

Méritos y Defectos Psicológicos

Código de Honor

(Mérito de 1 punto):

Tienes un estricto código ético personal que no puedes ignorar. Resistes automáticamente la mayoría de las tentaciones que podrían hacerte entrar en conflicto con ese código. Cuando te enfrentas a algún medio de persuasión sobrenatural (magia mental, Dominación vampírica, etc.) que podría hacerte violar tu código, ganas tres dados adicionales para resistirte o la dificultad de la tirada del oponente aumenta en 2 (elección del Narrador). Debes elaborar tu propio código de honor personal con tanto detalle como puedas, señalando las reglas generales de conducta por las que te riges. Una elección obvia sería la adhesión a la Letanía, pero los códigos y compromisos personales pueden ser muy variados.

Fin Superior

(Mérito de 1 punto):

Todos los Garou tienen una misión dentro del plan de Gaia, pero tú tienes una dedicación especial. Tu meta elegida te guía y te dirige en todo. No te preocupas de lo casual y mundano, porque tu fin superior lo es todo. Aunque a veces puede que esto te lleve a comportarte contra tu propia supervivencia, también puede darte una gran fuerza personal. Ganas dos dados extra en cualquier tirada relacionada con este fin superior. Necesitas decidir cuál es, y asegurarte de hablarlo con el Narrador (Si tienes el Defecto: Objetivo Dominante no puedes coger este Mérito).

Berserker

(Mérito de 2 puntos):

Sientes la rabia ardiendo en tu interior, y sabes cómo usarla y dirigirla contra tus enemigos. Tienes la facultad de entrar en frenesí a voluntad y, por tanto, ignorar tus penalizaciones por heridas. No obstante, cualquier cosa que hagas durante el frenesí tendrá consecuencias, como ocurriría normalmente. Y además sigues teniendo las mismas posibilidades de entrar en frenesí en ocasiones en las que no deseas hacerlo.

Naturaleza Dual

(Mérito de 2 puntos):

Tienes dos Naturalezas distintas pero compatibles, y ambas afectan a tu personalidad. Puedes recuperar Fuerza de Voluntad por medio de las dos. En cuanto a la Conducta, sigues pudiendo escoger una, tan diferente de tus Naturalezas como prefieras. Este Mérito no es lo mismo que tener múltiples personalidades (que es un Trastorno).

Fobia

(Defecto de 1 a 3 puntos):

Sientes un miedo abrumador a algo. Te apartas de forma instintiva e ilógica del objeto de tu miedo, haciendo lo que sea por evitarlo. Los objetos comunes de las fobias incluyen ciertos animales, insectos, multitudes, espacios abiertos, espacios cerrados y alturas. Si sufres una fobia leve (1 punto), debes hacer una tirada de

Fuerza de Voluntad cuando te encuentres con el objeto de tu miedo. El Narrador determina la dificultad de la tirada: si consigues menos de tres éxitos, te niegas a acercarte al objeto o situación, y si fallas la tirada, huyes. Si tu fobia es grave (3 puntos), debes hacer una tirada de frenesí para no entrar en un frenesí cobarde cuando te enfrentas al objetivo de tu miedo. El Narrador tiene la última palabra sobre las fobias que admite o no en la crónica.

Adicción

(Defecto de 1 a 3 puntos):

Eres adicto a una sustancia en concreto, de entre varias. Un Defecto de un punto sería una adicción ligera a una sustancia fácil de conseguir, como cafeína, nicotina o alcohol. Un Defecto de dos puntos sería una adicción severa a cualquier sustancia obtenible fácilmente o cualquier droga "blanda", como tranquilizantes, somníferos o marihuana. Una adicción de tres puntos se refiere a las drogas duras o difíciles de encontrar. La necesidad de estas drogas va desde una vez al día para unas, a dos o tres veces diarias para otras, dependiendo de la fuerza de la droga y adicción. Si, por cualquier razón, se te niega el acceso a la droga, pierdes un número de dados igual al nivel de tu adicción (uno, dos o tres) hasta que recibas tu "dosis". Si te privas de las drogas por un largo periodo de tiempo, tendrás que hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 4 el primer día, +1 cada día adicional). Si fallas, olvidarás todo e irás a buscarle. Esto puede hacer que para tu proveedor resulte fácil controlarte u obligarte a hacerle favores, especialmente si la droga es difícil de obtener por su rareza o precio.

Cobarde

(Defecto de 1 a 3 puntos):

Se te asusta e intimida con gran facilidad, es más, eres reacio a correr cualquier riesgo.

