

Méritos y Defectos Físicos

Elástico

(Mérito de 1 punto):

Eres extraordinariamente flexible: restas 2 a la dificultad de cualquier tirada de Destreza relacionada con la capacidad para doblarte y flexionarte. Escurrirse por los espacios más angostos es sólo un ejemplo de lo que puedes hacer con este Mérito.

Forma Mixta

(Mérito de 1 punto):

Te resulta fácil transformar únicamente ciertas partes del cuerpo, como hacer que una mano se convierta en garra mientras sigues en forma Homínida, o cambiar tus cuerdas vocales de Lupus para poder hablar como un humano. La dificultad de estos cambios parciales es 6 en tu caso.

Falta de Olor

(Mérito de 2 puntos):

No hueles a nada, o tu rastro es extremadamente tenue. Eres difícil de rastrear por el olfato: suma 2 a la dificultad de todos los intentos de seguirte la pista por el olor.

Glabro Guapo

(Mérito de 2 puntos):

Tu forma Glabro puede pasar por Homínida, aunque se trataría de un homínido muy grande y robusto. No pierdes Atributos Sociales mientras te encuentres en esta forma.

Longevidad

(Mérito de 2 puntos):

Gaia te ha otorgado de la bendición de una larga perspectiva de vida. No sufres los achaques de la edad hasta los 90 años o más (en lugar de a partir de los 70). Puedes llegar a los 120 o incluso 130 años, siempre que no caigas antes en combate.

Mal Sabor

(Mérito de 2 puntos):

Eres sencillamente *desagradable*. Tu carne exuda grasas de tan mal sabor que cualquiera cuya boca te toque (Garou, fomori, vampiros, monstruos del Wyrn) es presa de las náuseas. Quien haya intentado morderte deberá pasar una tirada de Fuerza de Voluntad cada turno durante el resto de la escena, o las arcadas le impedirán actuar. Lupus y lobos reaccionarán mal ante ti, y obviamente no te lamerán. Estas grasas no huelen, pero debes estar secándote constantemente un pegajoso sudor.

Voz encantadora

(Mérito de 2 puntos):

Tu voz tiene algo que no se puede ignorar. Cuando das alguna orden los demás se sienten intimidados. Cuando seduces se desmayan. Ya sea atronadora, gentil, persuasiva o completamente normal, tu voz llama la atención. La dificultad de todas las tiradas que incluyan el uso de la voz para persuadir, fascinar u ordenar se reduce en dos.

Corpulento

(Mérito de 4 puntos):

Tu tamaño es anormalmente grande: puede que midas más de 2.1 metros y peses más de 150 kilos en forma Homínida. Tienes un Nivel de Salud adicional, por lo que puedes encajar más daño antes de quedar incapacitado. Considéralo como un nivel de Magullado extra, sin penalizaciones a las tiradas.

Metamorfo

(Mérito de 6 puntos):

Te resulta muy fácil cambiar de forma, y puedes hacerlo hasta dormido. No necesitas hacer tiradas para cambiar (se considera que tienes 5 éxitos automáticos) ni gastar un punto de Rabia para asumir la forma deseada al momento. Además, si alguna vez quedas inconsciente (por heridas u otros motivos), puedes hacer una tirada de Astucia + Impulso Primario a dificultad 8 para asumir la forma que desees en lugar de pasar a la propia de tu raza.

Alérgico

(Defecto de 1 a 4 puntos):

Eres alérgico a alguna sustancia (polen, pelo de algún animal, alcohol, chocolate, etc...) Por un punto, tienes picores, somnolencia o te mareas tras el contacto con ella; por dos puntos, la zona afectada se te hincha y todas las Reservas de Dados se reducen en 1; por tres puntos, la reacción te incapacita, reduciendo las Reservas de Dados en 3. Si la sustancia es realmente común en tu crónica, añade un punto adicional a este Defecto.

Asma

(Defecto de 1 punto):

Tienes dificultades con las tareas agotadoras porque no puedes respirar bien. Con asma, tus pulmones sólo toman una fracción del aire que requieren los pulmones normales. Cada vez que te esfuerces, debes hacer una tirada de Resistencia a dificultad 6 o serás incapaz de hacer nada durante el turno siguiente excepto recuperar el aliento. Recomendaría que en situaciones tensas (como un combate, por ejemplo), la dificultad fuera mayor.

Bajo

(Defecto de 1 punto):

Tu estatura está bastante por debajo de la media, y tienes problemas para ver por encima de los obstáculos y moverte con rapidez. Tu forma Crinos no gana tanta masa y tamaño como es usual: quedas justo por debajo de la estatura media humana. Tienes una penalización de dos dados en todas tus tiradas de persecución, y el Narrador y tú debéis asegurarnos de tener en cuenta tu estatura en todas las circunstancias. En ciertos casos, este Defecto puede darte una bonificación para esconderte.

