

MÉRITOS Y DEFECTOS DE WRAITH: EL OLVIDO

PSICOLÓGICOS

MÉRITOS

Código de Honor (1 punto)

Tienes un código ético personal al que te adhieres estrictamente. Puedes resistir automáticamente la mayoría de tentaciones que te harían entrar en conflicto con tu código. Cuando luchas contra la persuasión sobrenatural que haría que violaras tu código, ganas tres dados extra para resistirte al oponente o bien su dificultad aumenta en dos (a elección del Narrador). Debes construir tu propio código de honor con tanto detalle como puedas, perfilando las normas de conducta generales por las que te riges.

Fin Superior (1 punto)

Todos los wraiths tienen una "razón de vivir", pero tu estás especialmente comprometido con ella. Tu objetivo elegido te guía y te dirige en todo lo que haces. No te entretienes en asuntos sin importancia o preocupaciones casuales, porque tu fin superior lo es todo. Aunque a veces puede que te veas arrastrado por este propósito y obligado a actuar de formas que pongan en peligro tu supervivencia personal, también puede proporcionarte una gran fuerza interior. Ganas dos dados extra en cualquier tirada que tenga que ver con este fin superior. Necesitas decidir cual es este fin. Asegúrate de hablarlo primero con el Narrador. Éste debe considerar cuidadosamente si esto puede hacer que un personaje que ya posee fuertes pasiones se vuelva demasiado poderoso. No se puede escoger junto al Defecto Objetivo Dominante.

DEFECTOS

Adicción (1-2 puntos)

Aunque la mayoría de las adicciones está ligada a las debilidades de la carne y por ello no conciernen a los Sin Reposo, es posible tener una adicción psicológica a una cosa, incluso a una persona. Debido a que estas adicciones son psicológicas pueden ser más fáciles de superar que una física, aunque dada la apasionada naturaleza de la mayoría de wraiths, incluso una adicción psicológica puede ser dura de superar. Si por cualquier razón se te impide el acceso al objetivo de tu adicción pierdes un número de dados igual al nivel de tu adicción en todas las reservas de dados hasta que recibas tu dosis. Si se te impide el contacto durante un largo periodo de tiempo te verás forzado a realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 4 el primer día, +1 por cada día adicional). Si fallas, te olvidarás de todo lo demás y buscarás forzosamente el objeto de tu deseo.

Compulsión (1 punto)

Tienes una compulsión psicológica de algún tipo que puede causarte gran cantidad de problemas. Tu compulsión puede ser por ejemplo la limpieza, la perfección, fanfarronear, robar, jugar, exagerar o simplemente hablar. Una compulsión puede evitarse temporalmente al coste de un punto de Fuerza de Voluntad, pero estará en efecto en todos los demás momentos para acosar al personaje.

Secreto Siniestro (1 punto)

Tienes algún tipo de secreto que, si se descubriera, podría ser tremendamente embarazoso para tí y convertirte en un paria entre tus iguales. Esto puede ser cualquier cosa desde haber enviado a un Descarnado al Olvido o haber caído una vez en las tentaciones de los Espectros. Aunque este secreto pesa

en tu mente en todo momento, sólo sale a la superficie en historias ocasionales. De otro modo, empezaría a perder su impacto.

Ecós del Pasado (Defecto de 1-3 puntos)

No estás dispuesto a dejar tu vida en las Tierras de la Piel atrás. Esta compulsión es tan poderosa que tiene una manifestación física en la morada de un wraith. En su forma mas sencilla (un punto) puede ser un olor importante para tí cuando estabas vivo. Quizá sea el olor del perfume de lilas que llevabas, las rosas que cuidabas o el tufo de la ginebra con la que te emborrachaste hasta morir. Cualquiera en la morada puede darse cuenta del mismo con una tirada de Percepción (dificultad 6).

El siguiente nivel de este defecto (dos puntos) tiene que ver con los sonidos. Los ruidos vinculados con tus días como mortal pueden oírse en la morada (dificultad 6) y tenuemente fuera de ella (dificultad 8). Melodías, sollozos apagados y el agudo y malvado cascabeleo de la risa de un niño son ejemplos típicos.

El tercer nivel (tres puntos) es el más complejo y espectacular. En esta encarnación la manifestación es visual. Tenués brillos similares a velas pueden verse iluminando dentro y fuera de la casa (dificultad 6). A veces, pueden verse imágenes por el rabillo del ojo (como la imagen de un Grillete importante).

El peligro evidente de este defecto es que los vivos pueden saber cuándo está el wraith en casa, ya que el defecto sólo se activa cuando el wraith está en su Morada. Cualquier cosa puede ocurrir después de un descubrimiento así... Ten en cuenta que el wraith no está Materializado. Tampoco gana Memoriam de aquellos que ven estos sucesos. A menudo estas manifestaciones están vinculadas con los Grilletes de un wraith. Tu Narrador puede permitirte más de un efecto.

Intolerancia (1 punto)

Tienes un desagrado irracional por un cierto tipo de cosa. Puede ser un animal, una clase de persona, una situación o simplemente cualquier otra cosa. Las dificultades de todas las tiradas de dados que impliquen al sujeto aumentarán en dos. Ten en cuenta que algunos desagrados son demasiado triviales como para entrar en esta categoría (una intolerancia por *Urza* o los pañuelos de papel, por ejemplo, tendría poco efecto en el juego de la mayoría de las crónicas). El Narrador es el árbitro final sobre lo que puedes escoger como Intolerancia.

Exceso de Confianza (1 punto)

Tienes una exagerada e inamovible opinión de tu propia valía y capacidades: siempre confías en tus habilidades, hasta en situaciones en las que te arriesgas a ser derrotado. Dado que tus habilidades pueden no ser suficiente, este exceso de confianza puede ser muy peligroso. Cuando fallas encuentras rápidamente a alguien o algo a quien echar la culpa. Si eres lo bastante convincente puedes contagiar a otros tu confianza.