- **Nivel 1:** Evitas correr riesgos innecesarios, pero luchas cuando estás acorralado o tienes ventaja. Cuando te enfrentes a enemigos superiores, tendrás que pasar una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 6 para evitar huir o rendirte. Lo mismo vale a la hora de correr riesgos pequeños, como pedir un aumento o quejarse sobre algún problema.
- **Nivel 2:** Debes superar una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 6 para combatir aunque las cosas se encuentren a tu favor, y a dificultad 8 ante enemigos superiores (o en circunstancias con cierto riesgo) para evitar escapar. Además, debes hacer una tirada de Rabia para ver si entras en frenesí cobarde en tales situaciones.
- **Nivel 3:** Chico, tienes miedo hasta de tu propia sombra. Debes hacer tiradas de Fuerza de Voluntad a dificultad 8 para involucrarte en situaciones arriesgadas aunque tengas muchas posibilidades de ganar. Además, las tiradas de Rabia para entrar en frenesí cobarde tienen una penalización de 2, debiendo hacerlas muy a menudo.

Los actos heroicos o realmente peligrosos son sencillamente imposibles para ti. Nunca te pondrás en peligro, e incluso puede que traiciones a tus compañeros de manada si así puedes salvarte.

Bufón

(Defecto de 1 punto):

Te niegas a tomarte las cosas en serio, y siempre estás contando chistes y cortando a la gente, incluso en los momentos más inapropiados. Quizá en tu interior eres muy inseguro e intentas ganarte la aceptación de los demás mediante el humor, o simplemente te gusta sacar de quicio a la gente con tus comentarios. Tu mayor problema es que no puedes cerrar el pico ni cuando sabes que un chiste se volverá en tu contra.

Los bufones son aceptados y caen bien en situaciones donde su particular humor no está fuera de lugar, sin embargo, también les puede meter en líos en situaciones tensas. Otro problema al que se enfrenta el bufón es que nunca se le suele tomar en serio, ni siquiera cuando hay que hacerlo.

Compasión

(Defecto de 1 punto):

No puedes soportar el sufrimiento ajeno; puede que seas de verdad compasivo, o simplemente te desagrade la intensidad de las emociones de los demás. Si eres la causa directa del sufrimiento de alguien que está contigo, pasas días de náuseas y remordimientos que te impiden dormir. Evitas las situaciones en las que puedas tener que contemplar el sufrimiento, y harás todo lo posible por ahorrárselas también a los demás. Cuando seas testigo de verdaderos sufrimientos, deberás sumar 2 a la dificultad de todas tus tiradas durante la hora siguiente.

Compulsión

(Defecto de 1 punto):

Sufres algún tipo de compulsión psicológica que puede causarte diversos problemas. Esta compulsión puede ser por la limpieza, la perfección, las fanfarronadas, el robo, el juego, la exageración o simplemente por hablar. La única forma de eludirla temporalmente es gastando un punto de Fuerza de Voluntad (el Narrador decide cuánto tiempo te resistes a tus impulsos), estando bajo sus efectos el resto del tiempo.

Dificultad del Habla

(Defecto de 1 punto):

Tartamudeas o sufres algún otro impedimento que entorpece la comunicación hablada (incluso en la lengua Garou de aullidos y gruñidos). Suma 2 a la dificultad de todas las tiradas relevantes. No es obligatorio interpretar este impedimento continuamente, pero deberías intentar simularlo en momentos de tensión o cuando te relaciones con desconocidos.

Exceso de Confianza

(Defecto de 1 punto):

Tienes una exagerada e inmovible opinión acerca de tu propia valía y capacidad... y no vacilas en confiar en tus habilidades, incluso cuando puedes arriesgarte a la derrota. Este Defecto puede ser muy peligroso si tus aptitudes no están a la altura. Cuando fallas, pronto encuentras algo o alguien a quien echar la culpa de lo ocurrido. Si eres lo bastante persuasivo, puedes contagiar tu exceso de confianza a los demás.

Intolerancia

(Defecto de 1 punto):

Sientes una antipatía irracional a algo. Puede tratarse de un animal, un tipo de persona, una situación o cualquier otra cosa. Suma 2 a la dificultad de todas tus tiradas relacionadas con el objeto de tu desagrado. Observa que algunas antipatías pueden ser demasiado triviales o ridículas para ser tenidas en cuenta: la intolerancia hacia los donuts rellenos de nata o los lápices de resorte, por ejemplo, no tiene un valor dramático real y no debería ser permitida. El Narrador tiene la última palabra al respecto. Los Garou no pueden escoger al Wurm como objeto de su intolerancia: es algo generalizado y no se considera un Defecto.

