

# Méritos y Defectos Sobrenaturales

## Aliado Ancestro

### (Mérito de 1 punto):

Tienes fuertes vínculos con una Vida Pasada en particular; resta 2 a la dificultad para canalizarla. Crea a tu ancestro, dale un nombre y habilidades por las que se le conociese (y que puedas canalizar fácilmente), y decide qué renombre tenía entre otros Garou. Debe tener el Trasfondo de Vidas Pasadas para adquirir este Mérito.

## Amor Verdadero

### (Mérito de 1 punto):

Has encontrado, y posiblemente perdido (al menos por un tiempo) un amor verdadero: no sólo un romance, sino una fuente de alegría en un mundo que se va oscureciendo cada vez más. Puede que el Wurm esté ganando, pero sabes que hay algo por lo que luchar. Siempre que estés sufriendo, en peligro o abatido, el pensamiento de tu amor verdadero basta para darte la fuerza para perseverar. En términos de juego, este amor te permite tener éxito automático en cualquier tirada de Fuerza de Voluntad, pero sólo cuando estés esforzándote para proteger o acercarte a tu amor. Además, el poder de tu amor puede bastar para protegerte de otros enemigos sobrenaturales (a discreción del Narrador). Por otra parte, tu amor puede ser también un obstáculo o necesitar ayuda (o incluso rescate) de vez en cuando. Un aviso: este Mérito no es algo que pueda tomarse a la ligera en el curso de una crónica; conviene que estés preparado para interpretarlo bien.

## Afinidad con las Hadas

### (Mérito de 2 puntos):

Tu presencia no asusta a las hadas; en realidad, las atrae, y tienes una armonía natural con su forma de ser. Resta 2 a la dificultad en el trato con dichas criaturas. (Este Mérito es especialmente recomendable para los Fianna).

## Médium

### (Mérito de 2 puntos):

Posees una afinidad natural para sentir y oír a los espíritus, fantasmas y apariciones. Aunque no consigas verlos serás consciente de su presencia, pudiendo hablar con ellos y, mediante súplicas o palabras amables, llamarlos a tu presencia. Resta dos a la dificultad cuando estés tratando con este tipo de criaturas. Recuerda que podrás pedirles consejo o ayuda, pero siempre existe un precio.

## Resistencia Mágica

### (Mérito de 2 puntos):

Gaia te ha otorgado una resistencia inherente a la magia, ya sea la de los magos, o la de las sanguijuelas (Taumaturgia). La dificultad de toda esta magia, ya sea benéfica o maléfica, aumenta en dos cuando se dirige contra ti.

## **Vinculado a la Luna**

### **(Mérito de 2 puntos):**

Estás especialmente vinculado a tu auspicio. Cuando Selene esté en la fase del auspicio bajo la cual has nacido, recibes un dado extra en todas las tiradas. Sin embargo, en la fase opuesta, pierdes un dado en todas las tiradas.

## **Camarada Sobrenatural**

### **(Mérito de 3 puntos):**

Tienes un amigo y aliado que es un vampiro, mago, wraith o changeling. Aunque puedes llamarle en caso de necesidad, él también puede pedir tu ayuda (sois amigos, después de todo). No obstante, ni tus compañeros ni los suyos aprobarán esta relación, y lo más probable es que os castiguen si sois descubiertos (sobre todo si te dedicas a zascandilear con una Sanguijuela). Los encuentros y comunicaciones son un gran riesgo. El Narrador crea a tu camarada, pero no te desvela todo su poder y capacidad.

## **Canal Natural**

### **(Mérito de 3 puntos):**

Encuentras la Celosía entre los mundos más tenue que la mayoría de los Garou. Resta 1 a la dificultad para caminar de lado. Los espíritus siempre reaccionan un poco mejor ante ti. Incluso aunque no seas un Theurge, te será fácil conseguir entrenamiento entre los chamanes Garou.

## **Dotes de Oráculo**

### **(Mérito de 3 puntos):**

Puedes sentir e interpretar señales y profecías. Eres capaz de extraer consejos de estos augurios, lo que te proporciona claves sobre el futuro y advertencias sobre el presente. Cuando el Narrador crea que estás en posición de ver una profecía te pedirá que realices una tirada de Percepción + Ocultismo, dependiendo la dificultad de lo escondida que esté. Si tienes éxito podrás tirar Inteligencia + Ocultismo para interpretar la visión. La dificultad estará en función de la complejidad del presagio.

## **Espíritu Mentor**

### **(Mérito de 3 puntos):**

Tienes un espíritu compañero y guía. Su identidad y poderes exactos dependen del Narrador, pero puede ser llamado en situaciones difíciles para proporcionar su ayuda y consejo.