Fobia Leve (1 punto)

Tienes un miedo sobrecogedor a algo. Instintiva e ilógicamente te retiras y evitas el objetivo de tu miedo. Los objetivos comunes incluyen ciertos animales, insectos, multitudes, espacios abiertos y alturas. Debes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad cada vez que te encuentras con el objeto de tu miedo. La dificultad de esta tirada la determina el Narrador. Si fallas la tirada, debes huir del objetivo de tu miedo.

Timidez (1 punto)

Te sientes enfermo y muy a disgusto cuando tratas con la gente e intentas evitar las situaciones sociales siempre que puedes. Las dificultades de todas las tiradas relacionadas con las relaciones sociales aumentan en uno; las dificultades de todas las tiradas realizadas mientras eres el centro de atención aumentan en dos. No esperes que tu personaje haga un discurso en público.

Curiosidad (2 puntos)

Eres una persona curiosa por naturaleza y encuentras los misterios de todo tipo completamente irresistibles. En la mayoría de circunstancias, tu curiosidad se impone con facilidad a tu sentido común. Para resistir la tentación, haz una tirada de Astucia contra una dificultad de 5 para cosas sencillas como: "Me pregunto que

habrá en ese armario". Aumenta la dificultad hasta 9 para cosas como: "Echaré un vistazo en la biblioteca del Mariscal... nadie lo sabrá. ¿Qué podría salir mal?".

Obsesión (2 puntos)

Hay algo que adoras, amas o te fascina hasta tal punto de dejar de lado el sentido común para correr a su lado. Reaccionas positivamente a cualquier cosa relacionada con tu obsesión, aunque no te favorezca. Por ejemplo, si estás obsesionado con las criaturas sobrenaturales abandonarás lo que estés haciendo para hablar con vampiros, hombres lobo y demás cosas extrañas, y averiguarás todo lo que puedas sobre ellos ignorando toda precaución. Si estás obsesionado con Elvis tendrás tu casa decorada con pinturas de terciopelo y aburrirás a tus amigos con tu charla constante sobre el Rey. No es necesario que creas que sigue vivo, pero compras cualquier revistucha que lleve un artículo sobre él de todos modos. Hay muchas otras obsesiones, incluida la realeza británica, pistolas, cuchillos, fútbol, juegos de rol... ya sabes. Igual que con el Mérito Fin Superior, el Narrador debe ser cuidadoso para que un wraith con fuertes pasiones no sea demasiado poderoso.

Venganza (2 puntos)

Tienes un asunto pendiente (un Círculo ha sido suprimido, un amigo ha sido corrompido, un pariente asesinado...). Estás obsesionado con vengarte del culpable, y es tu primera prioridad en cualquier situación. La necesidad de venganza sólo puede superarse gastando Fuerza de Voluntad, e incluso entonces sólo temporalmente. Algún día tendrás tu venganza, pero el Narrador no te lo pondrá fácil. Este es otro Defecto que el Narrador debe vigilar cuidadosamente para que no se abuse de él vinculándolo a pasiones fuertes.

Objetivo Dominante (3 puntos)

Tienes un objetivo personal que a veces te impulsa y te dirige de forma sorprendente. Puede tratarse de erradicar la Jerarquía o conseguir la iluminación absoluta. Como has de trabajar para conseguir tu objetivo (aunque puedes evitarlo durante períodos cortos gastando Fuerza de Voluntad), puede causarte problemas o entorpecer otras acciones. Escoge tu objetivo con cuidado, puesto que dirigirá y será el centro de todo lo que haga tu personaje. El Narrador debe ser cauteloso y no permitir Objetivos idénticos a Pasiones fuertes del personaje.

Visiones del Pasado (3 puntos)

Eres propenso a tener flashbacks cuando estás en situaciones de mucha presión o en circunstancias similares al trauma original. No tienen por qué estar orientados hacia el combate; cualquier estímulo positivo o negativo puede provocar el flashback. La ansiedad emocional y la tensión son catalizadores usuales para que se produzcan. Sufrir un flash que te retrotrae a una visión agradable puede ser tan peligroso como uno que te haga verte rodeado de demonios. Las visiones del pasado suelen estar provocadas por cualquier trauma: tortura, combates o sucesos similares a aquellos en los que moriste. Durante el flashback no eres consciente de la realidad que te rodea, hasta puedes ver a la gente real como personajes de tu visión. Puedes confundir hombres con mujeres, personas con animales e incluso objetos con personas. Para tí, la realidad cambia: estás allí de nuevo.

Odio (3 puntos)

Sientes un odio irracional por un cierto tipo de cosa. Este odio es total e incontrolable en su mayor parte. Puedes odiar a una especie de animal, una clase de persona, una situación o casi cualquier cosa, y buscaras constantemente oportunidades para dañar al objeto de tu odio o para tener poder sobre él.

Salvavidas (3 puntos)

Creas que la vida humana es un don sagrado y no matarás o condenarás al Olvido a un alma salvo en las circunstancias más extremas. Nunca pondrás en peligro vidas inocentes ni participarás de ningún modo en un crimen. Puedes matar animales (por una buena razón) o criaturas maléficas e inhumanas como los Espectros para proteger a alguien (se muy cuidadoso, no obstante, con tu definición de "malo"...). Rechazas la muerte sin sentido en todas sus formas, y crees que los asesinos deberían ser detenidos y castigados.

Fobia Grave (3 puntos)

Tienes un miedo sobrecogedor a algo en particular. Los objetos comunes de las fobias incluyen ciertos animales, insectos, multitudes, espacios abiertos, las alturas y demás. Deberás hacer una tirada de Fuerza

de Voluntad para no sentir pánico cada vez que te veas enfrentado al objeto de tu miedo. La dificultad de esta tirada dependerá de las circunstancias. Si fallas deberás huir aterrorizado del objeto temido. Si obtienes menos de tres éxitos no podrás acercarte a él. El Narrador tiene la última palabra sobre las fobias permitidas en una crónica.