Pesadillas

(Defecto de 1 punto):

Sufres horribles pesadillas cada vez que te duermes, y el recuerdo de las mismas te atormenta en tus horas de vigilia. A veces, las pesadillas son tan espantosas que te hacen perder un dado en todas tus acciones durante el día siguiente (a discreción del Narrador). Algunas de estas pesadillas pueden ser tan intensas que llegas a confundirlas con la realidad: un Narrador hábil puede aprovechar muy bien este Defecto.

Secreto Siniestro

(Defecto de 1 punto):

Tienes algún tipo de secreto que, si fuera descubierto, sería inmensamente embarazoso para ti y podría convertirte en un paria entre los Garou. Puede ser cualquier cosa, desde haber asesinado a un anciano hasta haber tenido un asunto amoroso con un Danzante de la Espiral Negra. Aunque siempre tienes este secreto presente, sólo aparece en las historias de vez en cuando... pero ten cuidado cuando lo hace.

Timidez

(Defecto de 1 punto):

Te sientes incómodo con facilidad en el trato con la gente, e intentas evitar las situaciones de tipo social siempre que puedes. Suma 1 a la dificultad de todas tus tiradas relacionadas con el trato social, y 2 la de todas las tiradas que hagas cuando tu personaje sea el centro de atención. Más te vale no hacer discursos.

Baja Autoestima

(Defecto de 2 puntos):

Sencillamente no crees en ti mismo. Resta dos dados de tu reserva en las situaciones en las que no esperas tener éxito (a discreción del Narrador, aunque éste puede limitar la penalización a un solo dado si señalas tú mismo las situaciones en las que este Defecto puede perjudicarte). El Narrador puede exigirte tiradas de Fuerza de Voluntad para hacer cosas que requieren confianza en uno mismo, o incluso hacerte gastar un punto de Fuerza de Voluntad cuando los demás jugadores no están obligados a ello.

Colérico

(Defecto de 2 puntos):

Resta siempre 2 a la dificultad de tus tiradas de frenesí, no importa lo que las provoque. El toque del Wyrn sobre ti es más fuerte de lo normal, y puedes caer más fácilmente bajo su yugo. Este Defecto es bastante peligroso: no lo elijas sin habértelo pensado bien.

Curioso

(Defecto de 2 puntos):

Eres curioso por naturaleza, y encuentras irresistibles los misterios de cualquier tipo. Desgraciadamente, en la mayoría de las circunstancias, tu curiosidad se impone a tu sentido común, Para resistir la tentación, debes hacer una tirada de Astucia. La dificultad es 5 para cosas simples ("Me pregunto qué habrá en este armario"), pero puede subir hasta 9 en circunstancias ("Me pregunto a dónde llevará este Puente Lunar. Será mejor que lo compruebe. No tiene por qué pasar nada malo").

Mentalidad de Manada

(Defecto de 2 puntos):

La manada es tu vida; sin ella no eres nada. Tu identidad está tan vinculada a la de tu manada que siempre piensas en términos de "nosotros" más que de "yo". Cuando estás en compañía de al menos un compañero de manada restas 1 a la dificultad de las tiradas relacionadas con las tácticas de manada; pero cuando estás solo sumas 1 a la dificultad de *todas* tus acciones. Dependes tanto de tu manada que a veces no puedes tomar decisiones sin ellos... ¡Incluso aunque seas el alfa! El Narrador puede exigirte una tirada de Fuerza de Voluntad o incluso que gastes un punto de Fuerza de Voluntad para actuar por ti mismo en situaciones de tensión.

Obsesión

(Defecto de 2 puntos):

Hay algo que te gusta, amas o te fascina de tal forma que a menudo ignoras el sentido común cuando te enfrentas a ello. Reaccionas positivamente ante todo lo que se relacione con tu obsesión, incluso si no es bueno para ti. Por ejemplo, si estás obsesionado con las demás criaturas sobrenaturales, te apartarás del camino para hablar y hacerte amigo de magos, vampiros y otras criaturas más extrañas, y descubrirás todo

lo que puedas sobre ellos, a pesar de las advertencias. Hay muchas obsesiones: armas de fuego, espadas, fútbol, juegos de rol...

