tortura cada vez que te alimentas. Con 2 pt, te limitas a alimentarte de animales o sangre tratada por un carnicero ritual. Con 4 pt te abstienes de alimentarte a menos que sea absolutamente necesario (3 puntos de sangre o menos) e incluso entonces puedes hundirte en la desesperación

Embozado en Sombras 4 pt

Las sombras acuden a ti incluso cuando no las llamas, envolviéndote como una capa en constante movimiento. Esto te hace destacar en medio de cualquier multitud, y no puedes pasar por “normal” aunque lo intentes. Es posible que otros cainitas eviten tu compañía, incómodos ante tu extraña aflicción. En particular, los demás Lasombra te consideran poco grato (+2 a todas las tiradas sociales) pues tu falta de capacidad para dominar tu sombra demuestra un fallo de tu voluntad.

Libelus Sanguinus II Guardianes de la Palabra

Toreador

Rivalidad 1-3 pt

Tienes rivalidad con alguien (quizás otro Toreador, otro Cainita, incluso un mortal). Puedes recordar o no como empezó la disputa, pero sois “inseparables”. El rival aprovecha la menor ocasión para difamarte o avanzar a tu costa. Puede haber modos de calmar o terminar con la disputa, pero requieren mucho tiempo. Un rival de 1 punto es de tu nivel, y a menudo más molesto que peligroso. Uno de 2 puntos puede intentar hacerte daño, o disfrutar de cierta influencia. Uno de 3 puntos no tiene problemas en intentar matarte de vez en cuando, o puede tener amistad con alguien de un nivel muy superior al tuyo (una autoridad mortal o el antiguo del clan). Para él, vuestra rivalidad es un asunto de muerte u honor

Despreciado 2 pt

Te has casado con alguien de menor posición, y por tanto te has visto socialmente disminuido. Un ejemplo sería una condesa casada con un caballero, o un duque casado con la hija de un barón. Entre tu propio círculo social eres tratado sin respeto o incluso con burlas, mientras tu cónyuge es ignorado o recibido con groserías. Los iguales de tu cónyuge no saben como tratarte, lo que resulta en relaciones extrañas y tensas. Sumas un +2 a la dificultad al relacionarte con tus iguales. Tu matrimonio podría ser feliz, pero has pagado un terrible precio por él.

Abusado 2 pt

Por algún motivo has incurrido en la ira de los superiores de tu clan. Estos cainitas tienen el poder para hacer tu vida desgraciada (dañando tu reputación, diseminando desagradables rumores, calumniando a tus amantes), y todo por motivos que no comprendes. Sin embargo que abusen de ti no significa que tengas que admitirlo sin lucha. Puedes buscar ayuda de aquellos que no crean en las mentiras, pero deberás demostrar tu valía una y otra vez

Vulgar 2 pt

Eres tosco, grosero y socialmente inaceptable. Pareces físicamente incapaz de decir o hacer lo correcto, a pesar de todos los intentos por educarte. Tu sire es criticado y ridiculizado por haberte elegido, y a menudo te caes de las listas de invitados. Puedes terminar eliminando este Defecto, pero el Narrador puede hacerlo especialmente difícil. A su elección, puedes tener un +2 en todas las tiradas Sociales

Orgullo Desmedido 3 pt

Un orgullo pecaminoso que resulta en un extraordinario (y a veces horrendo) coste para el afectado y todos los que le rodean. El ejemplo más famoso es el del joven Roland, que se negó a permitir que sus hombres se retiraran frente a los moros que los exterminaban: su orgullo le impedía huir para no parecer un cobarde. Un jugador que toma este defecto debería elegir (con ayuda del Narrador) una o varias cosas de las que se enorgullezca: sus ropas, su habilidad con sus caballos, su espada, etc. Cuando este foco se vea insultado o amenazado se deberá hacer una tirada de Fuerza de Voluntad

(dificultad 9). Si se falla, el personaje tratará de salvar su “honor” olvidando cualquier otra consideración. Esta obsesión puede resultar en la pérdida de un aliado, en el fracaso de planes, en la pérdida de seres queridos o incluso la muerte definitiva. Cada vez que el personaje logre una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) para ver si puede dejar descansando su orgullo el resto de la noche

Tremere

Falso Tercer Ojo 4 pt

Por motivos desconocidos a ti o para tu sire, el abrazo te dejó la impronta de un 3^{er} ojo en la frente. Este recordatorio de la diabolización de Saulot por parte de Tremere te convierte en una vergüenza para los demás miembros de tu clan y en una figura sospechosa para todos los que no te conocen. El 3^{er} ojo no se abre ni es funcional, pero salvo que lo ocultes bajo una capucha o el cabello será un estigma que todos podrán contemplar. Todas las tiradas Sociales sufrirán un +2 a la dificultad cada vez que te relaciones con un cainita que no sea de tu cuadrilla o uno de tus aliados cercanos. No se recomienda hacerse pasar por un Salubri...

