

Méritos y Defectos Mentales

Calculador Relámpago

(Mérito de 1 punto):

Tu aptitud natural para los números y tu talento para la aritmética te convierte en un superdotado para trabajar con ordenadores o apostar en las pistas de carreras. Resta 2 a la dificultad de todas las tiradas relacionadas. Otro uso posible de este Mérito, suponiendo que tengas números en los que basarte, es la capacidad para calcular la dificultad de ciertas tareas. En las situaciones apropiadas, puedes preguntarle al Narrador cuál es la dificultad de alguna acción que estés a punto de realizar.

Concentración

(Mérito de 1 punto):

Has aprendido a centrar tu mente, expulsando toda distracción o molestia. Cualquier penalización a una Reserva de Dados o a una dificultad a causa de las distracciones u otras circunstancias poco propicias queda limitada a un máximo de 2.

Sentido Común

(Mérito de 1 punto):

Tienes una significativa dosis de sabiduría práctica y cotidiana. Si estás a punto de hacer algo contrario al sentido común, el Narrador puede darte un aviso y mostrarte cómo viola el sentido práctico. Este Mérito es ideal para los jugadores novatos, pues permite recibir mucha información del Narrador sobre lo que se puede hacer o no, y (mucho más importante) sobre lo que se debe hacer o no.

Memoria eidética

(Mérito de 2 puntos):

Tienes una memoria fotográfica, y puedes recordar con todo detalle las cosas que has visto u oído. Consiguiendo al menos tres éxitos en una tirada de Inteligencia + Alerta, puedes rememorar con precisión cualquier imagen o sonido, incluso aunque sólo lo hayas percibido una vez y de forma fugaz (aunque en este caso la dificultad sería alta). Cinco éxitos te permiten recordarlo a la perfección: el Narrador te explica exactamente lo visto u oído.

Calma

(Mérito de 3 puntos):

Eres tranquilo y comedido, y raramente pierdes los estribos. Suma 2 a la dificultad de todas tus tiradas de frenesí, no importa qué incidente lo haya provocado.

Autoconfianza

(Mérito de 5 puntos):

Cuando gastas un punto de Fuerza de Voluntad para conseguir un éxito automático, tu autoconfianza puede permitirte aprovechar los beneficios de tal gasto sin perder de verdad el punto. Cuando declares que usas un punto de Fuerza de Voluntad para conseguir un éxito adicional, no perderás el punto a menos que falles en la tirada. Puedes usar este Mérito sólo cuando necesites confianza en tus facultades para tener éxito; de esta forma, sólo entrará en juego cuando la dificultad de la tirada sea como mínimo 6. Aunque puedes gastar Fuerza de Voluntad en otras ocasiones, el Mérito no te ayudará cuando la dificultad sea menor.

Voluntad de Hierro

(Mérito de 5 puntos):

Cuando estás decidido a algo, nada puede apartarte de tu objetivo. No puedes ser Dominado por vampiros, y los ataques mentales de magos y wraiths contra ti suman 3 a su dificultad si estás al tanto de los mismos y te resistes conscientemente. Sin embargo, esta defensa mental adicional te cuesta un punto de Fuerza de Voluntad por turno. Aun cuando no estés preparado ante un ataque, cualquiera que intente ejercer influencia mágica sobre ti deberá sumar 1 a la dificultad de su tirada.

Amnesia

(Defecto de 2 puntos):

Eres incapaz de recordar tu pasado o cualquier cosa acerca de ti o de tu familia. Tu vida es una hoja en blanco. No obstante, tu pasado puede volver algún día para atormentarte (puedes, si lo deseas, tomar hasta cinco puntos de otros Defectos, sin especificar cuáles son; el Narrador puede... aportar los detalles, que iréis descubriendo a lo largo de la crónica).

Confusión

(Defecto de 2 puntos):

Sueles estar confuso, y percibes el mundo como un lugar extraño y distorsionado. A veces, eres sencillamente incapaz de encontrarle sentido a las cosas. Debes interpretar esto hasta cierto punto en todas las ocasiones, pero la confusión resulta especialmente fuerte cuando te rodean diversos estímulos (como varias personas hablando a la vez o la machacona música de una discoteca). Puedes gastar puntos de Fuerza de Voluntad para superar los efectos de la confusión, pero sólo funciona temporalmente.

Timorato

(Defecto de 2 puntos):

Eres muy susceptible a la dominación y la intimidación: de hecho, eres incapaz de usar libremente tu Fuerza de Voluntad. Sólo puedes hacer tiradas o gastar puntos de Fuerza de Voluntad cuando está en juego tu supervivencia o resulta apropiado según tu auspicio y Naturaleza.

Olvidadizo

(Defecto de 3 puntos):

Tus compañeros de manada siempre dicen que perderías la cabeza si no la tuvieses pegada. Tienes tan mala memoria que apenas recuerdas lo que hiciste ayer, y mucho menos la semana pasada. No olvidas tus Conocimientos o Técnicas, pero sí nombres, direcciones, o la última vez que comiste. Para recordar algo más que tu propio nombre y la ubicación de tu túmulo, necesitas pasar una tirada de Astucia o, como último recurso, gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Este Defecto es incompatible con el Mérito: Concentración.