Carnívoro Estricto

(Defecto de 1 punto):

No extraes alimento de los vegetales, y debes recurrir sólo a la carne... preferiblemente cruda. Puedes tener problemas para sobrevivir en un paraje desolado con poca caza.

Hedor Animal

(Defecto de 1 punto):

Hueles como un animal incluso en forma Homínida. Suma 2 a la dificultad de todas las tiradas Sociales en aquellas situaciones en las que tu olor sea obvio (como en interiores o en una fiesta, pero no en un vertedero, por ejemplo). Este olor molesta sólo a los humanos, no a los lobos.

Sin Transformaciones Parciales

(Defecto de 1 punto):

No puedes asumir formas mixtas (como garras de Crinos estando en forma Hispo), sino sólo las completas.

Desfigurado

(Defecto de 2 puntos):

Estás repulsivamente desfigurado, y eres fácil de ver... y recordar. Tienes Apariencia 0. Esta desfiguración puede ser de nacimiento o tratarse de una enorme cicatriz de guerra que te ha destrozado la cara. Los personajes metis pueden adquirir este Defecto como su deformidad de raza.

Cojera

(Defecto de 3 puntos):

Tus piernas están tullidas, o sufren alguna disfunción. Aplica una penalización de dos dados a todas tus tiradas relacionadas con el movimiento, no importa la forma que hayas asumido. Esta cojera puede deberse a un defecto de nacimiento, una lesión anterior al Cambio o una cicatriz de guerra. Este Defecto es incompatible con el Mérito Elástico. Los personajes metis pueden adquirir este defecto como su deformidad de raza.

Deformidad

(Defecto de 3 puntos):

Sufres algún tipo de deformidad (un miembro contrahecho, una joroba u otra cosa) que afecta a tus relaciones con los demás y puede causarte molestias físicas. Suma 2 a la dificultad de todas las tiradas relacionadas con el aspecto físico. Este Defecto también suma 2 a la dificultad de algunas tiradas de Destreza, según la deformidad concreta. Los personajes metis pueden adquirir este Defecto como su deformidad de raza.

Manco

(Defecto de 3 puntos):

Ya sea de nacimiento, por un accidente antes del Cambio o una cicatriz de guerra, sólo tienes un brazo. Se supone que te has acostumbrado a usar la mano que te queda, así que no tienes penalización por "mano torpe". No obstante, debes restar dos dados a tu Reserva en todas las tiradas para las tareas que normalmente requieran ambas manos. Los personajes metis pueden adquirir este Defecto como su deformidad de raza.

Monstruoso

(Defecto de 3 puntos):

Hay algo absolutamente monstruoso en ti, algo que te hace repulsivo a ojos de tus compañeros Garou. Tu forma Homínida apenas parece humana, y en Crinos y Lupus eres espantoso; los detalles quedan a tu discreción: puede que tengas facciones reptilianas y parezcas una criatura del Wyrn para algunos Garou de mentalidad literal. Tu Apariencia es 0. Los personajes metis pueden adquirir este Defecto como su deformidad de raza.

Niño

(Defecto de 3 puntos):

Sufriste tu Primer Cambio cuando eras tan sólo un crío... y todavía lo eres. Tienes el Defecto: Bajo (explicado más arriba), y te resulta difícil que te tomen en serio (penalización de dos dados a todas las tiradas sociales relevantes). Es posible que conozcas más sobre la naturaleza Garou que otros mayores que tú, pero a pesar de todo, los demás aún te consideran un niño y por consiguiente, te tratan como tal. Además, es posible que estés aún bajo el control paterno, y tengas que ir al colegio (Serás un Garou, pero tus padres todavía quieren darte una buena educación antes de soltarte al mundo real). Pocos clubs te admitirán, porque aún eres un menor.

Mudo

(Defecto de 4 puntos):

Tu aparato vocal no funciona, y no puedes hablar: sólo puedes comunicarte por otros medios, generalmente escribiendo o por gestos. Los personajes metis pueden adquirir este Defecto como su deformidad de raza.

Años de Lobo

(Defecto de 5 puntos):

Tu ciclo vital es de un lobo, en lugar del de un Garou normal. En otras palabras, tienes una esperanza de vida de entre 12 y 20 años a lo sumo. Empiezas a sufrir los efectos de la edad a los ocho años si eres lupus o cinco años después del Cambio si eres homínido. Naturalmente, los homínidos con este Defecto empiezan a envejecer rápidamente sólo a partir del Cambio. rincipio del juego no puedes tener ninguna a nivel 3 o superior.