## **Invulnerable**

### **(Mérito de 3 puntos):**

Gaia te ha dotado de una gran resistencia a la sangre vampírica, por lo que eres inmune al vínculo de sangre.

## **Sentido del Peligro**

### **(Mérito de 3 puntos):**

Tienes un sexto sentido que te avisa del peligro. Cuando estés en peligro, el Narrador hará en secreto una tirada contra tu Percepción + Alerta, a una dificultad acorde con lo remoto de la amenaza. Si la tirada tiene éxito, el Narrador te dirá que tienes una premonición. Un número elevado de éxitos puede refinar la sensación, indicando la dirección, distancia o naturaleza del peligro.

## **Suerte**

### **(Mérito de 3 puntos):**

Quizá naciste con suerte, o Gaia ha enviado a alguien para cuidar de ti. Sea como sea, puedes repetir tres tiradas fallidas por historia. Sólo puedes repetir cada tirada una vez, y el segundo resultado prevalecerá siempre.

### **Existencia Encantada**

#### **(Mérito de 5 puntos):**

Tu vida está protegida de alguna forma, y no te enfrentas a los peligros que corren otros. Puede ser simple suerte. Este Mérito te permite ignorar un 1 en cada una de tus tiradas, como si tuvieses un éxito adicional. Es mucho menos probable que fracases, y puedes obtener más éxitos que los demás.

### **Ángel de la Guarda**

#### **(Mérito de 6 puntos):**

Alguna fuerza sobrenatural cuida de ti y te protege del daño. No tienes idea de quién o qué es, pero sospechas que vigila por ti. En ocasiones de gran necesidad, puedes estar protegido sobrenaturalmente por peculiares coincidencias. Sin embargo, no puedes contar con la intervención de tu protector. El Narrador debe decidir quién te está cuidando (no es necesario que sea un ángel, a pesar del nombre) y por qué.

### **Inmune a las Emanaciones del Wyrn**

#### **(Mérito de 6 puntos):**

Gaia te ha hecho un presente especial: eres inmune a las toxinas del Wyrn. No sufres penalizaciones por radiación sobrenatural, pira de corrupción, elementales del Wyrn y similares (aunque sigues teniendo daño por tales ataques). Además, eres inmune a la posesión por Perdiciones. Tu clan reconoce esa invulnerabilidad y te confía muchas misiones peligrosas con la esperanza de que la uses para el bien de otros.

### **Tolerancia a la Plata**

#### **(Mérito de 7 puntos):**

Tienes una especie de inmunidad a la plata. Eres capaz de absorber el daño, aunque sigue siendo agravado. Además, cualquier pérdida de Gnosis por llevar encima objetos de plata queda reducida a la mitad: en lugar de perder un punto de Gnosis por cada objeto de plata que tengas, pierdes uno por cada par (redondea hacia arriba).

### **Verdadera Fe**

#### **(Mérito de 7 puntos):**

Tienes una profunda y arraigada fe (y amor) en Gaia, Dios o aquello que consideres el Todopoderoso. Empiezas el juego con un punto de Fe (un Raso que oscila entre 1 y 10). Esta Fe te proporciona una fuerza y estabilidad interior que sigue apoyándote cuando todo lo demás te traiciona.

Tu Fe se suma a las tiradas de Fuerza de Voluntad (un dado adicional por turno). Los efectos sobrenaturales exactos de la Fe, si hay alguno, quedan por completo a discreción del Narrador, aunque típicamente repele a los vampiros (el Garou debe hacer una tirada de Fe contra la Fuerza de Voluntad del vampiro para repelerle). Los efectos de la Fe varían de un Garou a otro, y algunos no son casi nunca obvios: muchos de los mayores santos no hacen más milagros que curar el sufrimiento de un alma herida. La naturaleza de cualquier milagro que puedas realizar suele estar vinculada a tu auspicio o Naturaleza, y puede que nunca te des cuenta de que una fuerza exterior te está ayudando.

La Verdadera Fe es un atributo muy raro en estos tiempos. Nadie puede empezar el juego con más de un punto de Fe. El Narrador decide cuándo otorga puntos adicionales, según el comportamiento y los logros del personaje.

Para más información de la Fe, reglas y efectos, consultar el libro de Cazadores Cazados.

## **Magnetismo Espiritual**

### **(Mérito de 3 a 7 puntos / Defecto de 2 a 6 puntos):**

Los espíritus se congregan en una localización de la Umbra, paralela a tu posición en la Tierra. Esto puede considerarse Mérito o Defecto según qué tipo de espíritus sean los que se congreguen a tu alrededor.

