

# Méritos y Defectos

## Psicológicos

### Méritos

\* **Código de honor:** Tienes un código ético personal que cumples estrictamente. Incluso cuando estas en frenesí, trataras de obedecer el código (por lo cual, recibirás tres dados adicionales en tus tiradas de Autocontrol cuando estés en peligro de violar tu código). Puedes resistirte de forma automática a la mayoría de las tentaciones que te pondrían en conflicto con el código. Al enfrentarte a una persuasión sobrenatural que te haría violar tu código, puedes ganar tres dados adicionales para resistirte a esas persuasiones o bien la dificultad de las tiradas del oponente aumentarán (a elección del Narrador). Debes construir tu propio código de honor personal con tanto detalle como puedas, perfilando las reglas de conducta generales que cumples.

\* **Fin Superior:** Tienes un objetivo que te dirige y orienta en todos los aspectos. No te preocupas de asuntos fútiles e intereses banales, porque tu fin superior lo es todo. Aunque a veces puede que este fin te dirija, y te veas obligado a comportarte de una forma contraria a las necesidades de supervivencia personal, también puede ofrecerte una gran fortaleza personal. consigues dos dados adicionales en todas las tiradas que tengan algo que ver con este fin superior. Tienes que decidir cual es tu fin superior. (Si tienes el defecto Objetivo Dominante no se puede adoptar este Merito).

\*\* **Berserker:** La bestia esta en ti, pero sabes como dirigirla y utilizarla. tienes la capacidad de entrar en frenesí a voluntad y, por ello, puedes no aplicar penalizaciones por tus heridas. Sin embargo, deberás pagar las consecuencias de las acciones que cometas mientras estés en un frenesí, como lo harías normalmente. Tu probabilidad de entrar en frenesí sin desearlo tampoco varia.

\*\* **Naturaleza Dual:** Tienes dos naturalezas distintas y ambas influyen en tu personalidad y comportamiento. Cuando escojas estas Naturalezas, esfuérzate por escoger Arquetipos compatibles. La Naturaleza Dual no implica esquizofrenia, que es un Trastorno Mental. Este Merito te permite recuperar fuerza de voluntad usando ambas naturalezas. Sigue siendo posible escoger una Conducta, la cual puedes ser tan distinta de las Naturalezas del personaje como el jugador quiera.

### Defectos

\* **Compasión:** No puedes soportar ver sufrir a los demás, no necesariamente porque te importe lo que les sucede a los demás, sino simplemente porque te desagrada la intensidad de la emoción. Si tu eres la causa directa del sufrimiento y eres testigo de ello, experimentarás noches de nausea y días de pesar e insomnio. Evitas las situaciones en las que tendrías que presenciar sufrimiento y harás todo lo posible por proteger a los demás del mismo. Siempre que tengas que presenciar un padecimiento, la dificultad de todas las tiradas aumentan en dos durante la hora siguiente.

\* **Compulsión:** Tienes una compulsión psicológica de algún tipo, que puede provocarte diversos problemas. Tu compulsión puede ser por la limpieza, el robo... Puede evitarse temporalmente una compulsión al precio de un punto de Fuerza de Voluntad, pero el resto del tiempo estará en vigor.

\* **Dificultad del Habla:** Padeces tartamudez o alguna otra dificultad del habla que entorpece la comunicación verbal. La dificultad de todas las tiradas relevantes aumenta en dos. No te sientas obligado a interpretar este handicap todo el tiempo pero, en momentos de presión o al tratar con desconocidos, deberías tratar de simularlo.

\* **Exceso de confianza:** Tienes una opinión exagerada e inamovible de tu propia valía y aptitudes; nunca dudas en confiar en tu capacidad, aun en situaciones en las que corres el riesgo de ser derrotado. Como es

posible que tus aptitudes no basten, este exceso de confianza puede ser muy peligroso. Cuando falles, en seguida encontrarás alguien o algo al que echar la culpa. Si eres lo bastante convincente, puedes contagiar a los demás de tu exceso de confianza.

\* **Exclusión de Presa:** Te niegas a dar caza a una cierta clase de presa. Por ejemplo, puede que un amante de los animales decida cazar solo a humanos, o puede que un personaje decida perdonar a un tipo de persona que admire de forma particular: policía, religiosos... Te molesta que los demás se alimenten de este tipo de presa y es posible que entres en frenesí. Si tu te alimentas accidentalmente de este tipo de presa, entraras automáticamente en frenesí y tendrás que hacer una tirada para ver si pierdes humanidad(dificultad 8 o mas). Esto no es tan restrictivo como la limitación de los Ventrue, que limita las presas a un cierto tipo (por ello, los Ventrue no pueden adoptar este defecto).