Brujah

Falta de Control 1-3 pt

Por cualquier motivo, el control del personaje sobre una de las disciplinas físicas (o sobre las dos) es deficiente. Los Brujah con este rasgo muestran diversos defectos: La Celeridad sólo puede emplearse para correr y desplazarse en combate. Cualquier ataque realizado empleando esta disciplina sufre un +1 a la dificultad. Las actividades que exijan precisión, como ensillar un caballo o colocarse una armadura, son imposibles con la Celeridad activada (1 punto).

El personaje no puede controlar su propia Fuerza y debe concentrarse en ella para no causar todo tipo de desgracias (romper la mano a un amigo al saludarle, por ejemplo, o partírle la columna de un abrazo). Si no se supera una tirada de fuerza de voluntad, el personaje deberá aplicar toda su Potencia al dañar al objetivo. Además, un ataque sin éxito con un arma C.C. precisa de una tirada de Destreza + Armas C.C. (dificultad Fuerza + Potencia del personaje). Un fallo significa que el personaje pierde su siguiente acción mientras recupera el equilibrio (2 puntos)

La sangre del personaje no concentra la fuerza de forma eficiente. Los éxitos de Potencia no son automáticos, sino que solo añaden un dado adicional a la Fuerza para todas las tiradas de daño. Una acción física como levantar un portón o volcar un carro necesitan de una tirada de Fuerza + Potencia (dificultad 6) El resultado es el N° de dados que puede aplicar a la tarea (3 puntos)

Algunos Brujah realmente ineptos tienen problemas para controlar tanto la Celeridad como la Potencia, y se enfrentan a la burla constante de sus hermanos. Con la tutela apropiada de un antiguo adiestrado el personaje podría eliminar este defecto, pero más le vale reservar una vida o dos para dedicar a la tarea... Un cainita no debería verse limitado por más de una expresión de este defecto al mismo tiempo

Paria 2-4 pt

Los Brujah se consideran un clan de hermanos que trabajan por un fin común, aunque sea por medios diferentes. Se fomenta la determinación personal. Pero el personaje ha llevado su individualidad tan lejos que ahora se le considera un proscrito. Con 2 puntos se ha insultado de palabra o acto, a uno de los dos extremos del clan Brujah. Como descendiente de viejos reyes-sabios puede haber denunciado de modo grosero la brutalidad temeraria de los hermanos más radicales. Por otra parte, puede sentir que los objetivos de los antiguos son meras fantasías, por lo que ha actuado siguiendo sus caprichos, que pueden entrar en conflicto directo con sus hermanos más conservadores. Las dificultades de todas las tiradas Sociales al tratar con los Brujah con puntos de vista opuestos aumentan en 3. Esta penalización se reduce a 1 para los Brujah más moderados (algo difícil de encontrar en el mundo del Medioevo Oscuro). Un personaje con el defecto de 4 puntos ha cometido algún acto de traición o un asesinato contra un hermano. Las noticias de este crimen se han extendido por todo el clan, lo que le ha valido el ostracismo. Los Brujah no acudirán en su ayuda ni hablarán con él, y tampoco aceptarán su cooperación salvo que se estén jugando la muerte definitiva. El clan considera al personaje un caitiff, y aunque un paria puede aspirar a restaurar su buen nombre, muchos ni siquiera se preocupan por buscar el modo

Libeluss Sanguinus III Lobos a la Puerta

Gangrel

Flautista de Hamelin 2 a 4 pt

Gustas demasiado a los animales. Todas las noches, al levantarte, están esperándote. Te siguen como una manada, y buscan tu guía. Proceden de alguna zona cercana, normalmente son criaturas del mismo tipo en especial, que se reúnen alrededor de tu lugar de descanso durante el día. Mientras duermes se dispersan, pero vuelven a reagruparse al llegar la noche. Con 2 puntos, los animales convocados serán pequeños como ratas o ratones, y no llamarán la atención demasiado. A un nivel de 3 puntos, serán más visibles como gato. Con 4 puntos, te siguen criaturas difíciles de pasar por alto como osos, lobos o ciervos. La gente puede usar este rastro de animales para encontrar tus refugios o seguir tus movimientos, y esto hace que te resulte difícil evitar ser descubierto si permaneces en una zona durante mucho tiempo

