

MÉRITOS

Crónicas de las Tinieblas

Requiem Nocturna

Gebhardam

INTRODUCCIÓN

Los Méritos representan capacidades y recursos únicos de un personaje. Pueden cubrir cualquier cosa, desde la riqueza, a una extraña habilidad para noquear a sus oponentes.

Cambiar el Nombre de los Méritos

Cada Mérito tiene un nombre asociado a aquello que hace. Si deseas personalizar un Mérito sin cambiar lo que hace, dale un nombre diferente. Por ejemplo, **Criado** sugiere algo muy específico. Sin embargo, puedes usar el mismo Mérito llamándolo *Secuaz*, y aunque el efecto es el mismo, la implicación es diferente. **Aspecto Impactante**, podría fácilmente ser llamado *Sex Appeal*, *Matón* o *Digno de Confianza*, dando exactamente las mismas ventajas al juego. Considera la posibilidad de cambiar el nombre de los Méritos para ayudar a definir tu personaje.

Méritos de Estilo

Los Méritos marcados como *Méritos de Estilo* permiten el acceso a las maniobras especializadas. Cada maniobra es un requisito previo para la siguiente en su secuencia. Así que si un Mérito de tiene una maniobra de tres círculos y una maniobra de cuatro círculos, es necesario adquirir la versión de tres círculos antes de acceder a los cuatro círculos.

Santidad de los Méritos

Mientras que los Méritos representan cosas dentro del juego y sobre tu personaje, son realmente un recurso ajeno al personaje, son una mecánica de la creación de personajes y de la evolución de estos.

Los Méritos a menudo representan cosas que están fuera de nuestro control. Los **Criados** pueden ser asesinados. Los **Mentores** pueden

impacientarse y detener su enseñanza. Así, mientras que Méritos pueden representar aspectos temporales de tu personaje, los círculos de Mérito siguen existiendo. Al final de un capítulo en donde tu personaje ha perdido un Mérito, puede gastar los círculos de ese Mérito en otro.

Por ejemplo, tu personaje tiene un **Criado** a tres círculos, un perro leal, y un horror sobrenatural se come al perro en el bosque. Al final de ese capítulo, es posible reasignar esos círculos de **Criado**. Puedes optar por comprar **Piso Franco**, para reflejar la elección de tu personaje de esconderse del monstruo en un lugar seguro y tal vez **Sentido de la Dirección** (un círculo) para que sea menos probable que tu personaje se pierda en ese bosque en el futuro. Cuando el personaje abandone su lugar seguro, puede reemplazar los dos círculos de **Piso Franco** en otra cosa.

Al reemplazar un Mérito, considera que tenga sentido en la historia. Lleva a cabo el nuevo Mérito durante el curso del capítulo si es posible, y haz que el nuevo lazo sea algo menos superficial que un círculo o dos en una hoja.

Con el permiso del narrador, es posible “eliminar” un Mérito voluntariamente y reemplazarlo por puntos de Experiencia. Esto no debe ser utilizado como una forma de adquirir un Mérito, aprovechar sus beneficios y luego cambiarlo por otra cosa. Pero si un Mérito ya no tiene sentido para tu personaje, puedes usar esos puntos en otro lugar.

Los Méritos como **Ambidiestro**, **Memoria Fotográfica** y los diversos *Méritos de Estilo* reflejan habilidades y conocimiento de que tu personaje posee y por lo tanto no deben ser eliminados o reemplazados. Por otra parte, si un personaje **Ambidiestro** pierde su mano izquierda....

MÉRITOS MENTALES

Aprovechar del Tiempo (•)

Good Time Management
(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Academicismo •• o Ciencias ••

Efecto: Tu personaje tiene una vasta experiencia en el manejo de tareas complejas, seguir horarios y cumplir plazos. Al realizar una acción extendida, reduce a la mitad el tiempo requerido entre tiradas.

Biblioteca (• a ••••)

Library (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Tu personaje tiene acceso a una gran cantidad de información sobre un tema determinado. Al comprar este Mérito, elige una Habilidad Mental. La Biblioteca cubre este ámbito. En cualquier tirada extendida que implique la Habilidad de que se trate, añade los círculos en este Mérito.

Este Mérito se puede comprar varias veces para reflejar las diferentes Habilidades. Además, sus beneficios pueden ser compartidos por varios personajes, que tengan permiso.

Conciencia del Ser (•)

Holistic Awareness
(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Tu personaje es experto en métodos de curación no tradicionales. Mientras que las mentes científicas pueden burlarse, puedes proporcionar atención médica básica con medios naturales. Sabes qué hierbas pueden contener una infección y qué minerales mantienen a raya las enfermedades de un niño.

A menos que tu paciente sufra penalizadores de heridas letales o agravadas, no necesitas de equipos médicos tradicionales para estabilizar y tratar las lesiones. Con acceso a los bosques, un invernadero u otra fuente de diversidad de flora, realizando una tirada de Astucia + Supervivencia permite que tu personaje pueda reunir todos los suministros necesarios para curar.

Especialidad Interdisciplinaria (•)

Interdisciplinary Specialty
(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Habilidad ••• con Especialidad

Efecto: Elige una Especialidad que posea tu personaje con la compra de este Mérito. Puede aplicar el +1 de esa Especialidad en cualquier Habilidad con al menos un círculo, siempre que sea justificable dentro del ámbito de la ficción. Por ejemplo, un médico Especializado en Medicina con Anatomía puede ser capaz de utilizarlo para apuntar con un arma a una parte específica del cuerpo, pero no para un disparo normal.

Experto (•)

Area of Expertise
(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Aplomo ••, Especialidad en la Habilidad escogida

Efecto: Tu personaje es un maestro con una Especialidad. Elige una Especialidad a la que asignar a este Mérito. Renuncias a la bonificación de +1 proporcionada por la Especialidad a cambio de un +2.

Formación Profesional (• a •••••)

Professional Training
(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Tu personaje tiene una amplia formación en una profesión determinada, que ofrece claras ventajas en un puñado de campos. Al elegir este Mérito, elige o crea una *Profesión* para tu personaje (ver el recuadro). Marca las dos *Habilidades Activas* en tu hoja de personaje. Las ventajas de Formación Profesional se relacionan directamente con esas *Habilidades Activas*.

• **Redes:** En el primer nivel de Formación Profesional, tu personaje construye conexiones dentro del campo elegido. Recibes dos círculos de *Contactos* relacionados con ese campo.

•• **Educación Continua:** Con repetidos esfuerzos en tu campo de elección, tu personaje tiende hacia mayores éxitos. Al hacer una tirada con sus *Habilidades Activas*, se beneficia de la regla de *Repetir los 9* en ellas.

••• **Amplitud de Conocimiento:** Debido al avance en tu campo, has recogido mucha información y habilidades únicas para tu trabajo. Elige una tercera *Habilidad Activa* y adquieres dos Especialidades entre las *Habilidades Activas* de tu personaje.

•••• **Capacitación en el Trabajo:** Con los recursos que están a tu disposición, tu personaje tiene acceso a una amplia gama de herramientas educativas y de tutoría. Adquieres un círculo en una *Habilidad Activa*. Cada vez que compras un nuevo círculo en una *Habilidad Activa*, adquieres un Hito.

••••• **Rutina:** Con tanta experiencia en tu campo, tus *Habilidades Activas* se han perfeccionado, y tienes casi garantizado al menos un éxito marginal. Antes de tirar, gasta un punto de Voluntad para aplicar la cualidad de Receta a una *Habilidad Activa*. Esto te permite volver a tirar todos los dados fallados en la primera tirada.

Indomable (••)

Indomitable (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Aplomo •••

Efecto: Tu personaje posee una voluntad de hierro. Los poderes sobrenaturales tienen poco que hacer con tu comportamiento. Puede hacer frente al control mental de un vampiro, a los encantamientos de un brujo o a las tentaciones de un fantasma. Cada vez que una criatura sobrenatural utiliza un poder para influir en los pensamientos o emociones de tu personaje, añade dos dados a la reserva de dados para oponerse a él. Si la tirada es resistida, en su lugar restar dos dados a la reserva de dados del monstruo. Ten en cuenta que esto sólo afecta a la influencia mental y a la manipulación de un origen sobrenatural. Un vampiro con una notable puntuación de Manipulación + Persuasión es muy capaz de convencer a tu personaje para hacer algo usando trucos mundanos.

Profesiones

Aquí está una lista de las profesiones más comunes, y sus *Habilidades Activas*. Siéntete libre de crear las tuyas para satisfacer las necesidades de tus personajes e historias. Además, es posible adaptar las *Habilidades Activas*. Por ejemplo, un oficial de policía puede ser más hábil con la *Política* y la *Intimidación* que con las *Armas de Fuego* y el *Callejeo*.

Profesión	Habilidades Activas
Académico	Academicismo, Ciencias
Alta Sociedad	Política, Sociedad
Artista	Pericias, Expresión
Atleta	Atletismo, Medicina
Científico	Ciencias, Investigación
Criminal	Fullerías, Callejeo
Detective	Empatía, Investigación
Ejecutivo	Academicismo, Persuasión
Especialista de Cine	Atletismo, Conducir
Hacker	Informática, Ciencias
Ingeniero	Pericias, Ciencias
Líder Religioso	Academicismo, Ocultismo
Matón	Pelea, Intimidación
Médico	Medicina, Empatía
Mercenario	Armas de Fuego, Sigilo
Obrero	Atletismo, Pericias
Ocultista	Investigación, Ocultismo
Periodista	Expresión, Investigación
Policia	Callejeo, Armas de Fuego
Político	Política, Subterfugio
Soldado	Armas de Fuego, Supervivencia
Superviviente	Trato con animales, Supervivencia
Técnico	Pericias, Investigación
Vagabundo	Callejeo, Supervivencia



Idioma (●)

Language (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Tu personaje conoce un idioma adicional, más allá de su lengua nativa. Elige un idioma cada vez que compres este Mérito. Tu personaje puede hablar, leer y escribir en ese idioma.

Investigador Prodigioso (● a ●●●●●)

Investigative Prodigy
(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Astucia ●●●, Investigación ●●●

Efecto: Tu personaje investiga por instinto y puede intuir detalles y conexiones en una escena en poco tiempo. Es un verdadero Sherlock Holmes. En lugar de simplemente descubrir pistas o no, cuando se investiga (*ver Investigación, p. 79*), el personaje descubre múltiples Pistas en una sola acción. Tu personaje puede descubrir tantas pistas como éxitos o como círculos de Mérito (lo que sea menor) como una acción instantánea. Sólo la primera Pista se beneficia de Elementos adicionales; Las otras Pistas establecidas con este Mérito reciben sólo un único Elemento cada una.

Memoria Fotográfica (●●)

Eidetic Memory
(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Tu personaje recuerda detalles y acontecimientos con una precisión milimétrica. No debes tirar para que tu personaje recuerde experiencias pasadas. Al hacer una tirada de Inteligencia + Compostura (o la Habilidad adecuada) para recordar horas y elementos concretos de información, tienes un +2.

Mente Meditativa (●, ●● o ●●●●)

Meditative Mind
(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: La meditación de tu personaje es mucho más satisfactoria que la de otros.

- El personaje no sufre penalizaciones ambientales a la meditación, incluso las penalizaciones por heridas.

- Cuando el personaje ha meditado con éxito, gana un bono de +3 en cualquier tirada de Aplomo + Compostura durante el mismo día, al armarse de valor contra las cosas en el mundo que sacudiría su determinación.

- Sólo necesita un éxito para obtener los beneficios de la meditación para el día, en lugar de los cuatro normales.

Multilingüe (•)

Multilingual

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Tu personaje tiene una fuerte afinidad con la adquisición del lenguaje. Cada vez que compre este Mérito, elige dos idiomas. Tu personaje puede hablar en esos idiomas. Con una tirada de Inteligencia + Academicismo, también puede leer lo suficiente de la lengua para entender el contexto. Si compras el Mérito de Idioma para cualquiera de estos idiomas, sustituye el lenguaje multilingüe. Por ejemplo, si tienes *Multilingüe (francés, italiano)*, y compras *Idioma: italiano*, se puede optar por tomar *Multilingüe (francés, portugués)*.

Observador Entrenado (• o ••••)

Trained Observer

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Requisitos: Astucia ••• o Compostura •••

Efecto: Tu personaje ha pasado años fijándose de pequeños detalles y desvelando secretos. No tiene mejores oportunidades de encontrar más cosas, pero sí de encontrar cosas más importantes. Cada vez que realices una tirada de Percepción (por lo general Astucia + Compostura), se beneficia de la cualidad de *Repetir los 9*. Con la versión de tres círculos, se obtiene *Repetir los 8*.

Ojo para lo Extraño (••)

Eye for the Strange

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Requisitos: Aplomo ••, Ocultismo •

Efecto: Mientras que tu personaje no posee necesariamente grandes conocimientos acerca de lo sobrenatural, reconoce al otro mundo cuando lo ve. Al descifrar las pistas, puede determinar si algo tiene orígenes naturales o sobrenaturales. Tira Inteligencia + Compostura. Con un éxito, el Narrador debe decirte si la escena tiene una causa sobrenatural y proporcionar algo de información sobre lo que encuentra que confirma esa respuesta. Con un éxito excepcional, sabes algo de folclore sobrenatural que sugiere qué tipo de criatura causó el problema. Si el problema era natural, un éxito excepcional da un +2 a todas las tiradas para investigar el caso, debido a su certeza de que las razones son naturales.

Paciente (•)

Patient (Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Tu personaje sabe cómo controlar su paso y tomar el tiempo para hacer el trabajo correctamente de una vez. Al tomar una acción extendida, es posible hacer dos tiradas adicionales, por encima de lo que permite tu Atributo + Habilidad.

Reflejos Rápidos (• a ••••)

Fast Reflexes

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Requisitos: Astucia ••• o Destreza •••

Efecto: +1 a la Iniciativa por círculo de Reflejos Rápidos que posea tu personaje. Los reflejos de tu personaje impresionan y sorprenden. Siempre reaccionas rápido.

Saber Enciclopédico (••)

Encyclopedic Knowledge

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Elije una Habilidad. Debido a una inmersión en el mundo académico, la cultura pop, o una obsesión maniática, tu personaje ha recogido información ilimitada sobre el tema, incluso si no tiene círculos en la Habilidad.

Puedes hacer una tirada de Inteligencia + Astucia en cualquier momento tu personaje esté tratando con su área de interés. Con un resultado exitoso, el Narrador debe dar un hecho o dato relevante sobre el tema en cuestión. Tu personaje conoce este hecho, pero hay que explicar el suceso de donde obtiene ese conocimiento. Por ejemplo, para *Conocimiento Enciclopédico: Medicina*: "¿Recuerdas ese momento en ese programa, cuando el médico dijo que no se manifiesta antes de la pubertad?"