MENTALES

MÉRITOS

Sentido Común (1 punto)

Tienes una significativa sabiduría práctica cotidiana. Cada vez que estás a punto de hacer algo contrario al sentido común, el Narrador debe alertarte de que tu acción potencial puede no ser práctica. Este es un Mérito ideal si eres un jugador novato; te permite recibir consejos del Narrador relativos a lo que puedes y no puedes hacer (e incluso mas importante) lo que deberías y no deberías hacer.

Concentración (1 punto)

Tienes la habilidad de concentrar tu mente y acallar cualquier distracción o molestia, por encima y mas allá de la disciplina normal de los wraiths. Cualquier penalizador a la dificultad o a la Reserva de Dados proveniente de una distracción u otra circunstancia inadecuada se ve limitada a dos puntos o dados, aunque no se ganan beneficios adicionales si sólo se impone un penalizador de uno a la dificultad o los dados.

Calculador Relámpago (1 punto)

Tienes una afinidad natural con los números y un talento innato para la aritmética mental, haciendo que te resulte natural trabajar con ordenadores o apostar en las carreras. Las dificultades de todas las tiradas relevantes se reducen en dos. Otro uso posible para esta habilidad, asumiendo que tengas cantidades en las que basar tus conclusiones, es la habilidad para calcular la dificultad de ciertas tareas. En situaciones apropiadas, puedes pedir al Narrador que te permita hacer una estimación del grado de dificultad de una tarea que estás a punto de realizar. Este Mérito es común entre los Artesanos.

Memoria Eidética (2 puntos)

Puedes recordar las cosas que ves y oyes con toda precisión. Obteniendo al menos un éxito en una tirada de Inteligencia + Alerta, puedes recordar cualquier visión o sonido con total claridad, incluso si lo viste u oíste tan sólo una vez (aunque la dificultad de esto mismo sería elevada). Cinco éxitos te permiten recordar un suceso a la perfección: el Narrador te explicará exactamente qué viste u oíste.

Voluntad de Hierro (4 puntos)

Cuando estás decidido a hacer algo y mentalizado para ello, nada puede desviarte de tus objetivos. No puedes ser Dominado por vampiros, y los wraiths y magos que usen ataques mentales contra tí tienen una dificultad adicional de + 3 si eres consciente de sus ataques y te resistes. Sin embargo, la defensa mental adicional te cuesta un punto de Fuerza de Voluntad por turno. Incluso si no eres consciente de ello, los magos y wraiths que intenten influenciarte con magia o Arcanoi como Lamento tienen un + 1 a la dificultad. Sin embargo, este Mérito sólo se aplica a las influencias externas, y no proporciona ningún beneficio a los wraiths que intentan resistirse a su propia Sombra.

Autoconfianza (5 puntos)

Cuando gastas un punto de Fuerza de Voluntad para obtener un éxito automático tu autoconfianza puede permitirte obtener el beneficio sin llegar a perder el punto usado. Cuando declaras que estás usando un punto de Fuerza de Voluntad y haces la tirada, no pierdes dicho punto a menos que falles. Esto también impide que fracases, pero sólo si declaras que estás gastando el punto de Fuerza de Voluntad antes de tirar. Este Mérito sólo puede usarse cuando necesitas confiar en tus habilidades para tener éxito. Puedes usarlo sólo cuando la dificultad de la tirada sea 6 o superior.

DEFECTOS

Confuso (2 puntos)

A menudo estás confuso, y el mundo te parece un lugar muy distorsionado y retorcido. A veces simplemente eres incapaz de verle sentido a las cosas. Necesitas interpretar esta actitud todo el tiempo en menor grado, pero tu confusión se hace especialmente fuerte cuanto más lo son los estímulos que te rodean (como cuando un grupo de personas hablan todos a la vez o entras en una discoteca con la música muy alta). Puedes gastar un punto de Fuerza de Voluntad para superar los efectos de tu confusión temporalmente.

Olvidadizo (3 puntos)

Este Defecto no puede cogerse junto con el Mérito: Concentración. Aunque no olvidas cosas tales como Conocimientos y Técnicas, si olvidas nombres, direcciones y hasta la última vez que ganaste Pathos. Para recordar cualquier cosa además de tu propio nombre, tus Grilletes o la localización de tu Morada, debes hacer una tirada de Astucia o, como último recurso, gastar un punto de Fuerza de Voluntad.

Amnesia (3 puntos)

No recuerdas nada de tu vida mortal. Tu pasado es una hoja en blanco, y puede volver para perseguirte. Puedes no saber cuáles son tus Grilletes, o no recordar por qué son tan importantes. De igual modo, puedes tener un concepto vago de tus Pasiones, pero nada en concreto. (Puedes, si lo deseas, coger hasta cuatro puntos más de Defectos sin especificar cuáles son. El Narrador te dará los detalles. En el transcurso de la crónica tú y tu personaje los iréis descubriendo. La Amnesia puede ser un Defecto peligroso para los wraiths; tu Narrador no tiene ninguna obligación de ser clemente).

APTITUDES

MÉRITOS

Ambidiestro (1 punto)

Tienes un alto grado de destreza con la mano mala y puedes realizar tareas con ella sin penalizadores. El penalizador normal para usar ambas manos a la vez para realizar tareas diferentes es de + 1 a la mano buena y de + 3 a la mala.

Aptitud Informática (1 punto)

Tienes una afinidad natural con los ordenadores, por ello las dificultades de todas las tiradas para reparar, construir u operar con ellos se reducen en dos. Esto es especialmente útil para los Artesanos o cualquiera con el Arcanos Habitar.