Assamitas

Sin Casta 2 pt

Has rechazado tu posición en la casta en la que recibiste el abrazo, y en lugar de esto has decidido definir tu propia existencia y seguir el sendero de otra casta. Aunque muchos Assamitas eligen este camino con pocas repercusiones negativas, tú te las has arreglado para llamar lo suficiente la atención como para obtener un grado de notoriedad. Tal vez hayas dado un espectáculo público de tu falta de interés en tu herencia, o tal vez hayas pedido a un mentor de otra casta que te adopte como aprendiz suplente. Sea cual sea el caso, has demostrado a los de tu linaje una gran falta de respeto. Tu sire se niega a reconocer tu existencia, y todos los demás miembros de tu casta te tratan con desprecio. Tienes un +2 a la dificultad en todas las tiradas Sociales que tengan que ver con miembros de tu casta

Prohibición Religiosa 2 – 4 pt

Cuando vivías, eras judío o musulmán, y has conservado tu fe tras el abrazo. Como ambas religiones prohíben probar y mucho más beber sangre, esto te crea un dilema moral. Incluso la sangre animal está prohibida, y te remuerde la conciencia cada vez que te alimentas. Este defecto tiene un valor variable. Con dos puntos, te limitas a alimentarte de sangre de animales o que se haya absorbido mediante un ritual sanguinario. Con cuatro puntos, te niegas a alimentarte a no ser que sea una necesidad inmediata (una Reserva de 3 o menos). Incluso en ese caso, puedes caer víctima de una depresión y del odio por ti mismo durante varias noches después de violar la prohibición

Locura de Sangre 2 – 4 pt

La maldición lanzada por los Baali de Chorazan ha caído sobre tu cabeza, y te acosa un hambre insaciable de sangre de otros cainitas. Cuando pruebas sangre cainita, debes hacer una tirada de Autocontrol (dificultad 8) o caes en un frenesí de hambre en el que harás *lo que sea* por beber tanta sangre como te sea posible físicamente. Si sigues un camino que enseñe Instinto, caes instantáneamente en este frenesí. No se puede hacer ninguna tirada, y el defecto vale 4 puntos. A menudo verás a los demás Cainitas como recipientes y no como tus iguales. Este defecto es común entre los guerreros. Es mucho más inusual entre los hechiceros y visires, y sólo afecta a los que han consumido vital de los guerreros o pasan mucho tiempo asociado con estos

Setitas

Sin Nombre 5 pt

Ya sea accidentalmente o a manos de algún rival, tu nombre y todos los indicios de tu existencia han desaparecido de la faz de la tierra. Nade recuerda tu nombre, no hay escritos que hablen de ti, y no tienes descendientes mortales ni vampiros que lleven tu nombre. Aunque tu presencia física debería contrarrestar esto, para el resto de tu clan ya no existes. Careces de posición dentro de este, y la progenie que crees carecerá también de esta. De hecho, es el deber de cualquier setita con el que te encuentres, diabolizarte y devolver la vital a Set a sus restantes hijos. Además, cualquier otro setita puede quedarse con tus riquezas tierras u objetos sin miedo a castigo alguno.

Libelus Sanguinus IV

Legado de los Ancianos 2 pt

La sangre de los ancestros corre por tus venas y eso altera a los ancianos y despierta su curiosidad. Esta atención resulta indeseable con frecuencia y se manifiesta en forma de miedo u obsesión. Lo quieras o no eres el centro de atención de los ancianos. Algunos murmuran que eres el heraldo de Caín, otros ven la locura de Malkav en ti y te evitan. El jugador sufrirá una penalización de +1 a la dificultad en todas las interacciones sociales con los ancianos que dependan de la confianza, porque temen al personaje.

Glosalalia 3 pt

Tu delirio no solo afecta a tus sentidos, sino también a tu capacidad para comunicarte con otros. En momentos de estrés o cuando el Narrador lo considere apropiado (como por ejemplo, después de hacer una pifia en una tirada social o al caer en un estado frenético), no podrás articular palabra. Por más que lo intentes, lo que digas será un galimatías. Se puede emplear 1 punto de voluntad para pronunciar una frase sencilla, pero después solo podrás balbucear durante el resto de la escena.

Libros Consultados en los que probablemente aparecerían pero en los que no vienen

Libro del Clan Malkavian 2^a

Libro del Clan Tremere 2^a

Libro del Clan Ventrue 2^a