Sentido Común (•••)

Common Sense

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Tu personaje tiene una mente excepcionalmente sólida y racional. Con un momento de reflexión puede llegar a pensar cursos posibles de acción y los resultados.

Una vez por capítulo como acción instantánea, puede realizar al Narrador una de las siguientes preguntas acerca de una tarea posible o en curso. Tira Astucia + Compostura. Si tienes

éxito, el Narrador debe responder lo mejor que pueda. Si no, no obtienes respuesta. Con un éxito excepcional, puedes realizar una pregunta adicional.

- ¿Cuál es la peor elección?
- ¿Qué puedo llegar a perder aquí?
- ¿Cuál es la opción más segura?
- ¿Estoy persiguiendo una pista inútil?

Sentido de la Dirección (•)

Direction Sense

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Tu personaje tiene un sentido innato de la dirección y siempre es consciente de su ubicación en el espacio. Siempre sabe en qué dirección se dirige y nunca sufre penalizadores para orientarse o encontrar su camino.

Sentido del Peligro (••)

(Danger Sense)

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Ganas un modificador de +2 en las tiradas reflejas de Astucia + Compostura para detectar emboscadas. Los Reflejos de tu personaje se pulen hasta el punto de que nada le sorprende.

Talento Investigador (•)

Investigative Aide

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Requisitos: Habilidad •••

Efecto: Tu personaje tiene un talento especial que puede contribuir extraordinariamente a una investigación. Elige una Habilidad en la compra de este Mérito; al hacer tiradas para *Descubrir Pistas* (ver *Investigación*, p. 79), se logra el éxito excepcional en tres éxitos en lugar de cinco. Además, las Pistas que se obtienen del uso de esta Habilidad comienzan con un Elemento adicional.

Puedes comprar este Mérito varias veces, para mejorar diferentes Habilidades.

Tolerancia Biológica (••)

Tolerance for Biology

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Requisitos: Aplomo •••

Efecto: La mayoría de las personas se alejan de la visión de la sangre, otros fluidos corporales o la biología exótica. Tu personaje ha visto suficiente que nada te revuelve el estómago. Cuando otros personajes deben resistir el shock o la repulsión física de las cosas repugnantes y mórbidas, tu personaje no se perturba. No es necesario hacer tiradas de Compostura, Resistencia o Aplomo para soportar lo biológicamente extraño. Esto no quiere decir que sea inmune al miedo; sólo puede ser usada para soportar la naturaleza en todas sus desagradables formas.

Vicioso (••)

Vice-Ridden

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Tu personaje es uno de los peores ejemplos de la humanidad en las Crónicas de Tinieblas. Él tiene dos Vicios, aunque aún sólo puede recuperar un punto de Voluntad por escena cuando se entrega a un vicio.

Virtuoso (••)

Virtuous (Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Tu personaje es una luz de bondad en las Crónicas de Tinieblas. Tienes dos Virtudes. Las limitaciones de la cantidad de veces que puedes volver a recargar Voluntad usando una virtud siguen siendo los mismos, pero tú eliges que virtud utilizas cada vez.

MÉRITOS SOCIALES

Aliados (• a •••••)

Allies (Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Los aliados ayudan a tu personaje. Puede ser que sean amigos, empleados, asociados o personas de tu personaje ha chantajeado. Cada instancia de este Mérito representa un tipo de aliado. Esto podría ser una organización, una sociedad, una camarilla o un individuo. Los ejemplos incluyen la policía, una sociedad secreta, organizaciones criminales, sindicatos, políticos locales o una la comunidad académica. Cada compra tiene su propia calificación. Tu personaje podría tener *Aliados (Masones)* ••, *Aliados (Carter familiar criminal)* ••• y *Aliados (Iglesia Católica)* •.

Cada círculo representa una capa de influencia en el grupo. Un círculo constituiría pequeños favores e influencia pasajera. Tres podrían ofrecer una influencia considerable, como el proporcionado por un cargo menor de la policía. Cinco círculos extienden los límites de influencia de la organización, ya que sus líderes ponen su propia influencia a disposición del personaje. Esto podría incluir cosas tales como el comercio masivo de información privilegiada o exculparte en una investigación de un delito grave. No importa la solicitud, tiene que ser algo que la organización pueda lograr.

El Narrador asigna una calificación de entre uno y cinco a cada favor solicitado. Un personaje puede pedir favores con un valor conjunto hasta la calificación asignada a ese Aliado durante un capítulo sin perjuicios. Si extiende su influencia más allá del valor, tu jugador debe tirar Manipulación + Persuasión + Aliados, con una penalización igual a la calificación del favor. Si la tirada tiene éxito, el grupo obtiene lo solicitado. Tanto si falla como si tiene éxito, el personaje pierde un círculo de aliados. Este círculo puede volver al final del capítulo (ver la *Santidad de Méritos*) En un Fallo Dramático, la organización le tiene resentimiento y busca venganza. En un éxito excepcional, no pierde el círculo.

Un favor adicional que un personaje puede pedir a sus Aliados es bloquear los *Aliados*, *Contactos*, *Mentor*, *Criado* o *Estatus* de otro personaje (si sabe que el personaje posee el Mérito correspondiente). La calificación es igual

a los círculos de Mérito bloqueados. Al igual que antes, no es necesaria la tirada a no ser que el Mérito del objetivo exceda a los Aliados del personaje. Si el bloqueo tiene éxito, el personaje no puede utilizar el Mérito en el mismo capítulo.

Amigo de Verdad (•••)

True Friend (Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Tu personaje tiene un amigo verdadero. Mientras que el amigo puede tener funciones específicas cubiertas por otros Méritos (*Aliados*, *Contactos*, *Criado*, *Mentor*, etc.), Amigo Verdadero representa una relación más profunda, verdaderamente de confianza que no puede ser violada. A menos que tu personaje haga algo atroz para hacer que su amigo verdadero lo traicione. Además, el Narrador no puede matar a tu Amigo Verdadero como parte de una historia sin tu permiso expreso. Cualquier tirada para influir en un Amigo Verdadero en contra de tu personaje sufre una penalización de cinco dados.

Además, una vez por historia, el personaje puede recuperar un punto de Voluntad al tener una interacción significativa con su Amigo Verdadero.

Anonimato (• a •••••)

Anonymity (Chronicles of Darkness Rulebook)

Requisitos: No tener el Mérito Fama

Efecto: Tu personaje vive fuera de la red. Esto significa que las compras deben realizarse en efectivo o con tarjetas de crédito falsificadas. Evita ser identificado. Evita cualquier influencia de la autoridad oficial en sus asuntos. Cualquier intento de encontrar su rastro en los registros sufre una penalización de -1 por círculo adquirido en este Mérito.

Desventaja: Tu personaje no puede comprar el Mérito *Fama*. Esto también puede limitar la adquisición de *Estatus* si el personaje no puede proporcionar suficiente información para justificar el rol que desea tomar.

Apariencia Impactante (• o ••)

Striking Looks

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Tu personaje es impresionante, alarmante, imponente, repulsivo, amenazante, encantador o de otro modo digno de atención. Determina el aspecto de tu personaje y cómo la gente reacciona ante él.

- Tu personaje tiene una bonificación de +1 en las tiradas Sociales que se verían influidas por su aspecto.

- El beneficio aumenta a +2.

En función de los datos, esto podría influir en la Expresión, la Intimidación, la Persuasión, el Subterfugio u otra tirada.

Desventaja: La atención es una espada de doble filo. Cualquier tirada de detectar, advertir o recordar tu personaje conseguirá el mismo nivel de bonificación. A veces, tu personaje llamará una atención indeseada en situaciones sociales. Eso podría causar más complicaciones.

(Nota de Uxas: En el "Libro de Reglas del Mundo de Tinieblas", el Mérito se tradujo como Beldad, pero dado que su descripción ha cambiado, no teniendo necesariamente que ver con la belleza, se ha cambiado su traducción)

Charlatán (• a •••••, Estilo)

Fast-Talking

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Requisitos: Manipulación •••, Subterfugio ••

Efecto: Tu personaje habla sin parar a sus oyentes. Habla a mil por hora y con una frecuencia que hace que sus objetivos no entiendan nada pero asienten con la cabeza.

- **Siempre Cerca:** Con las frases justas, tu personaje puede dirigir a un objetivo a decir lo que quiere, cuando él quiere. Esto pone al objetivo en una posición vulnerable. Cuando un objetivo contesta o resiste las interacciones sociales de tu personaje, aplica un -1 a su Aplomo o Compostura.

- **Jerga:** Tu personaje confunde a su objetivo utilizando la terminología compleja. Es posible aplicar una especialidad adecuada a cualquier tirada Social que realice, incluso si la especialidad no está ligada a la Habilidad en uso.

- **Abogado del diablo:** Tu personaje suele plantear argumentos con los que no está de acuerdo con el fin de desafiar la posición de un

objetivo y evitar que avance la discusión. Puede volver a tirar una tirada de Subterfugio fallada por escena.

- **Salazón:** Tu personaje puede posicionarse a sí mismo haciendo que lo que un objetivo persigue no sea algo importante para él. Cuando tu personaje abre una Puerta usando una Maniobra Social (Persuasión, Subterfugio, Empatía, etc.) puede gastar un punto de Voluntad para abrir inmediatamente otra Puerta.

- **Estafa Nigeriana:** Tu personaje puede tomar ventaja de la codicia y el celo de su objetivo. Cuando el objetivo hace algo particularmente bien, es debido a que tu personaje estaba allí para alzarlo y lanzarlo posteriormente hacia abajo. Si un objetivo recobra Voluntad de su Vicio, mientras que tu personaje está presente, puedes tirar inmediatamente Manipulación + Subterfugio para abrir una Puerta, con independencia del nivel de intervalo o de impresión.

Círculo de Aficionados (••)

Hobbyist Clique

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Requisitos: Ser miembro de un club. Todos los miembros deben poseer este Mérito y la Habilidad escogida a ••

Efecto: Tu personaje es parte de un grupo de aficionados que se especializan en un área, representada por una Habilidad. Puede ser un club de lectura, un aquelarre, un partido político o cualquier grupo reunido por un interés común. Cuando el apoyo del grupo está disponible, se beneficiará de la cualidad de *Repetir los 9* en las tiradas de la Habilidad elegida del grupo. A su vez, el grupo ofrece dos dados adicionales en las acciones que implican esa Habilidad.

Desventaja: Este Mérito requiere mantenimiento. Debes asistir por lo menos mensualmente a reuniones informales para mantener los beneficios del Club de Aficionados.

Contactos (• a •••••)

Contacts (Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Los Contactos proporcionan a tu personaje cierta información. Cada círculo en este Mérito representa una esfera u organización con la que el personaje puede reunir información. Por ejemplo, un personaje con *Contactos* ••• podría tener blogueros, traficantes de drogas y especuladores financieros como contactos. Los Contactos no proporcionan

servicios, sólo información. Esto puede ser cara a cara, por correo electrónico, por teléfono, o incluso por una sesión de espiritismo en algunos casos.

Obtener información a través de los Contactos requiere una tirada de Manipulación + Habilidad Social, dependiendo del método utiliza el personaje y la relación entre los personajes. El Narrador debería dar una bonificación o penalización, dependiendo de la relevancia de la información para ese contacto en particular, si el acceso a la información es peligroso, y favorables si el personaje ha mantenido buenas relaciones o ha hecho algo para el contacto. Estos modificadores deben oscilar entre -3 y +3 en la mayoría de los casos. Si tiene éxito, el contacto proporciona la información.

Uno de los usos de un contacto es sacar los trapos sucios de otro personaje. Un contacto puede encontrar Méritos Sociales de otro personaje y todas las Condiciones pertinentes (*Secreto Embarazoso* es un buen ejemplo). Un personaje puede tener más de cinco *Contactos*, pero la calificación del Mérito se limita a cinco, a efectos del bloqueo del Mérito de *Aliados*.

Criado (• a •••••)

Retainer (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Tu personaje tiene un asistente, adulador, criado o seguidor en quien se puede confiar. Establece quién es este compañero y la forma en que fue adquirido. Puede ser tan simple como pagar un cheque. Podría deberse a que tu personaje de su vida. Sin embargo el caso es que tu personaje tiene poder sobre él.

Un *Criado* es más fiable que un *Mentor* y más leal que un *Aliado*. Por otro lado, un *Criado* es una persona solitaria menos capaz e influyente que en el caso de los otros Méritos.

Los círculos en el Mérito determinan la competencia relativa del *Criado*. Un *Criado* de un círculo apenas es capaz de hacer cualquier cosa útil, como por ejemplo un animal de compañía que sabe un truco útil, o un anciano sin hogar que hace los mandados de menor importancia para comer. Un *Criado* de tres círculos es un profesional en su campo, alguien capaz en su línea de trabajo. Un *Criado* de cinco círculos es uno de los mejores en su clase. Si un *Criado* tiene que hacer una tirada y esta se encuentra dentro de su campo, utiliza el doble de su nivel como una reserva de dados. Para cualquier otra tirada utiliza su nivel como reserva de dados.

Este Mérito se pueden adquirir varias veces para adquirir múltiples *Criados*.

Cuentista (••)

Spin Doctor

(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Manipulación •••, Subterfugio ••

Efecto: Tu personaje puede hablar rápido y vender historias de mierda como si fueran completamente impecables. Cuando tiene una *Pista Contaminada*, (ver *Investigación*, p. 80), tu personaje no pasa por alto los éxitos. En su lugar, aplica una penalización de -1 para cada *Pista Contaminada* relevante. El uso de *Pistas Contaminadas* solo impone una penalización total de -2 con este Mérito, que ya incluye que estas Pistas dan -1 en lugar de ignorar los éxitos.

Fama (• a ••••)

Fame (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Tu personaje es reconocido dentro de un determinado ámbito, por una cierta habilidad, por alguna acción pasada o por un golpe de suerte. Esto puede significar favores y atención, también puede significar una atención negativa y ser vigilado. Al elegir el Mérito, define por lo que tu personaje es conocido. Como regla general:

- Significa el reconocimiento local, o reputación dentro de una subcultura determinada.
- Significa el reconocimiento regional por una amplia franja de la gente.
- Significa un reconocimiento mundial para cualquier persona que pudiera haber estado expuesta a la fuente de la fama.

Cada círculo añade un dado a cualquier tirada Social entre los que están impresionados por la celebridad de tu personaje.