Conductor Nato (1 punto)

Tienes una habilidad natural para conducir vehículos motorizados, como coches, camiones de 18 ruedas e incluso tractores. La dificultad de todas las tiradas que requieran maniobras de conducción arriesgadas o especialmente difíciles se reduce en dos. Sin embargo, a menos que poseas un vehículo reliquia este Mérito no te será tan útil en la muerte como en la vida.

Aptitud Mecánica (1 punto)

Tienes una facilidad natural para los aparatos mecánicos (ten en cuenta que esta aptitud no afecta a aparatos electrónicos). La dificultad de todas las tiradas para comprender, reparar u operar cualquier mecanismo se reduce en dos. Este Mérito no ayuda en la conducción de ningún tipo de vehículo.

Lingüista Natural (2 puntos)

Tienes un don para las lenguas. Este Mérito no te permite aprender más lenguajes que el número permitido por tu puntuación en Lingüística, pero puedes añadir tres dados a cualquier Reserva de Dados que tenga relación con los idiomas (tanto escritos como hablados).

Arrojado (3 puntos)

Eres bueno corriendo riesgos, y aún mejor sobreviviendo a ellos. Todas las dificultades se reducen en uno cuando intentes algo particularmente peligroso, y puedes ignorar un resultado de fallo cuando sacas "unos"

en estas acciones (puedes cancelar un único "uno" que hayas obtenido, como si tuvieras un éxito extra). Es especialmente apropiado para aquellos wraiths que hallaron su fin como resultado de su actitud temeraria.

Absorbente (5 puntos)

Aprendes muy deprisa, y captas las cosas nuevas mas rápidamente que la mayoría. Ganas un punto de experiencia extra al final de cada historia (no de cada sesión de juego).

Polifacético (5 puntos)

Tienes una gran reserva de técnicas y conocimientos variados obtenidos durante tus largos viajes, en tus numerosos trabajos o simplemente porque sí. Sumas un punto a todas las Reservas de Datos de Técnicas y Conocimientos. Es un nivel ilusorio, usado para simular el amplio espectro de tus habilidades. Si el personaje se entrena o gasta experiencia en la Técnica o Conocimiento pagará el coste del primer nivel una "segunda vez" antes de subir la Técnica o Conocimiento a nivel dos.

DEFECTOS

Inepto (5 puntos)

No estás en sintonía con tus aptitudes naturales, y por ello tienes cinco puntos menos para gastar en tus Talentos (así lo más que podrás tener en Talentos serán 8 y lo menos 0). Por supuesto, sigues pudiendo gastar puntos gratuitos para coger Talentos. Sin embargo, no puedes empezar el juego teniendo ningún Talento a nivel tres o superior.

Inculto (5 puntos)

Debido a que nunca fuiste a la escuela, tienes cinco puntos menos para gastar en tus habilidades de Conocimientos (así lo más que podrás tener serán 8, y lo menos 0). Por supuesto, sigues pudiendo gastar puntos gratuitos para coger Conocimientos. Sin embargo, no puedes empezar el juego teniendo ningún Conocimiento a nivel tres o superior.

Inexperto (5 puntos)

Nunca te has entrenado de forma extensa en ninguna técnica y trabajo y por ello tienes cinco puntos menos para gastar en tus Técnicas (así lo más que podrás tener en Técnicas serán 8, y lo menos 0). Por supuesto, sigues pudiendo gastar puntos gratuitos para coger Técnicas. Sin embargo, no puedes empezar el juego teniendo ninguna Técnica a nivel tres o superior.

CORPÓREOS

MÉRITOS

Lleno de Vida (1-4 puntos)

Siempre fuiste vibrante, enérgico y lleno de vida cuando vivías. Esto te sirve de mucho en la muerte, dado que tu Corpus máximo es superior al de la mayoría de wraiths. Por cada punto que inviertas en este Mérito, puedes tener un nivel más de Corpus que el usual. La única desventaja de este Mérito es que cuando estás por encima de los 10 niveles de Corpus, puedes parecer de algún modo más real y casi vivo para los demás wraiths. Esto evita que puedas ocultarte en una multitud, y puede arruinar cualquier intento de ocultar o disfrazar tu identidad.

Maleable (2 puntos)

Tu Corpus es fácilmente manipulable, dándote un -2 a las dificultades de cualquiera de las artes de Moliar. Desafortunadamente, esto también significa que las dificultades para usar el arte de Desgarrar en tí se reducen del mismo modo.

Incorpóreo (6 puntos)

Has olvidado completamente la idea de un cuerpo físico y tu existencia en las Tierras de las Sombras es la de una voz a la deriva. Puedes usar Arcanoi, pero no puedes manipular objetos físicos en forma alguna. Simplemente, tacha todos tus Atributos Físicos. Puedes ser dañado, no obstante, por Arcanoi que afecten a tu Corpus y por ciertos artefactos. Obviamente, nunca podrás tener posesiones de ningún tipo a menos que puedas convencer a alguien de que las lleve por tí.

La desventaja principal de ser incorpóreo es que no puedes afectar a las Tierras de las Sombras de ninguna forma física. No puedes usar los Arcanoi de Materializar, Habitar, Moliar, Ultraje o Pandemónium.

DEFECTOS

Moliación Fracasada (1-3 puntos)

Algo salió mal cuando intentaste Moliarte. Quizá estabas aprendiendo y metiste la pata, o alguien realmente la pifió cuando te lo hizo. En cualquier caso, ahora tienes un recordatorio diario del desastre, y ha resistido todos los intentos de repararlo permanentemente.

Apariencia Distintiva (1 punto)

Hay algo inolvidable en tu apariencia, como unos cabellos extraños, un tatuaje en un lugar prominente u ojos bicolores. La gente que lo ve lo recordará y con ello a tí. Puedes cubrirlo con Moliar, pero Moliar cuesta Corpus y ¿quien tiene tanto para quemar?. Si estás intentando esconderte o pasar desapercibido, esto puede ser un auténtico martirio.