Si se toma como Mérito, espíritus benignos se congregarán en la zona de la Penumbra que equivale a la zona física en la que se encuentra el personaje. Estos espíritus te alertarán de peligros que puedan acecharte en o desde la Umbra, así como intentarán evitar que cometas actos "malvados"

Si es un Defecto, las que te rodeen serán perdiciones, que intentarán corromperte con malos pensamientos y a menudo tratarán de molestarte en los peores momentos.

Da igual que los mates o consigas ahuyentarlos. Siempre volverán más para ayudarte o corromperte.

## **Enemigo del Pasado**

### **(Defecto de 1 a 3 puntos):**

Un enemigo de uno de tus ancestros sigue buscando venganza... a través tuyo. Si el enemigo es sobrenatural, como un vampiro, mago, wraith, changeling o espíritu, el Defecto vale 3 puntos; si estás siendo acosado por un fanático cazador de hombres lobo u otro humano no sobrenatural, vale 1 o 2 puntos, dependiendo de lo poderoso que sea el enemigo (en este caso, probablemente no será la misma persona que persiguiera a tu ancestro, sino algún descendiente o heredero suyo). No te persigue necesariamente todo el tiempo: busca venganza contra tu ancestro, y simplemente eres el mejor camino para conseguirla. Debes tener el Trasfondo de Vidas Pasadas para adquirir este Defecto.

## **Maldición**

### **(Defecto de 1 a 5 puntos):**

Estás maldito por algo o alguien con poderes mágicos o sobrenaturales. Esta maldición es específica y detallada: no es posible anularla sin grandes esfuerzos, y puede amenazar tu vida. Algunos ejemplos:

- Tu pelaje cae a puñados de vez en cuando, reduciendo tu Apariencia en 1 durante días (1 punto).
- Si dices un secreto que te ha sido confiado, tu traición te hará daño de alguna forma (1 punto).
- Siempre acabas perdiendo algo muy importante para ti: tus llaves, un fetiche menor o esa nota estratégica de la junta directiva de Pentex (2 puntos).
- Tartamudeas incontrolablemente cuando intentas describir lo que has visto u oído (2 puntos).
- Las herramientas suelen romperse o funcionar mal, y los aparatos eléctricos estropearse, cuando intentas usarlos (3 puntos).
- Estás condenado a provocar la amarga enemistad de aquellos a quienes más te unes... ¡así que, hagas lo que hagas, no te acerques demasiado a los demás personajes! (4 puntos).
- Cualquier fetiche que uses tiene un 50% de posibilidades de no funcionar aunque lo hayas activado con éxito (5 puntos).

## **Transformación Forzosa**

### **(Defecto de 1 a 4 puntos):**

Cierto suceso o circunstancia te obliga a cambiar. Debes gastar un punto de Fuerza de Voluntad cada turno para resistirte al cambio. Una vez has cambiado de forma, no puedes volver a hacerlo mientras sigan las circunstancias que lo han provocado. Escoge uno de estos casos o decide otro:

- Cada luna llena debes asumir forma Crinos (2 puntos).

- Cada vez que crece tu auspicio debes asumir la forma Crinos (2 puntos).
- Cambias bajo la influencia del alcohol: a Glabro (1 punto), a Crinos (2 puntos).
- Cuando estás excitado sexualmente: a Glabro (1 punto), a Crinos (2 puntos), a Homínido si eres Lupus (2 puntos).
- Cuando te enfureces (sin llegar a una tirada de Rabia): a Glabro (1 punto), a Crinos (2 puntos).
- Cuando entras en frenesí, asumes una forma distinta a Crinos: a Glabro o Hispo (2 puntos), a Lupus (3 puntos), a Homínido (4 puntos).
- Cuando entras a la Umbral: a Glabro, Crinos, Hispo (1 punto), a Homínido o Lupus (2 puntos).
- A la visión del acónito: a Homínido (1 punto).
- Al ver a un vampiro: a Crinos (1 punto), a Homínido (3 puntos).
- Cuando sientes la mancha del Wyrms: a Crinos (1 punto), a Homínido (2 puntos).

### **Transformación Vedada**

#### **(Defecto de 1 a 6 puntos):**

Cierta circunstancia te impide cambiar de forma, excepto de vuelta a la natural. Elige una o invéntala. Debes gastar un punto de Fuerza de Voluntad y pasar una tirada de Fuerza de Voluntad para cambiar de forma en esta situación.

- Música relajante(1 punto).
- Cuando hay acónito cerca (2 puntos).
- Sin gastar un punto de Rabia (3 puntos).
- Cuando hay plata cerca (4 puntos).
- Durante el día (5 puntos).
- Cuando no puede verse la luna (6 puntos).