Sadismo / Masoquismo

(Defecto de 2 puntos):

Te excita bien causar dolor, bien recibirlo. En la mayoría de las situaciones, buscarás o bien ser herido o herir a alguien por placer. Para un masoquista (alguien que disfruta con el dolor), tu tirada para absorber daño físico tiene una dificultad de +1, ya que realmente deseas sentir el dolor. Un sádico (alguien a quien le gusta herir a otros) debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad de 5 para abandonar el combate (modificada según cómo te vaya el combate y cuánto disfrutes hiriendo a la otra persona). Si fallas, estás tan metido en el combate que ignoras todo lo demás que pasa a tu alrededor.

Venganza

(Defecto de 2 puntos):

Estás dedicado a vengarte: quizá el túmulo al que pertenecías fue destruido, Pentex convirtió a tu mejor amigo en un fomar o alguien mató brutalmente a tus padres. Puede tratarse de algo de tus días antes del Cambio, o tener sus orígenes en algún acontecimiento de tu vida como hombre lobo. En cualquier caso, estás obsesionado con vengarte de alguien (o quizá de un grupo entero), lo que es tu máxima prioridad en todo momento. Sólo el gasto de puntos de Fuerza de Voluntad puede contener temporalmente tu necesidad de venganza. Puede que algún día consigas vengarte, pero el Narrador no va a ponértelo fácil.

Objetivo dominante

(Defecto de 3 puntos):

Tienes un objetivo personal que te mueve y dirige de formas a veces sorprendentes. Este objetivo es casi siempre inalcanzable y nunca puede verse cumplido del todo. Podría ser reformar a los Danzantes de la Espiral Negra o redimir los actos de tus ancestros contra las otras Razas Cambiantes durante la Guerra de la Rabia. Dado que tienes que perseguir tu meta a lo largo de la crónica (aunque puedes resistirte temporalmente gastando puntos de Fuerza de Voluntad), te mete en problemas constantemente y puede entorpecer otros objetivos. Los demás Garou probablemente no comparten tu visión, y no les gustará que te distraigas de la verdadera guerra. Escoge tu meta con mucho cuidado, ya que va a condicionar *todo* lo que haga tu personaje.

Odio

(Defecto de 3 puntos):

Sientes un absoluto, irracional y virtualmente incontrolable odio hacia algo. Puedes odiar a un animal, un tipo de persona, una situación... casi cualquier cosa. Debes hacer una tirada de frenesí siempre que te enfrentes al objeto de tu odio. Buscas constantemente ocasiones para insultar, destruir o controlar a tu némesis, hasta tal punto que tu razón se nubla.

Salvavidas

(Defecto de 3 puntos):

Creas que la vida humana es un don sagrado y no tomarás la vida de nadie excepto en las circunstancias más extremas. Ni siquiera puedes poner voluntariamente las vidas de los inocentes en peligro o participar de cualquier forma en una matanza. No tienes problemas matando animales (aunque este defecto se puede extender también a los lobos como seres a proteger) o criaturas malvadas o inhumanas para proteger a otros, si es necesario. (Sé cuidadoso, sin embargo, con tu definición del "mal"). La muerte sin sentido te repugna, y sientes que los asesinos deberían ser castigados y detenidos.

Territorial

(Defecto de 3 puntos):

No te gusta dejar tu territorio, ni que los extraños entren en él. De hecho, te sientes tan nervioso y desorientado cuando estás fuera de tu territorio que sumas 1 a la dificultad de todas tus acciones. Además, debes pasar una tirada de frenesí para no atacar a los intrusos, a menos que les hayas dado permiso para entrar en tu territorio.

Trastornado

(Defecto de 3 puntos):

Debido a circunstancias ajenas a tu control, sufres una demencia permanente. Puede que tengas un desorden cerebral congénito, o quizá vieras cosas que no debías haber visto, y la experiencia te volvió loco. Escoge un Trastorno para tu personaje: aunque puedes sobreponerte temporalmente a tu locura gastando puntos de Fuerza de Voluntad, nunca conseguirás liberarte del todo. Los metis pueden tomar este Defecto como su deformidad.

Visiones del Pasado

(Defecto de 3 puntos):

Sueles tener "flashbacks", visiones del pasado, si estás en situaciones de mucha tensión o similares al acontecimiento que causó la visión. No tiene por qué estar orientada al combate, y puede ser provocado tanto por estímulos positivos como negativos. La ansiedad emocional y el stress son las causas habituales de tus visiones, aunque las puede producir casi cualquier trauma. Durante la visión, puede que no te des cuenta de lo que hay a tu alrededor. Incluso las personas que te hablen serán percibidas como gente u objetos de la visión