

Méritos y Defectos de la Sociedad Humana

Lazos Locales

(Mérito de 1 a 3 puntos):

Tienes influencia y contactos en algunos círculos locales, ya sea un sistema de gobierno o una asociación empresarial. Tu influencia no es absoluta ni mucho menos, y puede verse amenazada por cambios en el personal o las regulaciones. Cuanto más uses tus lazos, más débiles se volverán a menos que hagas algo para reforzarlos. Este Mérito funciona sólo a escala local, no nacional.

- Departamento de Parques (1 punto): Tienes lazos con los guardabosques locales (si tu clan y túmulo están cerca de un bosque o en otras zonas salvajes). Puedes hacer que ciertas personas sean expulsadas de la zona, e impedir a otras que entren.
- Judiciales (2 puntos): Conoces a muchos de los jueces y fiscales locales, y puedes alterar fácilmente los progresos de varios casos y pleitos. Aunque es difícil intervenir directamente en un caso, puedes ejercer influencia en una u otra dirección. También facilita las órdenes de registro.
- Mediáticos (2 puntos): Puedes suprimir o crear noticias (aunque no siempre con un 100% de eficacia). También tienes acceso a los archivos y cotilleos del personal de periódicos y estaciones de televisión.
- Artísticos (3 puntos): Tienes cierto grado de fama e influencia en la escena artística local. O bien posees un buen local o lugar o tienes cierta notoriedad entre tus pares y fans. Puedes usar esta influencia para conseguir información, o comprar favores.
- Eclesiásticos (3 puntos): Tienes influencia y contactos en algunas iglesias locales, y los medios para organizar marchas de protesta, ayudar a los necesitados y reunir dinero.
- Empresariales (3 puntos): Entiendes la dinámica del dinero en la ciudad y tienes vínculos con todos los peces gordos. Si es necesario, puedes provocar todo tipo de caos financieros, y reunir grandes sumas de dinero (en forma de préstamos) en muy poco tiempo. También puedes descubrir qué compañías posee Pentex o cuáles planea comprar.
- Hampa (3 puntos): Tienes influencia y contactos en el submundo del crimen organizado local, posiblemente con la Mafia, los Yakuza, las bandas callejeras o lo que sea. Este Mérito te da acceso limitado a grandes cantidades de "soldados", así como vínculos con la delincuencia.
- Policiales (3 puntos): Te basta con una llamada telefónica para conseguir un registro domiciliario. Pero cuanto más uses tus lazos con el departamento de policía, más débiles se harán éstos...y más atención atraerás sobre ti mismo. Tu influencia no es sólida (esto sólo puedes conseguirlo jugando), y puede fallarte en alguna ocasión.
- Políticos (3 puntos): Eres un factor en la burocracia local. Si hace falta, puedes cortar el agua y la electricidad a un edificio o todo un vecindario, y lanzar todo tipo de molestias contra tus enemigos.

Lazos con el Mercado Negro

(Mérito de 1 a 5 puntos):

Tienes lazos especiales con la red comercial ilegal, lazos que te ayudan a encontrar equipamiento difícil. Este Mérito añade +1 dado por punto a tu tirada de Callejeo cuando intentas, por ejemplo, obtener armamento ilegal. Las dificultades de dichas tiradas dependen del Narrador (típicamente 7 o más). El coste

en puntos refleja cómo de “metido” estás. El Narrador puede dejarte usar tus contactos en el Mercado Negro durante el juego para proporcionarte equipo necesario o útil. Tales conexiones no están simplemente a mano cuando las necesitas (¡esas cosas no son baratas!). Depende del Narrador determinar la cuantía, calidad y disponibilidad del equipo. Es libre de negártelo completamente si las conexiones desequilibran el juego.

- **Un punto:** Pequeños objetos: munición, placas identificativas de nivel bajo, buen software.
- **Dos puntos:** Objetos moderados: pistolas, software de alta tecnología, munición especial.
- **Tres puntos:** Objetos curiosos: coches antiguos, explosivos, armas automáticas.
- **Cuatro puntos:** Objetos difíciles: armas pesadas, placas de alta seguridad o códigos de acceso.
- **Cinco puntos:** Objetos raros: armas militares de alta tecnología, explosivos superiores, vehículos militares.

Club Nocturno

(Mérito de 2 puntos):

Posees un club nocturno de tamaño mediano, tal vez uno de los más famosos de la ciudad. Este club te da suficiente como para vivir con una vida media, pero más importante que el dinero es el prestigio. Puedes incluso usar el club como centro de reunión Garou. El nombre del club, su estilo, diseño y clientes regulares dependen de ti. Las variaciones sobre este tema podrían incluir: un restaurante, teatro, sala de comedia, sala deportiva o gran almacén. Recomendado para Moradores de Cristal.

Consejero delegado

(Mérito de 5 puntos):

Seas o no literalmente el consejero delegado de una corporación, tienes mucha influencia y peso en una corporación y sus compañías asociadas. De hecho, puede incluso que fueras el dueño de la misma antes del Cambio, habiendo retenido el control desde entonces. A través de ella, te enteras de mucho de lo que ocurre en la comunidad corporativa y tienes medios para entrar en la guerra económica. Este Mérito te proporciona algunos contactos y recursos informales, cuya extensión queda determinada por el Narrador.

Si el Narrador lo aprueba, puedes dirigir una compañía propiedad de Pentex, teniendo muchas facilidades para el sabotaje. Pero ten cuidado: Pentex observa muy de cerca sus adquisiciones.

Padres Tenaces

(Defecto de 2 puntos):

Tus padres se niegan a dejar morir tu recuerdo, y se dedican activamente a un programa de adolescentes desaparecidos. También contratan los servicios de detectives para dar contigo. Lo cerca que estén de tu pista es decisión del Narrador. No puedes decirles sencillamente lo que eres por alguna razón: quizá tu padre sea un leal empleado de Pentex, o provengas de una familia de fundamentalistas que no entenderían tu nueva forma de vida.

Perseguido

(Defecto de 3 puntos):

Eres la presa de un fanático cazador de hombres lobo que te cree una peligrosa bestia enemiga de la humanidad (sea cierto o no). Puede que todos tus compañeros sean perseguidos también por el mismo individuo. Aunque este cazador busca la destrucción de todos los Garou, hay algo en ti que te convierte en una presa especialmente codiciada. Por alguna razón, el cazador es inmune al Delirio y hará todo lo posible por destruirte.

Protegido

(Defecto de 3 puntos):

Te has consagrado a la protección de un humano. Puedes describir a tu protegido, aunque será el Narrador quien cree al personaje: puede tratarse de un amigo o pariente de tus días anteriores al cambio o simplemente de un buen amigo. Los protegidos tienen un talento especial para verse atrapados en la acción de la historia, y son con frecuencia el blanco de los enemigos de los personajes. Si el protegido es de la Parentela, debe ser alguien con el que el personaje tenga alguna relación especial (amante, amigo de la infancia... etc).