Visión de la Vida Limitada (2 puntos)

Suma 2 a tu dificultad para usar Visión de la Vida, debido a tu falta de habilidad para percibir los patrones de la vida en las cosas.

Visión de la Muerte Limitada (2 puntos)

Suma 2 a tu dificultad para usar Visión de la Muerte, debido a tu falta de habilidad para percibir el sutil rastro que deja tras de sí la decadencia.

Putrefacto (2 puntos)

Siempre habías pensado en la muerte como algo corruptor, descomponiendo las cosas hasta que parecieran tu peor pesadilla. Este retorcido concepto ha marcado tu Corpus en el Mundo Subterráneo. Partes de tu cuerpo están podridas y los músculos y tendones pueden verse a través de las hendiduras de tu cuerpo. Las tiradas de interacción social aumentan en 1 su dificultad. Si llegas a hacerte visible para los mortales mediante Materializar, los aterrorizarás con mayor facilidad. Los mortales afectados por las Brumas reaccionan como si tuvieran dos puntos menos de Fuerza de Voluntad.

Corpus Frágil (3 puntos)

Tu Corpus se mantiene unido tenuemente. Si deseas pasar a través de un objeto sólido, perderás dos Niveles de Corpus en vez de uno. De forma similar, si pierdes más de cuatro Niveles de Corpus de un solo golpe, debes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) o ser arrastrado al Tormento.

LAZOS

MÉRITOS

Favor de los Herejes (1-3 puntos)

Los miembros de un Culto Herético te han recompensado por una ayuda prestada. El poder del favor depende del nivel, y puede usarse para muchas cosas (con permiso del Narrador). Si te vuelves avaricioso o abusas de su confianza, tienen derecho a revocarlo. A niveles bajos puede permitirte la entrada en una Morada o asistir a una reunión, a niveles altos puede darte acceso a los recursos del Culto.

Favor de la Jerarquía (1-4 puntos)

Has ganado el favor de los grandes poderes de la Jerarquía por alguna ayuda prestada. Es similar a un cheque en blanco y puede usarse en diversas cosas dependiendo del nivel, desde "pasar una noche libre" hasta inmunidad para toda la vida. No abuses de él, o podría ser revocado. Este Mérito puede variar de uno a cuatro puntos. Los niveles menores otorgan salvoconducto de paso por las áreas de la Jerarquía, y los mayores te permiten incluso llevar acero oscuro legalmente.

Favor de los Renegados (1-3 puntos)

Has ganado de algún modo el favor de un grupo concreto de Renegados. El nivel de este Mérito determina el poder y la utilidad del Favor. Los niveles menores de este Mérito pueden proporcionarte pequeños favores o salvoconducto de paso de los Renegados; tres puntos pueden reflejar fácilmente el favor que una banda entera debe pagarte. Igual que con los demás favores, el abuso de este Mérito dará como resultado su revocación

Compañero Mortal (2 puntos)

Mantienes estrechos lazos con un mortal, ya sea mediante Grilletes o por una amistad fortuita. Puede ser un médium a cuya sesión acudiste, o un parapsicólogo al que estás ayudando en sus investigaciones. En la mayoría de los casos querrás estar acoplado a este mortal, aunque para ello deberás seguir el proceso normal de acoplamiento. Por supuesto, este amigo puede ser un problema cuando tus enemigos intenten usar vuestra amistad como una amenaza o como elemento de chantaje contra tí.

Reputación (2 puntos)

Tienes una buena reputación entre los wraiths de la Jerarquía, los Herejes o los Renegados. Puede ser una reputación propia o derivada de tu Mentor. Añade tres dados a cualquier Reserva que implique relaciones sociales con miembros de esta facción. Un wraith con este Mérito no puede coger el defecto Notoriedad.

Compañero Hombre Lobo / Vampiro / Mago / Changeling (3 puntos)

Tienes un amigo y aliado que es una criatura sobrenatural. Aunque puedes recurrir a este ser en momentos de necesidad, él también tiene el derecho de recurrir a ti (después de todo sois amigos). Ni tu gente ni la suya aprecian esta relación; aunque los wraiths tratan con otros seres sobrenaturales con bastante regularidad, ambos lados comparten una sana desconfianza mutua. Tu amigo no se convertirá en una "batería de Pathos andante" para wraiths avariciosos. Estas relaciones a menudo acaban mal... El Narrador creará al personaje en cuestión y no revelará sus poderes y potenciales totales.

Aliado Psíquico (4 puntos)

Alguien que conociste en vida es "sensible" a tu presencia, y puede decir cuando estás cerca, incluso en las Tierras de las Sombras. Esta persona no sufre de las Brumas en lo que a tí respecta (aunque se aplican los penalizadores normales para el resto de los wraiths), puede comunicarse contigo y puede serte de ayuda de muy diversas formas. Sin embargo, debes cuidar de esta persona, dado que cualquier enemigo que hagas en las Tierras de las Sombras desea verla sufrir por ayudarte.

DEFECTOS

Enemigo (1-5 puntos)

En algún momento de tu vida, o tras tu muerte, ofendiste a un ser desconocido con poder para causarte problemas. Esta entidad puede ser un mortal iluminado, un vampiro, un mago o incluso un demonio. Sea cual sea el caso, tienes que vértelas con las manipulaciones de este ser y con sus intentos de dañarte. Estos intentos pueden variar desde inconveniencias menores hasta intentos de ayudar a tu Sombra a dominarte y enviar Espectros a por tí. Puede que ni siquiera sepas que es capaz de desviarse de su camino para herirte. El Narrador y tú deberéis discutir la gravedad del odio de tu enemigo y si eres o no consciente de que te está persiguiendo. El Narrador otorga los puntos gratuitos de este Defecto.