### **Vida Pasada Demente**

#### **(Defecto de 1 a 6 puntos):**

Uno de tus ancestros estaba loco. Esta Vida Pasada toma el control en ciertas situaciones y es bastante molesta. Escoge la situación: puede ser cualquier cosa, desde "cuando aparecen Danzantes de la Espiral Negra" hasta "cuando se leen las leyes de la Letanía en un consejo". Crea al ancestro, dale nombre y habilidades y define la naturaleza de su locura. Interpretalo al máximo: si el Narrador considera que no lo estás haciendo bien, puede declarar que has gastado un punto de Fuerza de Voluntad para suprimir tu Vida Pasada. Debes tener el Trasfondo de Vida Pasada para adquirir este Defecto.

### **La Lengua del Bardo**

#### **(Defecto de 1 punto):**

Dices la verdad, sin quererlo. Las cosas que dices tienden a hacerse verdad. Éste no es un don para bendecir o maldecir, sin embargo, al menos una vez por historia, una verdad desagradable respecto a la situación actual aparecerá en tu cabeza y saldrá de tus labios. Para evitar la profecía, el poseedor de este don debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y llevarse un nivel de daño por contenerse (especialmente si se muerde la lengua (recomendaría que fuera agravado)).

### **Resbalar de Lado**

#### **(Defecto de 1 punto):**

No siempre puedes controlar tu paso a la Umbral. Si, en un momento de tensión, debes enfrentarte a una superficie muy reflectante, tira Astucia + Ocultismo a dificultad 7 para evitar el paso. Sigues teniendo que hacer una tirada de Gnosis para atravesar la Celosía, aunque restas 1 a la dificultad (sólo cuando caminas de lado accidentalmente). Si *quieres* pasar, la dificultad es la normal.

## **Marca del Depredador**

### **(Defecto de 2 puntos):**

Los herbívoros te temen, y los carnívoros te ven como una amenaza. No puedes tener la Técnica Trato con Animales.

## **La Señal del Lobo**

### **(Defecto de 2 puntos):**

Te resulta difícil ocultar tu herencia Garou. De hecho, tu forma Homínida tiene todas las marcas que el folklore atribuye a los hombres lobo: Tus cejas se unen, tienes pelo en las palmas de las manos, los dedos índice y corazón tienen la misma longitud... en otras palabras, exhibes todo tipo de condiciones embarazosas. En algunos casos extremos, puede que aparezca un pentagrama en la palma de tu mano justo antes y durante la fase lunar de tu auspicio. Obviamente, es difícil esconderse de los cazadores de hombres lobo.

## **Embrujado**

### **(Defecto de 3 puntos):**

Hay un fantasma furioso y atormentado que no deja de acosarte, probablemente el de una de tus primeras víctimas. Tratará de frustrarte siempre que pueda, y hará lo que esté en su mano para liberar su angustia sobre ti o sobre cualquier otro que esté presente. El Narrador determinará la naturaleza exacta del fantasma, sus poderes, y si existe la posibilidad de que llegue a descansar en paz.

## **Velo Rasgado**

### **(Defecto de 3 puntos):**

Tu forma Crinos no provoca el Delirio a los mortales. Este Defecto puede ser muy peligroso, pues a los cazadores de hombres lobo les resulta más fácil seguirte la pista y quizá encontrar tu túmulo.

## **Sino Aciago**

### **(Defecto de 5 puntos):**

Estás condenado a sufrir una muerte espantosa o una eterna agonía. En última instancia, a pesar de todos tus esfuerzos, tus sueños e ilusiones no valdrán nada. Y lo que es peor, eres parcialmente consciente de este final, pues tienes visiones ocasionales del mismo... y son muy perturbadoras. El malestar provocado por las visiones sólo puede ser superado mediante el uso de la Fuerza de Voluntad; pero aun así vuelve tras cada visión. En términos de historia, algún día te enfrentarás a tu destino, pero cuándo y cómo ocurrirá esto queda por completo a discreción del Narrador. Aunque no puedes hacer nada por evitarlo, puedes perseguir alguna meta o propósito antes de que llegue tu fin, o al menos asegurarte de que no arrastrarás a tus amigos contigo cuando sea tu hora.

## **Estigma de Corrupción**

### **(Defecto de 7 puntos):**

Estás tocado por el Wyrn y eres corrupto a ojos de otros Garou. Apareces como una criatura del Wyrn para quienes usan el Don Sentir al Wyrn. Sufres malos sueños, en los que manifestaciones del Wyrn aparecen para arrastrarte a su lado. Tu única esperanza es tu manada, *si* permanece junto a ti. Librarte de esta corrupción es toda una hazaña: una búsqueda tal inspiraría muchas historias.