Desventaja: Cualquier tirada para encontrar o identificar al personaje gozan de una bonificación de +1 por círculo del Mérito. Si el personaje tiene *Identidad Alternativa*, se puede mitigar este inconveniente. Un personaje con fama no puede tener el Mérito *Anonimato*.

Girar las Tornas (•)

Table Turner (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Compostura •••, Manipulación •••, Astucia •••

Efecto: Tu personaje puede convertir cualquier intento de aprovecharse de él en una oportunidad. Cada vez que un personaje inicia una acción de Maniobra Social contra ti, puedes gastar un punto de Voluntad para anticiparse a ese intento con tu propia Maniobra Social u otra acción social que desees.

Identidad Alternativa (• a •••)

Alternate Identity (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Tu personaje ha establecido una identidad alternativa. El nivel de este Mérito determina la cantidad de control que tiene sobre su identidad.

- La identidad es superficial y no oficial. Por ejemplo, el personaje usa un alias con un traje sencillo y adopta un acento. No se ha establecido la documentación necesaria para siquiera acercarse a una verificación de antecedentes burocrático y mucho menos pasar uno.

- Ha apoyado su identidad con el papeleo y la identificación necesaria. No es capaz de hacer frente a una amplia investigación, pero sirve para engañar a investigadores privados y aficionados de Internet.

- La identidad puede pasar una inspección minuciosa. La identidad ha sido profundamente arraigada en las bases de datos pertinentes, con adornos y detalles sutiles para hacer que parezca real, incluso para profesionales capacitados.

Además, el Mérito refleja el tiempo que el personaje ha pasado perfeccionando su identidad. Con uno o dos círculos, gana +1 a todas las tiradas de Subterfugio para mantener la identidad. Con tres círculos gana +2.

Este Mérito se puede adquirir múltiples veces, cada vez que representa una identidad adicional.

Iniciado en Culto Mistérico (• a •••••)

Mystery Cult Initiation (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Los cultos son mucho más comunes de lo que la gente le gustaría admitir. "Culto Mistérico" es el término general para un fenómeno que va desde las sociedades secretas creadas en las fraternidades, con cábalas de estudiantes que estudian la magia de la simbología clásica, a los cultos suicidas místicos del Dios-Máquina.

Iniciado en Culto Mistérico refleja la pertenencia a uno de estos grupos esotéricos. Los círculos determinan tu implicación. Si deseas que tu personaje comience a jugar en una secta, trabaja con tu narrador para determinar los detalles.

El diseño de un Culto Mistérico requiere tres cosas, en su mínima expresión. En primer lugar un Propósito. Esta es la razón por la se define la existencia del culto. Por lo general, está vinculado con la historia de la secta y el trasfondo reciente. En segundo lugar una Reliquia. Este es un elemento terrenal de la fe de los miembros. Por ejemplo, una pieza del Dios-Máquina, un antiguo texto encuadernado en piel humana, o la carne momificada de un santo. La última es una Doctrina. Cada secta se define por sus reglas y tradiciones.

Además de esto, el Mérito *Iniciado en Culto Mistérico* ofrece beneficios a cada nivel. Desarrollar estos también. Las siguientes son las directrices; utilízalas para elaborar tu culto:

• Iniciado	Una Especialidad en una Habilidad o bien un Mérito de un solo círculo, perteneciente a las lecciones que se enseñan a los iniciados.
•• Miembro Respetado	Un Mérito de un solo círculo.
••• Sacerdote u Organizador	Un círculo de Habilidad, o un Mérito de dos círculos (a menudo un Mérito Sobrenatural).
•••• Líder	Un Mérito de tres círculos, a menudo de origen sobrenatural.
••••• Sumo Sacerdote o Fundador	Un Mérito de tres círculos, o una ventaja mayor no reflejada en las reglas del juego.

EJEMPLOS DE CULTO

Los Elegidos de Mammon

Mammon cree en el todopoderoso dólar y su poder inherente. Se espera que los seguidores de Mammon obtengan riqueza material y poder a cualquier precio. Afortunadamente, sus redes de iniciados reclaman rápidamente ascensos y traslados a las zonas más prominentes de influencia.

Cultistas: Gestor de seguros, cartero en una misión, subcontratista, asistente personal de las estrellas, caza-talentos, director ejecutivo de tercera generación.

Beneficios:

- Todos los iniciados aprenden a guiarse a través de la burocracia para cumplir con sus funciones posteriores. Obtienen la *Especialidad en Política "Burocracia"*.
- Los miembros de pleno derecho deben aprender a hablar, leer y escribir en arameo. Obtienen el Mérito *Idioma (Arameo)* • de forma gratuita.
- Como cultista te adentras en los misterios de Mammon, ganas acceso a los recursos de culto. Gasta dos círculos entre *Contactos*, *Aliados*, *Recursos* o *Criados* reflejando esta relación.
- Los sacerdotes egocéntricos y obsesionados con la potencia de Mammon ganan el Mérito *Ladrón de Fortuna (•••)*. Por esta razón, a los sacerdotes se les prohíbe tocar a otros miembros del culto.
- La suma sacerdotisa de Mammon se beneficia de los diezmos de sus seguidores que ya son ricos. El gana *Recursos (•••)*. Además, puede hacer la compra de un elemento de *Recursos* ••••• una vez al mes, sin limitación, mediante la sustracción de las arcas de la secta.

Hermanas de la Ametralladora, Hermanos de la Bomba

El grupo de hermanos y hermanas junto con su comprensión rudimentaria de algo que ellos llaman "el Dios-Máquina" se han unido con el fin de impedir el ascenso de su misterioso poder. Han reutilizado y creado por ingeniería inversa armas y tecnologías para luchar contra la oscuridad. Los hermanos y hermanas se reúnen en universidades y otros centros de enseñanza, donde un poco de conocimiento esotérico puede hacer sangrar los ojos mundanos y abrirlos a las verdades del universo.

Cultistas: Superviviente del Dios-Máquina, bibliotecario convertido en *networker*, Militante defensor (Hermana de la Ametralladora), mentor de segunda generación, experto en tecnología (Hermano de la bomba).

Beneficios:

- Los nuevos reclutas, aunque no todavía de confianza, reciben la cualidad menor de detectar la influencia del Dios-Máquina. Adquieren la *Especialidad en Ocultismo "Dios-Máquina"*.
- Pequeñas células de Hermanos y Hermanas se conectan mediante en un puñado de iniciados activos. Por esta razón, todos los iniciados ganan *Contactos (Hermanos y Hermanas)* • de forma gratuita.
- Los iniciados respetados que han demostrado que son propensos a sobrevivir más de unos pocos años se les enseña los secretos de la reutilización de artefactos sagrados en armas. Al destruir un artefacto de este tipo, *pueden dar a un arma la capacidad de hacer daño a los espíritus y a fantasmas*.
- En los rangos más altos dentro de la organización, a los miembros se les asignan los barrios y las universidades. Adquieren tres círculos en *Criados*, asignados como el jugador crea conveniente (es decir, un Criado de tres círculos, tres Criados de un círculo, etc.).
- Los hermanos y hermanas de más alto rango son en su mayoría los supervivientes más viejos del grupo. Han visto más influencia del Dios-Máquina que la mayoría de los que siguen en pie. Obtienen una versión modificada del Mérito *Conocimiento Enciclopédico* en relación directa con el *Dios-Máquina*.

Inspiración (••••)**Inspiring** (*Chronicles of Darkness Rulebook*)**Requisitos:** Presencia •••

Efecto: La pasión de tu personaje inspira a los que lo rodean. Con unas pocas palabras, puedes redoblar la confianza de un grupo o moverlos a la acción.

Haz una tirada de Presencia + Expresión. Un pequeño grupo de oyentes otorga con una penalización de -1, una pequeña multitud de -2, y una gran multitud de -3 a esta tirada. Si tiene éxito, los oyentes adquieren la Condición *Inspirado*. El personaje no puede utilizar este Mérito en sí mismo.

Intermediario (••)**Fixer** (*Chronicles of Darkness Rulebook*)**Requisitos:** Contactos ••, Astucia •••

Efecto: Tu personaje es el tipo de gente que conoce gente. No sólo puede estar en contacto con las personas adecuadas para hacer un trabajo, sino que puede conseguir los mejores precios posibles. Cuando contratas un servicio (ver p. 100), reduce la puntuación de Disponibilidad del servicio en un círculo.

Intocable (•)**Untouchable**(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Manipulación •••, Subterfugio ••

Efecto: Tu personaje comete crímenes y está siempre un paso por delante de sus perseguidores. Debido a su planificación metódica, cualquier tirada para investigarlo sufre la etiqueta de *Pista Incompleta* (ver *Investigación*, p. 80), a menos que se logre un éxito excepcional.

Juerguista (••)**Barfly** (*Chronicles of Darkness Rulebook*)**Requisitos:** Sociedad ••

Efecto: Tu personaje es un natural de los bares y puede obtener una invitación libre donde lo desee. Mientras que la mayoría de los personajes requerirían tiradas para colarse en las fiestas privadas a las que no están invitado, él no lo hace; él lo está. Las tiradas para identificarte como un intruso sufren tu valor en Socializar como penalizador.

Mentor (• a •••••)**Mentor** (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Este Mérito otorga a tu personaje un maestro que proporciona asesoramiento y orientación. Él actúa en nombre de tu personaje, a menudo en secreto y, a veces, sin el conocimiento de tu personaje. Mientras que los mentores pueden ser altamente competentes, casi siempre quieren algo a cambio de sus servicios. La calificación de círculos determina las capacidades del Mentor, y en qué medida va a ayudar a tu personaje.

Cuando se establece un Mentor, determina lo que el Mentor quiere de tu personaje. Esto debe ser importante para él y se debe reflejar en la calificación del nivel elegido. Un Mentor de un círculo podría ser incapaz de hacer frente a la sociedad moderna y quiere vivir a través de tu personaje. Esto podría explicar por qué se acerca al personaje y le cuenta historias de sus hazañas. Un Mentor a cinco círculos querría algo astronómico, como un juramento para obtener un antiguo artefacto maldito, que puede o no existir, con el fin de prevenir una muerte profetizada.

Elije tres Habilidades que el Mentor posee. Puede sustituir el Mérito *Recursos* por una de esas Habilidades. Una vez por sesión, el personaje puede pedirle al Mentor un favor. El favor debe involucrar una de esas Habilidades, o estar dentro del alcance de sus *Recursos*. El *Mentor* se compromete en el favor (a menudo pidiendo un favor acorde a cambio), y si se requiere una tirada, el Mentor se considera que puede producir automáticamente tantos éxitos como su nivel. Como alternativa, puedes solicitar al Narrador que el Mentor actúe en nombre de tu personaje, sin que tu personaje lo sepa o haga la petición.

Misterioso (• a •••••)**Closed Book**(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Manipulación •••, Aplomo •••

Efecto: Tu personaje es particularmente duro de leer. Cuando un personaje usa Maniobras Sociales en contra de él, añade sus círculos en este Mérito como Puertas adicionales. En otras acciones Sociales para descubrir sus verdaderos sentimientos, motivos y posición, añade sus círculos de Mérito a cualquier tirada enfrentada a ellas.

A discreción del Narrador, esto puede aplicarse a efectos sobrenaturales utilizados en tu contra. Por ejemplo, puede ser que te permita resistir un poder que te obliga a decir la verdad, ya que puedes manipular lo que dices. Sin embargo, no afectaría a alguien que busca en tu aura, ya que no puedes manipular tu resonancia espiritual.

Personal (● a ●●●●●)

"Staff" (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Tu personaje tiene un equipo de obreros o empleados a su disposición. Pueden ser limpiadoras, diseñadores, asistentes de investigación, animadores, matones baratos o cualquier otra cosa que tenga sentido.

Por cada círculo en este Mérito, elija un tipo de empleado y una Habilidad. En cualquier momento razonable, tu personal puede tomar acciones usando esa Habilidad. Estas acciones obtienen automáticamente un solo éxito. Si bien no es útil en acciones controvertidas, garantiza el éxito de las actividades mundanas de menor importancia. Ten en cuenta que tu personaje puede tener empleados sin requerir el Mérito *Personal*: éste simplemente añade una ventaja mecánica para esos grupos.

Piso Franco (● a ●●●●●)

Safe Place (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Tu personaje tiene algún lugar al que ir donde puede sentirse seguro. Mientras que puede tener enemigos que podrían atacarlo allí, él está preparado y tiene la sartén por el mango. La calificación refleja la de seguridad del lugar.

La ubicación real, el lujo y el tamaño son representados por el equipamiento. Un Piso Franco de un círculo podría estar equipado con un sistema de seguridad básico o de una trampa explosiva en las ventanas y la puerta. Uno de cinco círculos podría tener un equipo de seguridad, escáneres infrarrojos en todas las entradas o perros entrenados. Un Piso Franco puede ser un apartamento, una mansión o un escondrijo.

A diferencia de la mayoría de los Méritos, múltiples personajes pueden aportar círculos a un solo Piso Franco, combinando sus círculos en algo mayor. Un Piso Franco da una bonificación a la Iniciativa igual a los círculos de Mérito. Esto sólo se aplica a un personaje con círculos invertidos en el Mérito.

Cualquier esfuerzo de violar el Piso Franco sufre una penalización igual a los círculos invertidos. Si el personaje lo desea, el Piso Franco puede incluir trampas que causan daño letal a los intrusos hasta un máximo igual a la puntuación del Mérito (es elección del jugador cuánto daño inflige una trampa determinada). Esto requiere que el personaje tenga al menos un círculo en Pericias. Las trampas pueden ser evitadas con una tirada de Destreza + Fullerías, penalizada por los círculos de *Piso Franco*.

Estatus (● a ●●●●●)

Status (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Tu personaje tiene estatus, posición, autoridad, dominio, control y respeto por parte de un grupo u organización. Esto se puede reflejar en un cargo oficial o en respeto meramente informal. Sin importar la fuente, el personaje goza de ciertos privilegios dentro de esa estructura.



Cada vez que escoges este Mérito puedes usarlo para pertenecer a un grupo u organización diferente. Tu personaje puede tener *Estatus (Pandilla)* ●●●, *Estatus (Círculo de Carreras)* ●● y *Estatus (Policía)* ●. Cada uno ofrece sus propias ventajas únicas. A medida que aumenta el nivel de círculos, tu personaje se vuelve más importante en el grupo correspondiente.

Estatus sólo otorga ventajas dentro del ámbito del grupo reflejado en el Mérito. *Estatus (Crimen organizado)* no ayudará si tu personaje quiere un permiso oficial para portar armas de fuego, por ejemplo.