Aprendizaje Erróneo (1 punto)

Tu Segador fue bastante malévolo y te lo enseñó todo mal sobre la sociedad wraith. Tus conceptos sobre la política de los Círculos están equivocados, y es más que posible que tus creencias erróneas te causen gran

cantidad de problemas. Con el tiempo, después de muchas duras lecciones, podrás superar este mal inicio (el Narrador te dirá cuando). Pero hasta entonces, continuarás creyendo lo que te enseñaron primero, no importa lo que intenten hacer los demás para "engañarte".

Notoriedad (3 puntos)

Tienes una mala reputación entre tus iguales; quizá has violado la Ley de Caronte demasiado a menudo, o perteneces a un Círculo impopular. Tienes dos dados de penalización a todas las tiradas sociales con wraiths asociados. No puedes tomar el Mérito Reputación.

SOBRENATURALES

MÉRITOS

Mausoleo (1-2 puntos)

Alguna gente sigue enterrando a los muertos con todo tipo de reliquias y bienes que se supone le serán útiles en la otra vida. Afortunadamente tu creías en esto y tienes un mausoleo lleno de reliquias que llevas contigo en tu otra vida. Un mausoleo de un punto normalmente contiene pequeños objetos personales, como tazones, platos utensilios y quizá un arma de algún tipo. Un mausoleo de dos puntos es más parecido a las grandes habitaciones de los faraones en las que se almacenan en perfectas hileras todo tipo de objetos inusuales y elaborados.

Amor Verdadero (1 punto)

Has descubierto, y puede que perdido (al menos temporalmente), a tu verdadero amor. Este amor te proporciona alegría en una existencia oscura que normalmente carece de tales sentimientos superiores. Cada vez que sufres, estás en peligro, o eres rechazado, el pensar en tu amor verdadero basta para darte fuerzas para perseverar. En términos de juego, este amor te permite tener éxito automáticamente en cualquier tirada de Fuerza de Voluntad, pero sólo cuando estás intentando positivamente proteger o acercarte a tu amor verdadero. Además, el poder de tu amor puede ser suficiente para protegerte de otras fuerzas sobrenaturales (a discreción del Narrador). Sin embargo, tu amor verdadero también puede ser un inconveniente y necesitar ayuda (o incluso rescate) de tanto en tanto. Estás avisado: este Mérito es ideal para jugarlo durante el transcurso de una crónica. No puedes tener este Mérito junto con Otra Mitad.

Grillete Desconocido (1-5 puntos)

Tienes una fuerte conexión con algo o alguien en un área concreta, pero no sabes qué es la conexión o por qué existe ese lazo. Algo importante ocurrió en este lugar, o con esta persona, pero no tienes recuerdos disponibles significantes de porqué el Grillete es significativo. Debes descubrir cuál es el lazo antes de poder resolver el problema. El uso del Arcanos de Red Vital puede localizar el Grillete desconocido, pero Fatalismo no revelará la conexión entre tú y tu misterioso vínculo con las Tierras de la Piel.

Frío (2 puntos)

La mayoría de las casas encantadas están frecuentadas por zonas frías, donde la temperatura desciende de pronto sin ninguna razón fácilmente explicable. Tu Corpus es muy frío, suficientemente frío como para perforar el Manto cuando un mortal pasa cerca tuyo. La mayoría tendrán escalofríos, se sentirán a disgusto y se alejarán a toda prisa. Los mortales como los parapsicólogos pueden saber que las zonas frías pueden indicar que hay un wraith en las cercanías.

Sentido del Peligro (2 puntos)

Tienes un sexto sentido que te advierte del peligro. Cuando estás en peligro el Narrador debe hacer una tirada secreta contra tu Percepción + Alerta; la dificultad depende de la cercanía del peligro. Si la tirada tiene éxito, el Narrador te dirá que tienes un presentimiento que te alerta. Múltiples éxitos pueden definir mejor el presentimiento y darte una indicación de la dirección, distancia o naturaleza.

Afinidad con las Hadas (2 puntos)

Tu presencia no asusta a las hadas: por el contrario, las atrae, y sintonizas de forma natural con sus costumbres. Puede que hasta tengas algo de sangre feérica. Las hadas amistosas pueden permitirte meditar en su círculo de vez en cuando (aunque sólo los dioses saben qué efecto puede tener esto a largo plazo...).

Vida Pasada (2-6 puntos)

Por alguna razón has vivido más de una vida antes de tu encarnación como wraith. Aunque en su mayor parte no recordabas ninguna de estas vidas anteriores mientras vivías, el conocimiento de ser varias personas inunda tu mente mientras estás en las Tierras de las Sombras. Cada reencarnación que tengas te da dos puntos extra en Habilidades extraídas de las experiencias de esa vida, así como también un punto extra en Grilletes. Tu Narrador y tú necesitaréis crear algunos detalles de tus vidas pasadas. Todas estas vidas serán en cierta medida borrosas en tus recuerdos y puede haber algunos secretos oscuros acechando en tu pasado. Ningún wraith puede tener más de tres vidas pasadas (dos puntos gratuitos por vida), y las Habilidades escogidas de cada una no pueden ser demasiado modernas (Tiro con Arco, Lenguas Muertas y similares son más apropiados).

Otra Mitad (3 puntos)

Un filósofo griego dijo una vez que cada persona está dividida en dos mitades y que pasa toda su vida buscando a su otra mitad. Sólo puede encontrarse la verdadera felicidad encontrándola. Tu lo has logrado, ya sea un amigo, un amante, un gemelo idéntico o incluso un desconocido. Aunque ahora eres un muerto Sin Reposo sigues teniendo un fuerte vínculo con tu otra mitad. Debes escoger a esta persona como Grillete, y todas las bonificaciones que se relacionen con tu otra mitad se doblan. También puedes recuperar un punto de Corpus por hora estando cerca de tu mitad. Nota: no puedes coger este Mérito y el de Amor Verdadero.

Brillante (4 puntos)

Por alguna razón, el poder de tus emociones es suficiente para debilitar el Manto. La dificultad para cualquier tirada que implique perforar el Manto se reduce en uno. Asimismo, los mortales que se encuentren contigo añaden un punto a su puntuación de Fuerza de Voluntad con el propósito de tratar contigo. La desafortunada desventaja de este Mérito es que cualquier mortal que vea wraiths te escogerá siempre a tí para molestarte antes que a los demás espíritus, y ganará la misma bonificación de un punto cuando intente buscarte.

Suerte (4 puntos)

Naciste con suerte: tu Eidolon guía tus pasos, o quizá el Diablo cuida de los suyos. En cualquier caso, puedes repetir tres tiradas fallidas por historia. Sólo puede hacerse un intento repetido por tirada.

Sombra Débil (4 puntos)

Tu Sombra no es tan fuerte como la mayoría y sufre un + 2 a las dificultades en todos los intentos de hacerse con el control. Sigues siendo susceptible a las manipulaciones de tu Sombra, pero los intentos de forzarte a ser sumiso son inútiles en su mayoría. Tu Sombra también sufre un + 1 a las dificultades de todos los intentos de ganar Angustia.

Fe Verdadera (7 puntos)

Tienes una fe y amor a Dios, o cualquier nombre que elijas para designar al Todopoderoso, profundamente arraigados. Empiezas el juego con un punto de Fe (un Rasgo con una puntuación de 1-10). Esta Fe te proporciona una fuerza y una paz interiores que continúan sosteniéndote cuando todo lo demás te traiciona. Este Mérito es muy común entre los miembros de los Herejes.

Tu Fe se suma a las tiradas de Fuerza de Voluntad, añadiendo un + 1 por cada punto de Fe. Los efectos sobrenaturales exactos de la Fe, en cualquier caso, quedan totalmente en manos del Narrador, aunque normalmente repelerá a vampiros y (en algunos casos) a wraiths. (Básicamente, el wraith ha de hacer una tirada de Fe contra una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del vampiro para repelerlo). Ciertamente, variará de persona a persona, y casi nunca será obvia: algunas de las personas más santas nunca han realizado un milagro mayor que el de aliviar el sufrimiento de un alma atormentada. La naturaleza de cualquier milagro que realices estará totalmente ligada a tu propia Naturaleza, y puede que nunca llegues a darte cuenta de que has sido ayudado por una fuerza ajena a tí.

DEFECTOS

Condenado (1 punto)

La mayoría de la gente se imagina la muerte como una experiencia maravillosa en la que asciendes al Valhalla, Nirvana, Cielo o quizás vuelves al Mundo de los Sueños. Obviamente, tú no lo hiciste, y estás condenado a vagar por estas retorcidas Tierras de las Sombras y no alcanzar nunca tu destino. No puedes visitar los lugares de tu antigua religión sin perder Fuerza de Voluntad temporal a un ritmo de un punto por minuto de exposición. Tocar un artefacto religioso de tu antigua religión drenará un punto de tu Corpus y te hará retorcerte de dolor.

Maldición (1-5 puntos)

Has sido maldecido por alguien o algo con poderes sobrenaturales o mágicos. Esta maldición es específica y detallada. No puede ser anulada sin un esfuerzo extremo, y puede poner en peligro tu vida. Algunos ejemplos son:

1 punto: Si transmites un secreto que te ha sido confiado, la traición se volverá contra tí más adelante dañándote de algún modo.

2 puntos: Tartamudeas incontrolablemente cuando intentas describir lo que has visto u oído.

3 puntos: Las herramientas (incluidas las reliquias) a menudo se rompen o funcionan mal cuando tú intentas usarlas.

4 puntos: Estás condenado a que aquellos a los que te sientes más unido se conviertan en sus enemigos.

5 puntos: Todos y cada uno de tus logros y éxitos acabarán, inevitablemente, deslucidos y fracasarán de algún modo.

Enterrado Impropiamente (1 punto)

De acuerdo con tus creencias, estás enterrado impropiaamente. Quizá estás boca abajo en tu ataúd, no te enterraron en suelo consagrado, o posiblemente moriste sin recibir los últimos ritos de tu sacerdote o tu familia. Quizá alguien profanó tu tumba construyendo una subdivisión sobre ella. Sea cual sea la causa, te sentirás a disgusto hasta que esto se arregle. Debes escoger tu propio cuerpo físico original como Grillete. A diferencia de la mayoría de los Grilletes, no recibes bonificaciones ni Pathos de éste. Por el contrario, la dificultad de cualquier acción mientras intentas resolver o tratar con este Grillete se aumenta en uno. Alguien que posea parte de tu cadáver puede usarlo como un talismán contra tí, amenazándote con destruir la parte de tu cuerpo.

La Lengua del Bardo (1 punto)

Dices la verdad, aún sin quererlo. Las cosas que dices tienden a convertirse en realidad. No te permite bendecir o lanzar maldiciones, ni es un arte controlado por Fatalismo. Sin embargo, al menos una vez por historia, una verdad incómoda relacionada con alguna situación actual aparecerá en tu cabeza y llegará a tus labios. Para evitar decir la profecía, el propietario de este "don" debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y sufrir un nivel de Corpus a causa del esfuerzo para resistirse (especialmente si se muerde la lengua para hacerlo).

Reversión (1-5 puntos)

Una o más de tus vidas pasadas te siguen afectando... molestando. Sus miedos vuelven para asaltarte en tus sueños, y tienes flashbacks de sus peores recuerdos (como su muerte, o, aún peor, una personalidad que usurpa a la tuya). Para pesadillas y flashbacks, gasta de uno a dos puntos, dependiendo de la gravedad de la condición y cuánto afectará a tus estudios o a tu intervención en situaciones peligrosas. Para un "compañero de habitación en tu cabeza" gasta tres puntos (sepas o no que existe). Para un paquete completo y una existencia completamente miserable, gasta cinco puntos, pero ten por seguro que el Narrador usará cualquier oportunidad para usarlo en contra tuya. Este Defecto puede ser "superado" durante el transcurso del juego, pero sólo con mucha dificultad.