Estatus proporciona una serie de ventajas:

En primer lugar, tu personaje puede sumar su *Estatus* para cualquier tirada social con aquellas personas sobre las que tiene autoridad o influencia. En segundo lugar, tiene acceso a las instalaciones del colectivo, los recursos y la financiación. Dependiendo del grupo, esto podría estar limitado por la burocracia y los procesos de administrativos. También depende de los recursos que el grupo en particular tiene a su disposición. En tercer lugar, tiene poder. Si sabe que un personaje tiene *Mentor*, *Recursos*, *Criados*, *Contactos* o *Aliados*, puede bloquear su

uso. Una vez por capítulo, se puede bloquear un solo Mérito para que este no sea utilizado, siempre que la puntuación en ese Mérito sea más baja que tu *Estatus* y si tiene sentido que tu organización pueda obstruir ese tipo de Mérito en esa persona. En nuestro ejemplo de Crimen Organizado, si tu personaje sabe que el jefe de policía tiene *Contactos (Soplones)*, tiene la opción de bloquear el uso amenazando al informante.

Desventaja: El Mérito de *Estatus* requiere mantenimiento, y con frecuencia realizar tareas habitualmente. Si estas obligaciones no se respetan, la Estatus puede perderse. Los círculos no serán accesibles hasta que el personaje restablezca su Estatus. En nuestro ejemplo, de Crimen Organizado, se puede esperar que tu personaje pague por la protección, soborne a las autoridades o lleve a cabo actividades delictivas.

EJEMPLOS DE ESTATUS

Mientras que tu Estatus se puede aplicar a un número casi infinito de organizaciones, aquí hay una lista de algunas Posiciones comunes y los niveles sugeridos para cada uno. Estos ejemplos son abstracciones; un personaje puede tener un equivalente a un círculo más bajo o más alto y todavía mantener la posición sugerida. Por ejemplo, un detective de la policía puede tener dos, tres o cuatro círculos de *Estatus (Policía)*, la calificación de círculos sólo demuestra su influencia relativa y el respeto dentro del grupo.

Policía	Club Fuego Infernal	Pandilla
● Informante a sueldo	● Promesa	● Sangre fresca
●● Policía novato	●● Iniciado	●● Tropa
●●● Detective	●●● Consejero	●●● Líder de banda local
●●●● Sargento	●●●● Maestro	●●●● Ejecutor regional
●●●●● Jefe de Policía	●●●●● Gran Maestro	●●●●● Líder del cártel
Militar	Médico	Corporación
● Soldado	● Practicante	● Becario
●● Cabo	●● Enfermera	●● Empleado de la compañía
●●● Sargento	●●● Médico residente	●●● Gerente nivel medio
●●●● Coronel	●●●● Médico jefe	●●●● Miembro de la junta
●●●●● General	●●●●● Gerente del hospital	●●●●● Alto ejecutivo

Recursos (● a ●●●●●)

Resources (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Este Mérito refleja el ingreso disponible de tu personaje. Podrías vivir en un apartamento de lujo, pero si tus ingresos están atados con los pagos de manutención de la hipoteca y el niño, podrías tener poco dinero para gastar. Los personajes sin recursos se supone que tienen necesidades básicas cubiertas. La calificación de círculo es determina la cantidad relativa de financiación que el personaje tiene disponible, ajustándose de las características específicas de tu crónica. La misma cantidad de *Recursos* significa cosas completamente diferentes en un juego ambientado en Silicon Valley en comparación con una crónica en los suburbios de Detroit.

- Un poco de dinero aquí y allá.
- Un salario cómodo, clase media.
- Una vida más agradable, clase media alta.
- Moderadamente rico.
- Inmensamente rico.

Cada artículo tiene un grado de Disponibilidad. Una vez por capítulo, tu personaje puede adquirir un artículo en su nivel de *Recursos* o inferior, sin problema. Un elemento con una Disponibilidad un círculo por encima de tus *Recursos* los reduce en un círculo durante un mes completo, ya que tiene que liquidar con rapidez sus fondos. Puede adquirir artículos con dos puntos de Disponibilidad debajo de tus *Recursos* sin límite (dentro de lo razonable). Por ejemplo, un personaje con *Recursos* ●●●● puede adquirir tanta cantidad de teléfonos móviles desechables (Disponibilidad ●●) como necesite.

Refinado (●)

Taste (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Pericias ●●, y una Especialidad en Pericias o Expresión

Efecto: Tu personaje tiene un gusto refinado y puede identificar los detalles de menor importancia en la moda, la comida, la arquitectura y otras formas de arte y artesanía. Esto no sólo le da ojo para el detalle, él es el centro de atención en los círculos críticos a los que acude. También puede apreciar elementos dentro de su área de especialización.

Con una tirada de Astucia + Habilidad en función de la creación en cuestión (Expresión para poesía, Pericias para Arquitectura, por ejemplo), tu personaje puede encontrar oscuros detalles acerca del elemento que otras mentes menos exigentes no verían. Por cada éxito, realiza una de las siguientes preguntas, o toma un +1 a las tiradas Sociales pertenecientes a los grupos interesados en la técnica evaluada por el resto de la escena.

- ¿Cuál es el significado oculto en esto?
- ¿Cuál fue la sensación que tuvo su creador durante la creación?
- ¿Cuál es su punto más débil?
- ¿Qué otro testigo está más conmovido por esta pieza?

Simpático (●●)

Sympathetic
(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Tu personaje es muy bueno para dejar que otros se acerquen. Esto le da una ventaja en conseguir lo que quiere. Al comienzo de un intento de maniobra Social, puede optar por aceptar una Condición como *Presionado*, *Suspirando* o *Vulnerable* a fin de eliminar inmediatamente dos de las Puertas del sujeto.

Tácticas de Unidades Pequeñas (●●)

Small Unit Tactics
(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Presencia ●●

Efecto: Tu personaje es un líder experto en el campo de batalla. Puede organizar fuerzas y órdenes de forma notable. Una vez por escena, al realizar una acción coordinada que fue planeada de antemano, gasta un punto de Voluntad y una acción instantánea. Un número de personajes igual a la Presencia de tu personaje puede beneficiarse de la bonificación de +3 obtenida a partir del gasto Voluntad.

Tentador (•)

*Pusher (Chronicles of Darkness Rulebook)***Requisitos:** Persuasión ••

Efecto: Tu personaje tienta y soborna como si fuera su segunda naturaleza. Cada vez que un objetivo en una interacción social acepta su *Influencia Suave*, abre una Puerta como si hubieras satisfecho su Vicio, además de mejorar en un grado en la tabla de Impresión.

Uno de Ellos (•)

Takes One to Know One (Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Normalmente, cuando se descubre una Pista (ver *Investigación*, p. 79), tu personaje sufre una penalización de -2 si el delito se alinea con su vicio. Sin embargo, se necesita un criminal para conocer a un criminal, y tu personaje tiene una comprensión profunda de su debilidad particular. En su lugar, recibes un +2 y la capacidad de *Repetir los 9* en las tiradas de investigación cuando el delito se alinea con el vicio de tu personaje. El éxito de la investigación se considera un cumpliendo el vicio.

Voluntad de Hierro (••)

*Iron Will (Chronicles of Darkness Rulebook)***Requisitos:** Aplomo •••

Efecto: La determinación de tu personaje es inquebrantable. Cuando gastas Voluntad para resistir en una interacción social, puedes como bono el Aplomo del personaje en lugar del bono habitual de Voluntad. Si la tirada es enfrentada, tiene la regla de *Repetir los 8*.



MÉRITOS FÍSICOS

Ambidiestro (••••)

Ambidextrous

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Tu personaje no sufre la penalización de -2 para el uso de su mano mala en combate o en otras acciones. Disponible sólo en la creación del personaje.

As del Volante (•• o ••••)

Crack Driver

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Requisitos: Conducir •••

Efecto: Tu personaje es un as al volante, y nada sacude su concentración. Siempre y cuando no está realizando otra acción aparte de conducir (y mantener el coche), añade Compostura a cualquier tirada para conducir. Cualquier tirada de desequilibrar su vehículo sufre una penalización igual a su Compostura. Con la versión de tres círculos, una vez por turno que puede realizar una acción de Conducir como acción refleja.

Conductor de Combate (• a ••••, Estilo)

Stunt Driver

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Requisitos: Destreza •••, Conducir •••, Astucia •••

Efecto: Tu personaje es un experto al volante, y puede empujar un vehículo más allá de los límites normales. Cada círculo de este Mérito otorga acceso a una técnica de conducción.

• **Conducción Defensiva:** Tu personaje sabe cómo protegerse a sí mismo y su vehículo mientras conduce. Resta tu nivel de Conducir a cualquier intento de golpear a tu vehículo, mientras que este está en movimiento.

•• **Demonio Veloz:** Tu personaje es un experto en empujar a los vehículos por encima de su potencial. Cada éxito en una tirada para acelerar un vehículo aumenta la velocidad del vehículo en 10 en lugar de 5.

••• **Desviación:** Tu personaje sabe cómo utilizar el impulso de su vehículo para girar de manera eficiente a altas velocidades. Nunca debe hacer una tirada de maniobra para girar a altas velocidades.

•••• **Recorte:** Tu personaje tiene experiencia en golpear cosas con su vehículo de tal forma que no se lastime mucho. Al golpear voluntariamente a otro personaje o vehículo con su vehículo, ignora el daño a tu propio vehículo igual a su Astucia. Esto se aplica antes de la Durabilidad.

Demoleedor (• a ••••)

Demolisher (Chronicles of Darkness Rulebook)

Requisitos: Fuerza ••• o Inteligencia •••

Efecto: Tu personaje tiene una sensación innata de los puntos débiles de los objetos. Cuando daña a un objeto, ignora un punto de Durabilidad del objeto por círculo en este Mérito.

Desenfundado Rápido (•)

Quick Draw (Chronicles of Darkness Rulebook)

Requisitos: Astucia •••, una Especialidad en el arma o estilo de lucha elegido •••

Efecto: Elige una Especialidad de Armas de Fuego o Armamento cuando compra este Mérito. Tu personaje ha entrenado en esa arma o estilo lo suficiente como para que sacar del arma sea tu primer reflejo.

Desenfundar o enfundar el arma se considera una acción refleja y puede realizarse en cualquier momento que se aplique la Defensa.

Diminuto (••)

Small-Framed

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Tu personaje es muy pequeño. No mide cinco pies y es fácil chocar con él sin darse cuenta. Tu tamaño es 4 y por lo tanto tiene un

círculo menos de la Salud. Tiene +2 a las tiradas para ocultarse o pasar desapercibido y este bono puede solicitar en cualquier momento que ser pequeño fuera una ventaja, como pasar a través de espacios más pequeños. Disponible sólo en la creación del personaje.

Desventaja: Además de la Salud inferior, tu personaje puede ser pasado por alto o no tomado en serio por algunas personas.

Doble Articulación (••)

Double Jointed

(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Destreza •••

Efecto: Tu personaje puede ser un contorsionista, o haber dedicado tiempo a practicar yoga. Puede dislocar las articulaciones cuando es necesario. Se escapa de forma automática de cualquier atadura mundana sin una tirada. Cuando estás en una presa, resta tu destreza a cualquier tirada que realicen para someterte, siempre y cuando no estés realizando acciones agresivas.

Duro (• a ••••)

Hardy (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Resistencia •••

Efecto: El cuerpo de tu personaje va más allá de lo que debería. Añade los círculos en este Mérito a cualquier tirada para resistir la enfermedad, veneno, privación, pérdida del conocimiento o sofocación.

Galgo (•)

Greyhound (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Atletismo •••, Astucia •••, Resistencia •••

Efecto: Tu personaje funciona mejor cuando está persiguiendo o siendo perseguido; la caza está en tu sangre. Cuando se encuentra en una persecución, recibe los efectos de un Éxito Excepcional con tres éxitos en lugar de cinco.

Genio de la Automoción (•)

Automotive Genius

(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Pericias •••, Conducir •, Ciencias •

Efecto: Tu personaje sabe cómo poner a punto un vehículo hasta su extremo. Al determinar la cantidad de modificaciones que puede añadir a un vehículo, triplica sus círculos en Pericias en lugar de doblarlos. Así, un

personaje con Pericias •••• podría realizar 12 modificaciones en un vehículo en lugar de ocho.

Gigante (••••)

Giant (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Tu personaje es enorme. Mide más de seis pies de altura y la gente se aparta cuando se acerca. Tiene tamaño 6 y, en consecuencia, gana +1 Salud. Disponible sólo en la creación del personaje.

Desventaja: La compra de ropa es una pesadilla. Entrar en espacios pequeños es difícil en el mejor de los casos.

Incansable (•)

Relentless (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Resistencia •••, Atletismo ••

Efecto: Tu personaje no dejará de correr, ya sea un perseguidor o una presa. En cualquier persecución sus oponentes deben conseguir dos éxitos adicionales contra los suyos para atraparlo o eludirlo.

Juego de Manos (••)

Sleight of Hand

(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Fullerías •••

Efecto: Tu personaje puede abrir cerraduras y bolsillos sin siquiera pensar en ello. Puedes realizar una acción instantánea de Fullerías como refleja por turno. A su vez, sus acciones de Fullerías pasan desapercibidas a menos que alguien esté tratando específicamente de pillarte.

Parkour (• a •••••, Estilo)

Parkour

(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Destreza •••, Atletismo ••

Efecto: Tu personaje es un *free runner* capacitado y competente. El *free running* es el arte de moverse de forma fluida a través de entornos urbanos con saltos complejos, zancadas, sujeciones y escaladas. Este es el tipo de deporte popularizado en las películas de acción modernas, donde los personajes se ven obstaculizados por cercas, paredes, equipos de construcción, coches o cualquier otra cosa que la ciudad pone en su camino.

• **Flujo:** Tu personaje reacciona instintivamente a cualquier obstáculo con saltos, zancadas y técnicas de escalada. Cuando estás en una persecución a pie, resta tu *Parkour* de los éxitos necesarios para adelantar o evadir. Además, ignora las sanciones ambientales a las tiradas de Atletismo igual a tu nivel de *Parkour*.

•• **Salto Felino:** Tu personaje cae con una gracia excepcional. Cuando se utiliza una tirada de Destreza + Atletismo para mitigar los daños causados por caídas, tu personaje obtiene un éxito automático. Además, añade tu puntuación de *Parkour* al umbral de daño que puede ser eliminado a través de esta tirada. El *Parkour* no mitiga los daños de una caída a velocidad terminal.

••• **Correr por la Pared:** Al escalar, tu personaje puede correr hacia arriba un tramo antes de tener que subir de forma normal. Sin necesidad de realizar una tirada, tu personaje escala 3 metros + (1,5 metros por círculo de Atletismo) como una acción instantánea, en lugar de los 3 metros normales.