Ciclo Vital (1-5 puntos)

Tienes dificultad para entrar en los reinos de los vivos. El Manto es más duro para tí normalmente a la hora de penetrarlo (+1 a +4). En ciertos momentos, la penalización se anula, y puedes afectar a los mortales con la misma facilidad que los demás wraiths. Los momentos en que puedes moverte a través del Manto con más facilidad están directamente ligados a una hora, día o hasta una fase de la luna concretos. El Narrador ha de aprobar tu decisión, y debe existir una razón lógica para que exista esta penalización.

Ecós (2-5 puntos)

Eres susceptible a las supersticiones de las ancianas de cómo tratar con los visitantes fantasmales: la sal puede evitar que entres en una casa, y no puedes cruzar agua corriente, o los animales reaccionan con fiereza a tu presencia y te sientes atraído por las llamas. Incluso las protecciones de los cínicos funcionan contra tí. Dondequiera que vayas dejas un residuo ectoplásmico y cualquier sonido que haces es fácilmente grabable en cassettes, tu imagen aparece en las fotografías tomadas cuando estás en las cercanías. Este defecto puede causar grandes dificultades, incluidos castigos por romper el *Dictum Mortuum*. Además, el defecto cambia dependiendo de las creencias del área que estás visitando. Es casi una necesidad que estés familiarizado con el sistema de creencias de un área por la que pasas, si quieres evitar problemas.

Atado (3 puntos)

Bien debido a tus propias creencias o por algo desconocido para los wraiths, estás obligado a permanecer en un lugar. Debes estar cerca o dentro del lugar al que estás atado, y no puedes alejarte más de 100 metros de él. También debes escoger este lugar como Grillete, y sólo podrás abandonarlo cuando resuelvas este Grillete. Después de resolver tu Grillete no tienes que devolver los puntos del Defecto. Dados los fuertes cambios que puede producir este Defecto en la trama de la historia, no puedes cogerlo sin permiso de tu Narrador.

Sombra Incorpórea (3 puntos)

Tu Sombra puede existir fuera de tu cuerpo físico, a menudo bajo la forma de pequeños animales. Para hablar con tu Sombra debes hablar en voz alta. Solo tú puedes verla, pero ha de tener alguna forma. Tu Sombra tiene un punto de Fuerza que puede usar para manipular objetos en las Tierras de las Sombras. No puede hacer mucho más que empujar a alguien o mover pequeños objetos de hasta 2 kilogramos de peso, pero puede ser muy activa en ocasiones.

Percibido con Facilidad (3 puntos)

Por alguna razón, tu presencia en las Tierras de las Sombras provoca desazón en los mortales cuando estás cerca suyo. Donde quiera que vayas, los vivos te perciben, y los más alerta de entre ellos pueden acabar viéndote y ser víctimas de las Brumas. Los lugares que frecuentas normalmente son conocidos entre los vivos por estar encantados, y tienes una reputación que crece rápidamente sobre quién eres y quién fuiste. La atención no deseada puede atraer a cazadores, e incluso provocar que el Arcanum note tu presencia. Es probable que antes o después traigan a un exorcista al lugar para "limpiar" las áreas que frecuentas de su corrupción. Aunque los mortales notan tu presencia con mayor facilidad, el Manto no sufre alteraciones excepto por una única excepción: los practicantes del Arcanum de Materializar tienen un -2 al Manto local cuando usan las artes de Susurros y Aparición, pero no obtienen ninguna otra bonificación. Las extrañas emanaciones de tu Corpus se notan también en la Tempestad, y pasar demasiado tiempo en cualquier localización puede acabar provocando la formación Nihils, pues la barrera entre la Tempestad y las Tierras de las Sombras se debilita gradualmente. Es necesario viajar constantemente para evitar la formación de Nihils. Por esta sola razón no eres demasiado popular entre los wraiths locales.

Conexión con la Umbrá (3 puntos)

Un wraith con este Defecto tiene una conexión inusual con lo que los hombres lobo llaman la Umbrá. En consecuencia, cualesquiera rituales o poderes que los Garou utilicen para obligar o atar espíritus funcionaría igual de bien contra el desafortunado wraith. Se cuentan historias de wraiths con este Defecto que fueron atados a fetiches místicos, sólo para ver desgarrados su Pathos y su Corpus para alimentar el poder mágico del objeto. Dado que los wraiths conectados con la Umbrá no son muy comunes, cualquier poder de localización de espíritus que use un hombre lobo en tu área posiblemente te tendrá como objetivo. Esto puede ser terriblemente peligroso.

Sino Aciago (5 puntos)

Estás condenado a experimentar el más horrible final o, peor aún, sufrir una agonía eterna que hace que la existencia en las Tierras de las Sombras parezca un agradable paseo. No importa lo que hagas, algún día esto se cumplirá. Al final, todos tus esfuerzos, tus problemas y tus sueños se tornarán en nada. Tu destino es cierto, y no hay nada que puedas hacer para cambiarlo. Para hacerlo mas terrible aún, tienes un conocimiento parcial de ello, pues ocasionalmente tienes visiones sobre tu destino... y son más que inquietantes. El malestar que te inspiran estas visiones sólo puedes superarlo gastando Fuerza de Voluntad, y el malestar volverá después de cada visión. En algún punto de la crónica finalmente te enfrentarás a tu destino, pero cuándo y cómo queda a discreción del Narrador. Aunque no puedes hacer nada respecto a tu sino, sigues pudiendo intentar alcanzar algún objetivo antes de que suceda, o al menos asegurarte de que tus amigos no sean destruidos también. Este es un Defecto difícil de interpretar: aunque puede parecer que anule el libre albedrío, nos hemos dado cuenta de que, irónicamente, proporciona total libertad.