•••• **Traceur Experto:** El Parkour se ha convertido en una segunda naturaleza para tu personaje. Al gastar un punto de Voluntad, es posible designar una tirada de Atletismo para correr, saltar, trepar o como una *acción de receta* (permite volver a tirar todos los dados fallados una vez). En cualquier turno durante el cual se utiliza esta capacidad, no se puede aplicar la Defensa de tu personaje a los ataques.

••••• **Flujo Libre:** El Parkour de tu personaje es ahora la memoria muscular. Puedes moverse sin pensar, en un estado parecido al Zen. El personaje debe meditar con éxito con el fin de establecer el *Flujo Libre*. Una vez establecido, el personaje es capaz de tomar acciones de Atletismo de forma refleja una vez por turno. Al gastar un punto de Voluntad en una tirada de Atletismo en una persecución a pie, obtienes tres éxitos en lugar de tres dados.

Pies Ligeros (• a ••••)

Fleet of Foot

(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Atletismo ••

Efecto: Tu personaje es muy rápido, mucho más de lo que cabría esperar. Obtiene +1 de velocidad por círculo y cualquier persona que lo persiga sufre un -1 por círculo a cualquier tirada de persecución a pie.

Salud de Hierro (• a ••••)

Iron Stamina

(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Resistencia ••• o Aplomo •••

Efecto: Cada círculo elimina un modificador negativo (en una base de uno por uno) al resistir los efectos de la fatiga o lesión. *Por ejemplo:* un personaje con *Salud de Hierro* •• es capaz de ignorar hasta un modificador de -2 provocado por la fatiga. El Mérito también contrarresta los efectos de las penalizaciones por heridas. Por lo tanto, si todos los puntos de Salud de tu personaje se llenan (que normalmente impone una penalización de -3 a sus acciones) y tiene *Salud de Hierro* •, dichas sanciones se reducen a -2. Este Mérito no se puede utilizar para obtener modificadores positivos para las acciones, sólo para anular los negativos.

Tomar Ventaja (••)

Seizing the Edge

(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Astucia •••, Compostura •••

Efecto: Tu personaje está siempre listo para una persecución. Ya sea para escapar de una amenaza o cazar a un rival, siempre está orientado y listo para correr. Siempre tiene ventaja en el primer turno de una escena de persecución. Además, el oponente debe hacer una tirada de Astucia + Compostura con éxito, como si fuera emboscado, o tu personaje no tiene que tener en cuenta de su velocidad o Iniciativa para el cálculo de éxitos necesarios en el primer turno.

MÉRITOS DE COMBATE

Algunos Méritos en esta sección tienen otros Méritos como requisitos. Estos son refinamientos de una técnica y otras áreas de especialización. Por ejemplo, *Piel de Hierro* requiere *Artes Marciales* ••. Esto significa que debes tener dos círculos en Artes Marciales antes de comprar círculos en *Piel de Hierro*.

Muchos Méritos de Combate requieren que un personaje sacrifique su Defensa. La Defensa no puede ser sacrificada varias veces en un turno; esto evita que ciertas maniobras de sean utilizadas conjuntamente.

Apresar (• a •••, Estilo)

Grappling (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Resistencia •••, Fuerza ••, Atletismo ••, Pelea ••

Efecto: Tu personaje ha sido entrenado en lucha libre o en un arte marcial de agarre.

Dispersión (•): Tu personaje puede ajustar su peso para defenderse en una presa. Añade 2 a su Fuerza a efectos de resistir las maniobras inmovilizadoras.

Derribo (••): Tu personaje puede llevar al suelo a un oponente rápidamente. Con una tirada normal, puede optar por derribar a un oponente boca abajo en lugar de establecer una presa. Además, es posible optar por causar daño contundente igual a los éxitos obtenidos.

Bloquear Articulación (•••): Una vez en una presa, tu personaje puede realizar llaves y otras tácticas de inmovilización. Cualquier intento de dominar a tu personaje hace que al otro personaje un punto de daño Contundente. Además, cualquier maniobra inmovilizadora exitosa utilizada por tu personaje causa daño letal, además de sus efectos normales.

Armas Improvisadas (• a •••, Estilo)

Improvised Weaponry
(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Astucia •••, Armamento •

La mayoría de las personas no van por ahí armadas. Mientras que alguien que saca un cuchillo o una pistola puede enfriar una situación hostil, también puede hacer que las cosas se calienten – una discusión que no sería más que palabras de repente termina con tres personas en el depósito de cadáveres. Si tu personaje se encuentra enfrente de una persona que ha sacado de un cuchillo, le ayudaría tener algo en la mano también.

Tu personaje es bueno saber qué hacer con lo que tiene a mano. A veces tiene suerte – si tu personaje está en un bar, tiene una gran cantidad de botellas de vidrio o tal vez un taco de billar para usar. Sin embargo, él tiene algo así como un sexto sentido, y se puede encontrar un arma en casi cualquier lugar.

Siempre Armado (•): Tu personaje siempre puede tener en sus manos algo peligroso y tiene una comprensión instintiva de cómo darle un buen (y mortal) uso. Al comienzo de tu turno haces una tirada refleja de Astucia + Armamento para agarrar un objeto adecuado para su uso como arma en prácticamente cualquier entorno (se anima al jugador a trabajar con el Narrador para determinar los elementos deseados). Una roca grande y dentada en el desierto, por ejemplo, o un pesado cenicero de cristal con un borde roto afilado en un antro). Independientemente de lo que coge, el arma tiene un Modificador del arma 0, -1 a la Iniciativa, Tamaño 1, Durabilidad 2 y estructura 4. Con un éxito excepcional, aumenta el Modificador del arma y el Tamaño en 1, pero la Iniciativa tendrá una penalización de -2. Cualquiera que sea el objeto que el personaje coja no provoca que sufra la penalización normal de -1 por empuñar un arma improvisada.

En Medio del Ataque (••): Tu personaje tiene un don para poner su arma en la posición adecuada para defenderse de un ataque que se aproxima, no importa cuán pequeño o inadecuado para bloquear pudiera ser. Mientras se encuentre empuñando un arma improvisada adquirida con *Siempre Armado*, se puede tratar la Estructura del arma de tu personaje como Armadura general contra un solo ataque de Pelea o Armamento. Cualquier daño que recibe inflige una cantidad igual de daño en el arma improvisada, ignorando la Durabilidad. Tu personaje puede usar el arma para atacar más adelante en el mismo turno, pero sólo puede usar esta técnica para defenderse de un sólo ataque con la misma arma.

Punto de Ruptura (•••): Una forma segura de ganar una pelea es golpear al otro con tanta fuerza que no pueda levantarse, incluso si eso significa perder un arma en el proceso. Al hacer un *Ataque Desaforado* con un arma improvisada adquirida con *Siempre Armado*, puedes reducir Estructura del arma hasta un mínimo de 0. Cada 2 puntos de Estructura reducidos de esta manera suma 1 al Modificador de arma para un sólo ataque. Declara cualquier pérdida de Estructura antes de hacer el ataque. Esta Estructura se reduce aún si el ataque no hace ningún daño. Si el arma se reduce a Estructura 0, se destruye automáticamente después del ataque. Puedes utilizar esta técnica junto a la de *En Medio del Ataque*, permitiendo que tu personaje pare un ataque realizado con una iniciativa más alta y luego pasar a la ofensiva, con la condición de que el arma no sea destruida.

Armas Ligeras (• a •••••, Estilo)

Light Weapons

(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Astucia ••• o Lucha Precisa, Destreza •••, Atletismo ••, Armamento ••

Efecto: Tu personaje está entrenado en el uso de pequeñas armas cuerpo a cuerpo que favorecen la delicadeza sobre el poder bruto. Estas maniobras sólo pueden utilizarse con armas de una mano con un índice de daño de dos o menos.

Rapidez (•): Tu personaje se mueve con rapidez para encontrar el punto justo para golpear. Puedes sacrificar el índice de daño del arma de tu personaje para añadir su puntuación de Armamento a la Iniciativa durante ese turno. El arma se convierte en un arma de cero daño durante ese turno.

Empuje (••): Tu personaje sabe cuándo debe defenderse y cuando atacar. En cualquier momento, puede sacrificar puntos de Defensa para añadirlos a la reserva de ataque. Esto no lo puedes hacer si ya has usado Defensa en el mismo turno. Si utilizas esta maniobra, no puedes sacrificar tu Defensa por ninguna otra razón. Por ejemplo, no puede utilizar de Empuje con un Ataque Desaforado.

Finta (•••): Con un ademán en una dirección, tu personaje puede distraer a un oponente para poder realizar un ataque más limpio y eficaz en su siguiente golpe. Por ejemplo, si haces una Finta con un arma de dos de daño y obtienes tres éxitos, el ataque no causará ningún daño. Sin embargo, tu siguiente ataque ignora cinco puntos de Defensa y causa tres puntos de daño adicionales.

Ráfaga (••••): Tu personaje se mueve con gran rapidez atacando a los oponentes con numerosos pinchazos y golpes en un abrir y cerrar de ojos. Mientras que tu personaje mantenga su Defensa (si no se ha sacrificado por otra maniobra, o denegada por la sorpresa, por ejemplo), cualquier personaje que entre en su proximidad inmediata recibe un punto de daño Letal. Este daño continúa una vez por turno, siempre y cuando el enemigo se mantenga dentro del rango y se produce en el turno del enemigo. Esto puede afectar a varios oponentes y no puede ser utilizado en una esquina donde el personaje sea capaz de esquivar.

Punto Vital (•••••): Tu personaje puede utilizar su pequeña arma para sobrepasar las Defensas del oponente y golpear donde más duele. Sacrifica la Defensa de tu personaje en el turno en el que utilizas esta maniobra. Si la tirada de ataque tiene éxito, el ataque provoca un punto de daño Agravado.

Armas Pesadas (• a •••••, Estilo)

Heavy Weapons

(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Resistencia •••, Fuerza •••, Atletismo ••, Armamento ••

Efecto: Tu personaje está entrenado con armas pesadas que requieren fuerza y espacio para ser manejadas con agilidad y precisión. Este estilo puede ser utilizado con un arma a dos manos como una espada *claymore*, una motosierra, una pica o un lebrero arrancado de la calle.

Golpe Seguro (•): Tu personaje no siempre acierta o no con mucha frecuencia, pero se garantiza un ataque mortal cuando golpea. Puede eliminar automáticamente tres dados de cualquier reserva de dados ataque (hasta un mínimo de cero) para añadir ese valor a la puntuación de daño del arma de tu personaje durante ese turno. Estos dados deben ser removidos después de calcular las penalizaciones ambientales o de la defensa rival.

Rango de Amenaza (••): El arma de tu personaje es inmensa y mantiene a raya a los oponentes. Si optas por no mover o Esquivar durante tu turno, cualquier movimiento del jugador en la proximidad de tu personaje sufre un punto de daño Letal y una penalización a su Defensa de tantos puntos como el daño del arma de tu personaje. Esta penalización sólo dura un turno. Esto no se puede utilizar en un turno donde el personaje esté Esquivando.

Traer Dolor (•••): Los golpes de tu personaje aturden e incapacitan, además de provocar un trauma masivo en el cuerpo. Sacrifica la Defensa de tu personaje para utilizar *Traer Dolor*. Haz una tirada de ataque estándar. Cualquier puntuación de daño que hagas con Traer el Dolor cuenta como una penalización a todas las acciones que la víctima realice durante su siguiente turno. Por lo tanto, si causas 4 puntos de daño Letal, el oponente tiene -4 en su siguiente ataque.

Postura Defensiva (••••): Tu personaje pone su arma de tal manera que hace que los ataques sean mucho más difíciles. Si el arma está siendo usada gasta un punto de Voluntad de forma refleja para agregar el índice de daño de tu arma como armadura durante este turno. Esto no protege contra armas de fuego.

Desgarramiento (•••••): Los cortes de tu personaje dejan heridas permanentes incapacitantes. Al gastar un punto de Voluntad antes de hacer una tirada de ataque, tus ataques con éxito causan un nivel de daño Agravado además del índice de daño de tu arma. Este punto de Voluntad no se suma a la tirada de ataque.

Artes Marciales (• a •••••, Estilo)

Martial Arts (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Destreza •••, Aplomo •••, Atletismo ••, Pelea ••

Efecto: Tu personaje está entrenado en uno o más estilos formales de artes marciales. Esto puede haber provenido de un mentor, un dojo o una clase de defensa personal. Puede haber aprendido por hacer ejercicio, para protegerse, para hacer espectáculo o como tradición. Estas maniobras sólo pueden ser utilizadas sin armas o con armas que puedan ser usadas con la Habilidad Pelea, como un puño americano o un arma con el Mérito *Shiv*.

Ataque Enfocado (•): Tu personaje se ha entrenado extensivamente en golpear partes específicas del cuerpo de un oponente. Reduce las penalizaciones por atacar objetivos específicos en uno. Además, puede ignorar un punto de la armadura de cualquier oponente.

Ataque Defensivo (••): Tu personaje sobresale en la defensa de sí mismo, mientras que encuentra el mejor momento para golpear. Puedes añadir 1 o 2 puntos para la Defensa de tu personaje. Para cada punto que aumentes la Defensa restar un dado de cualquier ataque que realices. Esto sólo se puede utilizar en un turno en el que tu personaje tenga la intención de atacar. No se puede utilizar con Esquivar.



Ataque Torbellino (•••): Cuando se activa, tu personaje se convierte en una tormenta amenazante de patadas y golpes; nada cercano está a salvo. Mientras que tu personaje mantenga su Defensa y no esté Esquivando, cualquier personaje que entre en alcance de su mano recibe un punto de daño Contundente. Este daño se repite una vez por turno, siempre y cuando el enemigo se mantenga dentro del rango y se produce en el turno del enemigo. Si gastas un punto de Voluntad, este daño se convierte en dos puntos de daño Contundente hasta que tu siguiente turno.

La Mano es un Arma (••••): Con este grado de formación, los miembros de tu personaje se endurecen para causar un trauma masivo. Tus ataques sin armas causan daño letal.

El Toque de la Muerte (•••••): El dominio de tu personaje hace que sea capaz de causar enormes cantidades de daño letal con un toque. Si lo decides, tus ataques sin armas cuentan como armas con índice de daño dos.

Combate Defensivo (•)

Defensive Combat
(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Pelea • o Armamento •, elige uno al adquirir el Mérito

Efecto: Tu personaje está entrenado para evitar el daño en combate. Utiliza su *Pelea* o *Armamento* para el cálculo de la Defensa, en lugar del de *Atletismo*. Tu personaje puede aprender las dos versiones de este Mérito, que le permite utilizar cualquiera de las tres Habilidades para el cálculo de Defensa. Sin embargo, no se puede utilizar Armamento para calcular Defensa a menos que en realidad tenga un arma en la mano.

Combate en Espacios Cerrados (• a •••••, Estilo)

Close Quarters Combat
(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Astucia •••, Pelea •••, Atletismo ••

Efecto: Tu personaje sabe que golpear a alguien en la cara es una manera fácil de romperse los pequeños huesos de la mano. A tal efecto, ha perfeccionado el arte de usar el entorno para herir a las personas.

Líneas de Fuego (•): En algunas situaciones, la mejor opción para tu personaje es una retirada táctica – especialmente si inadvertidamente se ha traído un cuchillo a un tiroteo. Él puede ponerse a cubierto como una reacción a un ataque a distancia en lugar de tirarse al suelo. Renuncia a su acción durante su turno, pero tu personaje puede llegar a cualquier lugar a cubierto que esté dentro del doble de su velocidad.

Superficies Duras (••): Golpear la cabeza a alguien contra un urinario, monitor ordenador o pared de ladrillo, es una manera práctica de aumentar la cantidad de daño infligido sin romperte los huesos de la mano antes mencionados. Cuando tu personaje apresa a alguien, puede golpearlo contra una superficie dura con un movimiento de Dañar. El daño es Letal, a continuación termina inmediatamente la presa.

Ataúd blindado (•••): El problema de la protección es simple: las mismas cosas que protegen a tus oponentes se pueden girar en contra de ellos. Eso es válido para una armadura tanto como para cualquier otra cosa. Claro, que bloquean balas y cuchillos, pero en una presa es como estar usando una camisa de fuerza. Cuando



te dispones a apresar a un oponente, añade la puntuación general de la armadura a tu reserva de dados. Cuando se utiliza un movimiento de Dañar, ignora la armadura de tu oponente. Esta técnica no se puede utilizar en conjunción con Superficies Duras.

Preparar Trabajo (••••): Si tu personaje tiene un segundo para mirar a su alrededor, él puede coger por sorpresa a alguien en casi cualquier lugar. Al lanzar un ataque por sorpresa, su tirada de Destreza + Sigilo se convierte en una acción rutinaria.

Desventaja: Tu personaje no puede utilizar este Mérito para hacer emboscadas de ataques a distancia, sólo puede hacer emboscadas que utilicen Pelea o Armamento.

Giro (•••••): Si tu personaje es apresado en una pelea, el arma de tu oponente se adapta a él. Cuando intentas desarmar a tu oponente, aumenta el resultado en un nivel: con un Fallo, tu oponente deja caer el arma; con un éxito, el personaje toma posesión del arma de tu oponente; con un éxito excepcional, tu personaje tiene el arma y tu oponente se lleva dos puntos de daño Contundente.

Defensa Armada (• a •••••, Estilo)

Armed Defense
(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Destreza •••, Armamento •••, Combate Defensivo (Armamento).

Eres capaz de utilizar un arma para evitar a las personas que están tratando de matarte. A menudo usada por agentes de policía que utilizan escudos antidisturbios y bastones telescópicos, esta técnica es igual de efectiva si se usa la pata de la silla.

Cubrir los Ángulos (•): Cada vez que se toma una acción de Esquiva, reduce las penalizaciones de Defensa para múltiples atacantes en 1. Se puede aplicar tu defensa completa contra los dos primeros ataques, sufres una penalización de -1 contra el tercero, y así sucesivamente.

Punto Débil (••): Golpeas contra el brazo de su oponente en lugar de contra su arma. Usa esta habilidad cuando te defiendes contra un atacante armado. Si tu Defensa reduce su reserva de ataque a 0, lo desarmas. Si Esquivas, desarmas a tu oponente si su tirada de Defensa reduce sus éxitos ataque a 0.

Defensa Agresiva (•••): Cualquier persona lo suficientemente tonta como para acercarse a ti es susceptible de resultar herida.

Cuando se toma una acción de Esquiva, si consigues más éxitos que cualquier atacante, infringes un punto de daño Letal a el atacante por cada éxito adicional. La bonificación de tu arma no se aplica a este daño adicional.

Desventaja: Debes gastar un punto de Voluntad y declarar que se está utilizando *Defensa Agresiva* al comienzo del turno. No es posible combinar esta maniobra con *Tomar Ventaja* o *Punto Débil*.

Guardia de Hierro (•••••): Tú y tu arma son uno. Al comienzo de cada turno, puedes optar por reducir tu bonificador del arma (hasta un mínimo de 0) para mejorar tu Defensa en una cantidad similar. Si se toma una acción de Esquivar, añades el bono del arma completo a tu Defensa después de doblar tu reserva.

Tomar Ventaja (•••••): Creas una abertura con un bloqueo y arremetes con un puño o el pie. Cuando estás tomando una acción de Esquivar si tu tirada de Defensa reduce los éxitos del atacante a 0, se puede hacer un ataque sin armas contra ese oponente con una penalización de -2. Tu oponente aplica Defensa como de costumbre.

Desventaja: Gasta un punto de Voluntad para hacer el ataque. Sólo se puede hacer un ataque por turno de esta manera.

Defensa Desarmada (• a •••••, Estilo)

Unarmed Defense
(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Destreza •••, Pelea••, Combate Defensivo (Pelea).

Tu personaje es bueno en impedir que la gente se haga daño y que hagan a otras personas. Tal vez practica un arte marcial que se basa en redirigir los golpes del oponente o simplemente son muy buenos para no estar donde su oponente quiere que estén.

Como un Libro (•): Tu personaje puede leer a sus oponentes, sabiendo en dónde son propensos a golpear. Cuando se enfrenta a un oponente desarmado y no Esquiva, aumentar la Defensa de tu personaje en tantos puntos como la mitad de su Pelea (redondeando hacia abajo).

Estilo Estudiado (••): Tu personaje se centra en observar a un oponente, evitando sus ataques y frustrándolo. Los ataques de ese oponente no reducen la Defensa de tu personaje. Si la Defensa de tu personaje reduce la reserva de ataque de su oponente a cero, los nuevos ataques que ese oponente haga contra ti pierden la cualidad de repetir los 10.

Redirigir (●●●): Cuando tu personaje está siendo atacado por varios oponentes, puede dirigir sus golpes contra otros. Cuando Esquiva, si tu tirada de Defensa reduce los éxitos de un ataque a cero, el atacante lanza el mismo ataque contra otro atacante de tu elección. Tu personaje sólo puede redirigir un ataque en un turno. No puede redirigir un ataque contra el mismo atacante.

Ataque a la Articulación (●●●●): Tu personaje espera hasta el último momento posible, entonces arremete contra el codo de su oponente o la muñeca mientras se ataca con la esperanza de paralizar sus extremidades. Tira Fuerza + Pelea en lugar de Defensa. Si la puntuación obtiene más éxitos que el atacante, tratar cada éxito adicional como un punto de daño Contundente e inflige el Declive Brazo Roto o Pierna Rota (a tu elección). Gasta un punto de Voluntad para usar esta maniobra.

Cómo la Brisa (●●●●●): Tu personaje da un paso a un lado cuando su oponente ataca y da el de empujón suficiente como para enviarlo a volar por delante de él. Cuando Esquiva, si su tirada de Defensa reduce los éxitos de ataque de un oponente a cero, puede causar el Declive *Tumbado*. Declara que está utilizando esta maniobra al comienzo del turno antes de recibir cualquier ataque.

Estrangulación (●●)

Choke Hold

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Requisitos: Pelea ●●

Si puedes conseguir agarrar a alguien, este se vuelve masilla entre tus manos. Cuando realiza una Presa, tu personaje puede utilizar el movimiento Estrangulación:

Estrangulación: Si obtuviste más éxitos que el doble de la Resistencia de la víctima, esta queda inconsciente por (6 - Resistencia) minutos. Primero debes haber tenido éxito en un movimiento de Presa. Si no obtienes suficientes éxitos en un primer momento, puedes intentar Estrangulación en los futuros turnos que tengas éxito.

Golpe Bajo (●●)

Cheap Shot (Chronicles of Darkness Rulebook)

Requisitos: Pelea Callejera ●●●, Subterfugio ●●

Efecto: Tu personaje es un maestro en amagar y golpear. Puedes parecer ir en una dirección extraña y hacer que tu oponente haga lo mismo, o podrías pisarle los dedos del pie para distraerlo. Luchas sucio. Haces una tirada de Destreza + Subterfugio como una acción refleja. El jugador rival se opone con Astucia + Compostura. Si tú obtienes más éxitos, el oponente pierde su Defensa durante el siguiente turno. Cada vez que un personaje usa esta maniobra en una escena, impone una penalización de -2 acumulativa a utilizar este truco contra el mismo oponente.

Lucha Precisa (●●)

Fighting Finesse

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Requisitos: Destreza ●●●, una Especialidad en Armamento o Pelea

Efecto: Elige una Especialidad en Armamento o Pelea cuando adquieras este Mérito. Una amplia formación de tu personaje con esa arma o estilo en particular ha permitido beneficiarse más de su destreza y agilidad que en su Fuerza. Puede sustituir la Destreza de tu personaje por su Fuerza al hacer tiradas con esa especialidad.

Este Mérito se puede comprar varias veces para conseguir beneficiarse con múltiples especialidades.

Pelea Callejera (● a ●●●●●, Estilo)

Street Fighting

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Requisitos: Resistencia ●●●, Compostura ●●●, Pelea ●●, Callejeo ●●

Efecto: Tu personaje aprendió a luchar en las calles. Puede haber tenido algún grado de entrenamiento formal, pero la metodología vino del mundo real, en circunstancias peligrosas. Pelea Callejera no se trata del estilo ni de la gracia, trata de mantenerse con vida. Estas maniobras sólo pueden ser utilizadas sin armas o con armas capaces de usar la Habilidad Pelea, como la daga puño o armas usadas con el Mérito *Shiv*.

Esquivar y Evadir (●): Tu personaje ha sido mandado al infierno más de un par de veces. Ahora él esquiva por instinto no por habilidad. Como acción refleja puedes ponerte una penalización de un dado a cualquier acción que realices este turno para usar el mayor de tu

Astucia o Destreza para calcular Defensa. Si ya has hecho una tirada sin la penalización este turno, no se puedes utilizar Esquivar y Evadir.

Llamar a la Puerta del Viento (••): Golpear al centro de la masa puede sacudir a un oponente, y tu personaje lo sabe bien. Cuando tu personaje hace un ataque desarmado exitoso, el oponente sufre un -1 a su próxima tirada.

Golpea Mientras está Abajo (•••): El mejor enemigo es uno que está en el suelo. Tu personaje derriba a sus oponentes y los mantiene abajo. En cualquier momento en que tus éxitos en una tirada de ataque excedan la Resistencia de un oponente, se podrá optar por aplicar el Declive *Tumbado*. Además, cada vez que tu personaje está lo suficientemente cerca para atacar cuando un oponente intenta levantarse de una posición de tumbado, se puede causar de forma refleja de dos puntos de daño Contundente.

Uno-Dos (••••): Tu personaje golpea rápido y sigue adelante con cada golpe. Cada vez que se realiza un ataque con éxito, puede gastar un punto de Voluntad para hacer dos puntos extra de daño Contundente.

Esfuerzo Desesperado (•••••): En una pelea callejera, cada segundo puede significar la pérdida de tu vida. Un luchador de la calle es un superviviente notable. Muerde, da cabezazos, lanza o hace lo que sea necesario para evitar el último golpe. Cada vez que un personaje con este nivel de Pelea Callejera está a punto de recibir un golpe o ser dominado cuando ya está sufriendo penalizaciones por heridas, él puede de forma refleja gastar un punto de Voluntad y sacrificar su Defensa del turno para hacer un ataque contra su asaltante. Esto puede ocurrir incluso si ya ha actuado en el turno, siempre y cuando no haya gastado Voluntad ese turno. Resuelve este ataque antes de la acción del rival.

Piel de Hierro (•• o •••••)

Iron Skin (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Artes Marciales •• o Pelea Callejera ••, Resistencia •••

Efecto: A través del condicionamiento riguroso o extensas cicatrices, tu personaje se ha vuelto resistente al daño. Él puede ignorar los golpes que harían caer a luchadores más grandes. Sabe cómo encajar un golpe, e incluso puede moverse al ser golpeado con un arma para minimizar el daño. Ganas armadura contra los ataques contundentes; un punto de la armadura con ••, y dos puntos de armadura con •••••. Al gastar un punto de Voluntad cuando eres

golpeado, puedes rebajar algo el daño Letal recibido. Reduces un punto de daño a ••, dos a •••••.

Pistolero (• a ••••, Estilo)

Firefight (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Destreza ••••, Compostura ••••, Atletismo ••, Armas de Fuego ••

Efecto: Tu personaje está cómodo usando pistolas. Ha sido entrenado en situaciones de estrés y sabe cómo evitar recibir un disparo sin dejar de disparar a sus oponentes. Este estilo trata de moverse, disparar y evitar disparos. No son una serie de técnicas de precisión; es para usar un arma en prácticamente cualquier situación del mundo real.

Dispara primero (•): En un tiroteo, la persona disparada primero suele ser el perdedor. Tu personaje se ha entrenado para disparar el primero en un altercado. Si tu arma está desenfundada, añade tu puntuación en Armas de fuego a tu Iniciativa. Si tiene *Desenfundado Rápido*, puedes usar *Disparar Primero* al desenfundar y disparar con una mayor Iniciativa en el primer turno de combate.

Fuego de Supresión (••): A veces, el propósito de un disparo es distraer, no necesariamente impactar. Tu personaje está capacitado para disparar un puñado de rondas con la intención de asustar a los oponentes y forzar reacciones impulsivas. Cuando se utiliza la maniobra de Fuego Cobertura, tus oponentes no pueden beneficiarse de apuntar contra ti. Puedes aplicar tu Defensa contra los ataques entrantes de armas de fuego, además de las bonificaciones de la Cobertura. Además, su formación te permite usar Fuego de Supresión con un arma semiautomática.

Objetivo Secundario (•••): A veces, disparar a un oponente detrás de una cobertura es casi imposible. Sin embargo, una bala puede golpear objetos en una situación precaria o rebotar. Mediante el uso de Objetivo Secundario, tu personaje opta por no golpear a su objetivo, sino golpearlos con objetos que podrían



estar cerca. Esto provoca daño contundente en vez de letal, pero hace caso omiso de todas las penalizaciones de la Cobertura durante la tirada. El índice de daño del Arma no aumenta el daño en este caso.

Puntería (• a ••••, Estilo)

Marksmanship (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Compostura •••, Aplomo •••, Armas de Fuego ••

Efecto: Una vez preparada y enfocada un arma de fuego es una máquina de matar ideal. Tu personaje está capacitado para tomar ventaja de las mejores características de un arma de fuego, por lo general un rifle, pero este estilo se puede utilizar con cualquier arma. Debido a la disciplina y la paciencia necesaria para la puntería, tu personaje no puede utilizar su Defensa durante cualquier turno en el que se utilice una de estas maniobras. Estas maniobras sólo pueden ser utilizadas después de apuntar por lo menos durante un turno.

En el Punto de Mira (•): Tu personaje es un tirador competente, capaz de sentarse en la posición con paciencia y agudeza. Por lo general, la bonificación máxima por apuntar es de tres dados. Con *En el Punto de Mira*, es igual a la Compostura + Armas de Fuego.

Disparo preciso (••): Con este nivel de entrenamiento, tu personaje sabe cómo incapacitar a una víctima en lugar de centrarse en matarlo. Cuando dispara a un objetivo específico, es posible reducir el índice de daño del arma para ignorar las penalizaciones por disparar a un objetivo específico a razón de uno a uno. Por ejemplo, si tu personaje está utilizando un rifle de francotirador (daño del arma cuatro), y atacando a un brazo (-2 al ataque), puede optar por utilizar tres de daño con -1, o dos de daños para eliminar la penalización totalmente.

Suena un Disparo (•••): Como tirador maestro, tu personaje no se angustia o le falta confianza. Él puede disparar contra una multitud y lograr un objetivo específico sin penalización. Si falla, el disparo se pierde, nunca impactará a un objetivo no deseado.

Fantasma (•••••): Tu personaje se ha entrenado para disparar sin ser visto y desaparecer sin dejar rastro. Su puntuación en Armas de Fuego actúa como una penalización en las pruebas para detectar su presencia o para cualquier investigación o tirada de Percepción para investigar la zona desde la que estaba disparando.

Shiv (• o ••)

Shiv (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Pelea ••, Callejera ••, Armamento •

Efecto: Tu personaje lleva armas pequeñas que se pueden ocultar para usarlas en una pelea. Las tiradas para detectar el arma oculta sufren la puntuación de Armamento de tu personaje como penalización. Con la versión de un solo círculo, puede ocultar un arma con una calificación de daño cero. La versión de dos círculos puede ocultar un arma clasificación de daño uno. Tu personaje puede usar la Habilidad de Pelea para usar esta arma.

Tácticas Policiales (• a •••, Estilo)

Police Tactics (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Pelea ••, Armamento •

Efecto: Tu personaje está entrenado en técnicas de inmovilización, a menudo utilizado por los agentes del orden. Esto puede reflejar una formación formal o lecciones de un experto en la materia.

Detención (•): Obtienes una bonificación de +2 a las tiradas de dominación para desarmar o inmovilizar a un oponente.

Retener el Arma (••): Los oponentes que intentan desarmar a tu personaje o girar su arma contra él debe obtener más éxitos que la puntuación de Armamento del personaje.

Sujeción Rápida (•••): Contra un oponente inmovilizado, tu personaje podrá aplicar esposas, bridas o restricciones similares como una acción refleja.

MÉRITOS SOBRENATURALES

Estos Méritos requieren el personaje sea humano (no sobrenatural). Si el personaje se convierte en un vampiro, ghoul, mago o cualquier otro tipo de personaje sobrenatural, estos Méritos desaparecen. Por la *Santidad de Méritos*, estos Méritos se pueden reasignar.

Estos Méritos tienen cada uno una profunda inclinación mística y puede no ser adecuado para todas las crónicas. Si se va a permitir ciertos Méritos sobrenaturales en tu crónica, habla con tus jugadores antes de que hagan sus personajes. Algunas crónicas (incluyendo las "*Crónicas del Dios-Máquina*") sugieren ciertos Méritos sobrenaturales como parte de sus ganchos. Si este es el caso, menciónalos a tus jugadores y anímalos a tener en cuenta estos Méritos.

Arsenal Esotérico (• a •••••)

Esoteric Armory
(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Tu personaje es el hombre clave cuando se necesita un cuchillo tallado en el hueso de un santo mártir, una estaca de espino, cartuchos de escopeta de sal de roca, el polvo de los restos de un suicida incinerado o cualquier clase de cosas similares. No importa cuán extraña sea el arma que necesitas, tú la tienes.

Después de descubrir con éxito la Debilidad de una Entidad Efimérica, compara tus círculos en este Mérito con el Rango de la entidad. Si el Mérito es igual o mayor que su Rango, tienes lo que necesitas en tu arsenal. Sin embargo, debes decidir junto con tu Narrador donde está el Arsenal, un círculo de Arsenal Esotérico puede caber en un bolso grande, pero uno de cuatro o cinco círculos ocuparía una casa.

Bioquinesia (• a •••••)

Biokinesis (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Tu personaje tiene la capacidad de alterar físicamente su estructura biológica. Al gastar un punto de Voluntad y concentración durante un minuto entero, pudiendo cambiar sus atributos físicos, moviendo los círculos de un lado a otro. Puedes mover un círculo de un atributo por cada círculo en este Mérito. Este cambio tiene una duración de una hora. Esto puede aumentar un atributo hasta un máximo de cinco círculos. Además, el personaje se cura rápidamente. Reduce a la mitad los tiempos de curación.

Caminante Urbano (••••)

Citywalker (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Callejeo ••

Efecto: El personaje ha aprendido los secretos del *Camino Urbano*. En una ciudad con una población de al menos un cuarto de millón, el personaje puede empezar a caminar por una calle o la acera y concentrarse en una ciudad diferente. El personaje debe conocer su ciudad de destino bastante bien, tirando Aplomo + Callejeo para cambiar de ciudad.

Fallo dramático: El personaje llega al reino de las pesadillas y se convertirá probablemente en comida para sus habitantes. Si esto no pasa, es probable que atraiga a monstruos a su ciudad de origen.

Fallo: El personaje no puede saltar al destino deseado; la imagen no está llegando con claridad. Cualquier nuevo intento de cambiar de ciudad ese día sufre una penalización de -3. Estas restricciones se desvanecen una vez que el personaje duerme ocho horas.

Éxito: El personaje emerge en la ciudad de destino.

Éxito excepcional: El personaje emerge en la ciudad de destino y las criaturas de pesadilla no le notan. Aplica un +1 al siguiente intento del personaje para cambiar de ciudad.

Modificadores Sugeridos

Situación	Modificador
El personaje creció en la ciudad de destino	+5
El personaje pasó su infancia en la ciudad de destino	+4
El personaje vivió en la ciudad de destino durante al menos cinco años	+3
El personaje vivió en la ciudad de destino durante al menos un año	+2
El personaje pasó al menos un mes en la ciudad de destino	+1
El personaje ha vivido una experiencia significativa en la ciudad de destino (luna de miel, funeral), pero nunca vivió allí	-2
El personaje sólo ha visitado la ciudad de destino	-4
El personaje nunca ha estado en la ciudad de destino antes	-5

Clarividencia (●●●)

Clairvoyance

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Tu personaje puede proyectar sus sentidos a otra ubicación. El ve, oye, huele y de cualquier otra forma experimenta el otro lugar como si estuviera allí. Esta capacidad requiere un punto de Voluntad para ser activado, realizar una meditación exitosa y una tirada de Astucia + Ocultismo.

Desventaja: Al elegir esta capacidad, determina la forma en que tu personaje es capaz de usar *Clarividencia*. Puede ser a través de una bola de cristal, a través de un trance inducido por fármacos, con modelos informáticos esotéricos o cualquier otro método razonable. Él no puede usar *Clarividencia* sin esta herramienta o metodología.

Modificadores Sugeridos

Situación	Modificador
Has pasado un tiempo considerable allí	+2
Tienes un objeto importante del lugar	+1
Tocar a alguien con una fuerte conexión con el lugar	+1
Nunca has estado allí	-3
Se usa con una persona no con un lugar	-3
Se usa para una localización no específica	-4

Escritura Automática (●●)

Automatic Writing (Chronicles of Darkness Rulebook)

Tu personaje puede entrar en un trance en el que es alcanzado temporalmente por un espíritu o fantasma y obligado a escribir cosas misteriosas.

Efecto: Tu personaje debe meditar durante al menos un minuto. Gastar un punto de Voluntad y tirar Astucia + Compostura para entrar en trance. Por cada éxito, el personaje escribe una sola exposición o idea acerca de algo que ocurre en la zona o en relación con una cuestión pertinente. El Narrador proporciona pistas, que en un principio pueden parecer que carecen completamente de sentido. Los personajes pueden intentar interpretar las pistas con Astucia + Investigación o esfuerzos de investigación.

Desventaja: Si la tirada falla o el personaje no emplea un objeto personal de un espíritu local en la meditación, este queda maldito. En cualquier momento en que falle una tirada durante la próxima semana, ésta se convertirá en un fallo dramático al perjudicarlo el espíritu a veces de forma peligrosa.

Imposición de Manos (●●●)

Laying on Hands

(Chronicles of Darkness Rulebook)

La fe de tu personaje o la fuerza de su devoción se convierte en una fuerza sanadora que cura a los enfermos y repara las lesiones. Sin embargo, trasladas algunas de esas lesiones a ti mismo al usar el poder.

Efecto: Al gastar un punto de Voluntad, tocar a un enfermo o herido, y tirar Presencia + Empatía, tu personaje puede curarlos. Cada éxito cura a dos puntos de daño Contundente o un nivel de daño Letal. Tres éxitos permiten curar un único punto de daño Agravado.

Desventaja: Por cada dos puntos de daño sanado (redondeando hacia arriba), el personaje sufre un único punto del mismo tipo de daño. Además, tu personaje puede curar enfermedades y otras dolencias. El narrador asigna un número objetivo de éxitos entre uno (resfriado común) y diez (bacteria carnívora). Esto toma una acción extendida y el personaje sufre una versión menor de la enfermedad.

Ladrón de Fortuna (●●●)

Thief of Fate

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Tu personaje es un imán para la fortuna y el destino. Cuando está cerca de alguien sin querer le roba su buena fortuna. Si toca a alguien este Mérito se activa a menos que gaste un punto de Voluntad para frenar el efecto durante una escena. Durante ese mismo día, cualquier Fallo obtenido por el sujeto se considera un Fallo Dramático. Si se utiliza este Mérito en cualquier momento en un día determinado, ganas cuatro dados en cualquier momento que gastas Voluntad para aumentar la reserva de dados.

Desventaja: Una vez que una víctima de este Mérito sufre un Fallo Dramático, oye el nombre de tu personaje en el fondo de su mente. Esto puede hacer que te investigue.

Lectura de Auras (●●●)

Aura Reading

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Tu personaje tiene la capacidad psíquica para percibir las auras, los halos efímeros de energía que rodean a todos los seres vivos. Esto le permite percibir el estado emocional de un sujeto, y, potencialmente, cualquier naturaleza sobrenatural. Los colores de un aura muestran la disposición general de una persona, los flujos, los reflujos, el tono y otras rarezas revelan otras influencias. Ten en cuenta que tu personaje no puede saber lo que está viendo al detectar algo extraño en un aura. Por ejemplo, no puede saber que un aura pálida significa que está viendo a un vampiro, a menos que haya confirmado otras auras vampíricas en el pasado.

Para activar la lectura del aura, gastar un punto de Voluntad y tirar Astucia + Empatía menos la Compostura del objetivo. Al percibir un aura debe pasar un momento de mirando ininterrumpidamente, lo que podría parecer sospechoso, incluso para los que desconocen esta capacidad. Por cada éxito, el jugador realiza al sujeto una de las siguientes preguntas. Otra opción es obtener +1 en las tiradas sociales contra el personaje durante esa misma escena, debido a la comprensión del estado emocional del personaje.

- ¿Cuál es la emoción más destacada de tu personaje?

- ¿Está tu personaje diciendo la verdad?

- ¿En que está tu personaje más enfocado ahora mismo?

- ¿Tu personaje va a atacar?

- ¿Qué emoción está tu personaje tratando de ocultar?

- ¿Es tu personaje un ser sobrenatural o no humano?

Determina la forma en que tu personaje percibe el aura. Tal vez siente diferentes matices de diferentes emociones. Tal vez oye susurros en el fondo de su mente, lo que refleja verdades sutiles sobre su objetivo.

Desventaja: Debido a la sensibilidad de tu personaje a lo sobrenatural, a veces parece "Saber demasiado". Una vez por capítulo, la primera vez que una criatura sobrenatural se encuentra con tu personaje, el Narrador puede tirar Astucia + Ocultismo para la criatura, penalizado por la Compostura de tu personaje. Si tiene éxito, tienen una sensación extraña de que tu personaje es consciente de su naturaleza. No están obligados a comportarse de una manera determinada, pero podría causar complicaciones.

Maldito (●●)

Cursed (Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Tu personaje ha entrado en conflicto con el destino. En algún lugar, de alguna manera, ha sido maldito. Lo más importante es que es consciente de la maldición. Al adquirir este Mérito, define las limitaciones de la maldición. Por lo general, se expresa en la forma de un único estado, como por ejemplo, "En la víspera de su vigésimo séptimo cumpleaños, va a cumplirse tu condenación." Es importante trabajar los detalles con el Narrador. La maldición debe entrar en vigor en el ámbito de la crónica planeada.

Saber que vas a morir puede ser una experiencia liberadora. Sabes los detalles de tu muerte, por lo que nada más lo desconcierta. Ganas un +2 en cualquier tirada de Aplomo + Compostura para enfrentarte al miedo o la duda. En cualquier momento en que recibes daño letal en sus últimas tres cajas de salud, adquieres un Hito adicional.

Medium (●●●)

Medium (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Empatía ●●

Efecto: Tu personaje escucha las palabras y gemidos de los muertos. Si se toma el tiempo para analizar sus palabras, se puede interactuar con ellos verbalmente.

Tu personaje tiene algo más que un don para saber cuándo los seres efímeros están al acecho en las inmediaciones, puede extender la mano y hacer contacto con ellos. Mediante la realización de un ritual, de una meditación o de otro modo, el personaje se prepara para estar en comunión con lo invisible y realiza una tirada con éxito de Astucia + Ocultismo, que aumenta temporalmente la correspondiente Condición en un paso en la progresión desde nada a *Ancla*, *Resonante*, *Infraestructura*, *Abierto* y finalmente *Controlado* (ver p. 133 para más información sobre *Condiciones en que se refieren a los espíritus*). El efecto dura hasta que se gasta un punto de Voluntad, pero si una Influencia ha sido utilizada para el aumento adicional de la Condición, sólo se reduce ésta en un paso.

Desventaja: Hablar con los fantasmas puede ser una bendición, pero tu personaje no puede apagar el sentido más de lo que puede apagar su oído. El personaje oye las palabras de los muertos en cualquier momento en el que están presentes. Una vez por sesión de juego, por lo general en un momento de extrema tensión, el Narrador puede entregar un mensaje inquietante a tu personaje desde el otro lado. Debe tener éxito en una tirada de Aplomo + Compostura o ganar la Condición de *Conmocionado* o *Espantado*.

Mente de Loco (●●)

Mind of a Madman

(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Requisitos: Empatía ●●●

Efecto: Tu personaje se mete en la piel de los problemas. Si está investigando un crimen u otro fenómeno, puede ponerse en la mente del culpable. Esto a menudo ayuda con el caso, sin embargo, que lo lleva a un lugar internamente oscuro.

Una vez que ha hecho la elección de hundirse en la mente del culpable (que por lo general implica una intensa meditación o leer los crímenes del culpable), gana la capacidad de repetir los 8 en todas las tiradas para investigar, perseguir y detener al culpable. Sin embargo, una vez por la noche, mientras duerme, sueña sobre los crímenes del culpable y teóricos crímenes

futuros. Esto es intensamente traumático y lo impulsa aún más a la caza. Si se pasa el día sin perseguir al culpable, debe hacer una tirada para resistir la Degeneración como si hubiera cometido un crimen él mismo. Puedes evitar dormir y las tiradas de Degeneración al evitar el sueño, pero estás sujeto a los efectos normales de privación. Además, hasta que el culpable sea capturado, cualquiera de tus propias tiradas de resistir degeneración por las cosas que haces sufre una penalización de -1.

Psicoquinesia (●●● o ●●●●●)

Psychokinesis

(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Tu personaje tiene una capacidad psíquica para manipular las fuerzas del universo. Cada tipo de Psicocinético es diferente. Por ejemplo, el personaje podría tener **Piroquinesia**, **Crioquinesia**, o **Electroquinesia**, el control del fuego, el frío o la electricidad, respectivamente. Esta no es una lista exhaustiva. Se puede intensificar, transformar o apagar un área particular de la capacidad.

Con la versión de tres círculos, algo de la fuerza controlada debe estar presente para que pueda ser manipulada. Con la versión de cinco círculos, que se puede manifestar desde la nada.

Gasta un punto de Voluntad para activar *Psicoquinesia* y tira Aplomo + Ocultismo. Cada éxito permite un grado de manipulación; elige una de las siguientes opciones a continuación. Si tiene la intención de causar daño con la tirada, resta el Aplomo de la víctima a la tirada de Aplomo + Ocultismo.

Si los personajes no son dañados con un ataque directo, por ejemplo, si se corre a través de un hueco entre las llamas, la versión de tres círculos del Mérito provoca un punto de daño Letal y la versión de cinco círculos hace dos. El Narrador puede considerar que las manifestaciones más grandes pueden causar más daño si la situación lo requiere.

- Aumentar o disminuye el tamaño de la manifestación en 1.

- Mueve la manifestación en un número de metros igual al doble de los puntos de Voluntad del personaje.

- Fuerza a la manifestación tomar una forma específica. Esto puede requerir una tirada de Inteligencia + Pericias para modelar una forma minuciosa o complicado.



- Ataca a una víctima con la fuerza. Designa cualquier número de los éxitos obtenidos para causar daño. Con el Mérito de tres círculos, Psicoquinesia es un arma que causa un punto de daño Letal. Psicoquinesia se considera un arma de dos puntos de daño Letal con la versión de cinco puntos.

- Usa la fuerza de forma creativa. Esto depende de la situación y la fuerza de que se trate. Por ejemplo, un Electroquinético puede usar su habilidad para alimentar un dispositivo electrónico o para poner en marcha un automóvil atascado.

- Manifiesta la fuerza. Esto sólo funciona con la versión de cinco puntos. Se manifiesta un volumen de tamaño 1 de la fuerza. Puede extenderse o ser ampliado con nuevos éxitos.

Desventaja: Cada vez que tu personaje agota su último punto de Voluntad, el Narrador puede recurrir a sus habilidades para manifestar espontáneamente. Resistirse a esto con una tirada de Aplomo + Compostura, con una penalización de -2 si tu fuerza se encuentra en cantidad en las inmediaciones. Por ejemplo, la penalidad se aplica si un piroquinético está encerrado en una fábrica con una forja encendida. Esto tiende a ocurrir violentamente en momentos inoportunos y en formas que suelen causar más problemas de los que resuelven. Con estas manifestaciones salvajes, el uso de *Psicokinesia* no cuesta Voluntad.

Psicometría (●●●)

Psychometry (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: La Psicometría es la capacidad psíquica para leer impresiones dejadas en los objetos físicos.

Tu personaje puede sentir la resonancia emocional almacenada en un elemento o puede percibir acontecimientos importantes ligados a un lugar con esta capacidad. La capacidad afina automáticamente en el momento más intenso emocionalmente ligada al elemento.

Gasta un punto de Voluntad para activar *Psicometría*. Los éxitos obtenidos en una tirada de Astucia + Ocultismo determina la claridad de las visiones. Por cada éxito, puedes pedir al narrador que responda con sí o no a una de las siguientes preguntas. Si haces preguntas relativas a personajes específicos que tu personaje no ha conocido el Narrador puede simplemente describirlos.

- ¿Cuál es la emoción más fuerte aquí?
- ¿Quién recuerda más este momento?
- ¿Me estoy perdiendo algo en esta escena?
- ¿Dónde estaba este objeto durante el evento?
- ¿Qué Punto de Ruptura ha dado lugar el evento?

Desventaja: Una vez por capítulo, el Narrador puede forzar una visión de *Psicometría* en cualquier momento que un lugar importante es visitado o cuando un elemento importante es tocado. Esto no requiere tirada ni el gasto de punto de Voluntad para ser activado. El Narrador puede dar cualquier información relacionada con el evento en cuestión. Además, el Narrador puede imponer una condición relevante para el caso.

Modificadores Sugeridos

Situación	Modificador
Los espíritus relacionados con el evento están cerca	+3
El objeto ha sido usado en un crimen violento	+2
Un evento importante ocurrido hace más de un día	-1
El personaje ha leído impresiones de este objeto antes	-2
Un evento importante ocurrido hace más de una semana	-2
El tema está sólo vagamente relacionado con el objeto	-2
Un evento importante ocurrido hace más de un mes	-3
Un evento importante ocurrido hace más de un año	-5

Sensible a las Señales (•••)

Omen Sensitivity

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Tu personaje ve signos y patrones en todo. Por la forma en la que caen las hojas, a la pulverización del anticongelante de radiador cuando estalla, al radio de la circunferencia de la carcasa que recogieron de la acera, todo tiene sentido. Con un poco de atención, se puede interpretar estos significados. Esto sería mucho mejor si pudiera apagarlo. Todo es importante. Todo podría significar el fin del mundo, la muerte de tus amigos u otras tragedias. Si falla un presagio, podrías estar equivocado.

Una vez por sesión de juego, puedes hacer una tirada de Astucia + Ocultismo para que tu personaje interprete un presagio en su entorno. Por cada éxito, pide al narrador que responda con sí o no a una pregunta sobre la vida de tu personaje, su entorno, una tarea en marcha, o el mundo en general. El Narrador debe responder a estas preguntas con la verdad.

Desventaja: Tu capacidad se convierte en una obsesión. Cada vez que se lee un presagio, obtienes la Condición Obsesión o Espantado.

Sentido Invisible (••)

Unseen Sense

(Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Tu personaje tiene un "sexto sentido" para un tipo de criatura sobrenatural, elegido con la compra del Mérito. Por ejemplo, puede optar por *Sentido Invisible: Vampiros*, o *Sentido Invisible: Hadas*.

El sentido se manifiesta de forma diferente para cada uno. Tu vello se eriza, te sientes mal físicamente o tal vez sientes un escalofrío. Sea como fuera sabes que algo no está bien cuando estás cerca del ser sobrenatural apropiado. Una vez por capítulo, el jugador puede aceptar la condición *Espantado* a cambio de que el personaje pueda determinar con precisión de donde está viniendo el sentimiento. Si el objetivo está utilizando un poder que encubre específicamente su naturaleza sobrenatural el Mérito no funciona (aunque la Condición permanece hasta que se resuelva como de costumbre).

Telepatía (••• o •••••)

Telepathy (Chronicles of Darkness Rulebook)

Efecto: Tu personaje puede escuchar los pensamientos superficiales y leer la mente. Con la versión de cinco círculos de este Mérito, puede transmitir mensajes simples a las mentes de otros. Escuchas estos pensamientos como si fueran pronunciados, lo que significa que a veces puede ser una distracción. Puedes escuchar los pensamientos al volumen de una conversación normal, independientemente de cualquier ruido ambiental (por lo que un telépata puede escuchar los pensamientos del de al lado en un concierto muy ruidoso, a pesar de que en realidad no pueda oír la conversación del objetivo, pero no puede escuchar los pensamientos de alguien a un campo de fútbol de distancia en condiciones de silencio).

Gasta un punto de Voluntad para activar la telepatía y tira Astucia + Empatía menos el Aplomo del objetivo si el sujeto no está dispuesto. Si tienes éxito, el jugador del personaje debe indicarte el pensamiento que tiene lugar en la mente del personaje. Éxitos adicionales permiten hacer preguntas adicionales al jugador sobre el personaje de la siguiente lista. Las preguntas se pueden hacer en cualquier momento dentro de la misma escena. Con la versión de cinco círculos, los éxitos permiten transmitir una sola frase que el sujeto oye como si tu personaje las hubiera pronunciado. Como antes, estas frases se pueden comunicar en cualquier momento durante la misma escena.

• ¿Qué quiere tu personaje en este momento?

• ¿Qué teme más tu personaje en este momento?

• ¿Qué esconde tu personaje?

• ¿Qué quiere tu personaje que haga el mío?

• ¿Qué sabe tu personaje sobre (cosa relevante en la mano)?

• ¿Qué mueve a tu personaje en este momento?

• ¿Qué es vergonzoso y embarazoso para tu personaje?

Desventaja: A veces tu personaje oye cosas que probablemente no debería. Una vez por capítulo, el Narrador puede dar a tu personaje un mensaje con cosas terribles que están por venir. Tal vez se escucha las locas divagaciones internas de un cultista en una multitud. Tal vez oiga un plan para secuestrar un avión. Tal vez, sólo tal vez, pueda oír los pensamientos incoherentes del Dios-Máquina. Estos pensamientos escuchados nunca ocurren cuando estás tranquilo. Siempre ocurren cuando tu personaje tiene algo más, algo importante y urgente que hacer. Cuando esto sucede, el narrador le da una Condición como Espantado o Conmocionado.

Telequinesia (• a •••••)

Telekinesis (*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Efecto: Tu personaje tiene la capacidad psíquica de manipular el mundo físico con su mente. Esto significa levantar, empujar y tirar de objetos. La manipulación precisa está más allá del alcance de la telekinesis. Al gastar un punto de Voluntad, se puede activar *Telequinesia* por una escena. Sus círculos en este Mérito determinan la Fuerza efectiva de tu mente con el fin de levantar y de otro modo influir en el entorno.

Un telequinésico puede usar sus habilidades para causar daño arremetiendo contra amenazas. Cada uno de esos "ataques" cuesta un punto de Voluntad. La reserva de dados de ataque es Telequinesia + Ocultismo, penalizado por la Resistencia rival. El ataque causa daño contundente. Alternativamente, se puede utilizar para apresar, los puntos de Mérito que representan la puntuación de Fuerza psíquica. Cualquier maniobra abrumadora requiere gastar puntos de Voluntad adicionales.

Desventaja: Cada vez que tu personaje sufre lesiones o estímulos intensos, el Narrador puede reclamar una tirada de Aplomo + Compostura para resistir la activación de Telequinesia en un momento inoportuno. Si el narrador pide esta tirada y fallas, el personaje activa Telequinesia en un impresionante despliegue rápido de potencia. Ese uso de Telequinesia es gratuito. El jugador puede elegir fallar automáticamente la tirada de Aplomo + Compostura y adquirir un Hito.

Toque Entumecedor (• a •••••)

Numbing Touch

(*Chronicles of Darkness Rulebook*)

Con *Toque Entumecedor*, los dones psíquicos de tu personaje le permiten adormecer a una persona, haciéndola lenta e incompetente. Con una intensa concentración, puede causar que las neuronas se apaguen.

Efecto: Este Mérito tiene dos efectos. Con el primero, el personaje puede anestesiar con un solo toque y con el gasto de un punto de Voluntad. Si se realiza en contra del objetivo, tira Inteligencia + Empatía + Toque Entumecedor contra la Resistencia + Resistencia Sobrenatural (Potencia de Sangre, Instinto Primario, Gnosis...). Si tiene éxito, el *Toque Entumecedor* entra en vigor. Un personaje afectado no sufre penalizaciones por heridas, pero sufre una penalización igual a los círculos de *Toque Entumecedor* de tu personaje a todas las reservas de dados que requieran destreza manual o percepción sensorial. Estas sanciones se desvanecen de uno en uno cada turno, hasta que desaparezcan por completo.

Como alternativa, el personaje puede centrar su don en un "arma psíquica" por el gasto de un punto de Voluntad, en un rango de hasta un pie de las manos o la cara. Cuando el "arma invisible" golpee a un oponente, el personaje puede gastar un punto de Voluntad adicional para arremeter contra el sistema nervioso de la víctima. Además de los efectos normales de *Toque Entumecedor* (que no requieren una tirada enfrentada), la víctima pierde tantos puntos de Voluntad como los círculos en *Toque Entumecedor* de tu personaje. Si no tiene puntos de Voluntad que pueda perder, los puntos adicionales son convertidos en niveles de daño letal. Esto puede ser empleado como parte de un ataque desarmado.

Documento
Oficial

Traductor
Gebaudam

Autor
Onyx Path

Maquetación
Uxas

Fuentes

Chronicles of Darkness Rulebook

REQUIEM NOCTE

Puedes encontrarnos aquí:

<https://www.facebook.com/groups/requiem.nocte>

Si te interesó el documento, puedes adquirir (*Chronicles of Darkness Rulebook*) aquí:

<http://www.drivethrurpg.com/product/168428/Chronicles-of-Darkness>