\* **Fobia(Leve):** Tienes un temor casi abrumador a algo. Te alejas instintiva e ilógicamente del objeto de tu temor y lo evitas. Debes hacer una tirada de Coraje siempre que te encuentres con el objeto de tu miedo. Si fallas la tirada, deberás alejarte del objeto.

\* **Intolerancia:** Tienes una aversión irracional hacia una cosa concreta. Puede ser un animal, una situación... Las dificultades de todas las tiradas de dados que impliquen al sujeto de la intolerancia aumentan en dos.

\* **Pesadillas:** Experimentas horrendas pesadillas cada vez que duermes y los recuerdos de ellas te persiguen durante tus horas de vigilia. A veces, las pesadillas llegan a ser tan terribles que hacen que pierdas un dado en todas acciones durante la noche siguiente. Algunas pesadillas pueden ser tan intensas que puedes confundirlas con la realidad.

\* **Secreto Siniestro:** Tienes algún tipo de secreto que, si se descubre, te produciría una inmensa vergüenza y te convertiría en un paria dentro de la Estirpe. Este secreto puede ser de cualquier índole, desde haber asesinado a un Antiguo, hasta haber pertenecido al Sabbath. Si bien este secreto pesa en tu mente en todo momento, solo aflorara en alguna que otra historia. Sino, comenzara a perder impacto.

\* **Timidez:** Estás claramente a disgusto cuando tratas con la gente y tratas de evitar las situaciones sociales siempre que puedes. La dificultad de todas tus tiradas relacionadas con el trato social aumenta en uno; la dificultad de todas las tiradas hechas mientras estés en el centro de atención aumentan en dos. No esperes que un personaje así pronuncie un discurso.

\*\* **Baja autoestima:** Careces de confianza en ti mismo y no crees en ti. Tienes dos dados menos en las situaciones en las que no esperes tener éxito. Puede que tengas que hacer tiradas de Fuerza de Voluntad para hacer cosas que exijan confianza en uno mismo o incluso que tengas que usar un punto de Fuerza de Voluntad.

\*\* **Colérico:** Te enfadas con facilidad. La dificultad de las tiradas para evitar el frenesí aumentan en dos, independientemente de cómo te provocaran. Este es un Defecto peligroso; no lo escojas sin pensártelo bien.

\*\* **Territorial:** Eres extremadamente territorial. No te gusta abandonar tu territorio, ni tampoco te gusta que los forasteros entren en él. De hecho, mientras estás fuera de tu territorio, te pones tan nervioso y desorientado que la dificultad de todas tus tiradas aumenta en uno. Además, debes hacer una tirada de frenesí cuando otros vampiros entren en tu territorio, a no ser que obtengan tu permiso para atravesarlo.

\*\* **Venganza:** Tienes una cuenta que saldar. Puede provenir de tus días mortales o vampíricos. De cualquier forma, estas obsesionado de obtener venganza de una persona(o quizás todo un grupo) y conviertes la venganza en tu prioridad en todas las situaciones. La necesidad de venganza solo puede superarse gastando puntos de Fuerza de Voluntad y aun así solo amainara temporalmente. Algún día, puede que consigas tu venganza, pero el Narrador no te lo pondrá fácil.

\*\*\* **Fobia(Grave):** Tienes un temor abrumador hacia algo. Debes hacer una tirada de Coraje para no entrar en Rostrecht cuando te enfrentes con el objeto de tu temor. La dificultad depende de las circunstancias. Si fallas la tirada debes retirarte aterrorizado, de la causa de tu miedo. Si consigues menos de tres éxitos, no te acercaras al objeto.

\*\*\* **Objetivo Dominante:** Tienes una meta personal, que a veces te domina y dirige de forma sorprendente. El objetivo siempre tiene una profundidad ilimitada y nunca podrás alcanzarlo íntegramente. Como debes esforzarte por acercarte a tu objetivo a lo largo de la crónica(puedes evitarlo gastando Fuerza de Voluntad), esto te meterá en apuros y puede ponerte en peligro en otras ocasiones.

**\*\*\* Odio:** Tienes un odio irracional hacia cierta cosa. Este odio es total y en gran medida incontrolable. Puede que odies a una especie de animal, a una clase de persona, un color, una situación... Debes hacer una tirada de frenesí siempre que te encares con el objeto de tu odio. Constantemente, intentas perjudicar al objeto odiado o alcanzar el poder sobre el.

## Mentales

### Méritos

\* **Calculador Relámpago:** Tienes una afinidad especial por los números y talento para la aritmética mental, lo que te convierte en un superdotado al trabajar con ordenadores o al apostar en los hipódromos. La dificultad de todas las tiradas relevantes disminuye en dos. Otro uso posible para esta aptitud, suponiendo que tengas números en los que basar tus conclusiones, es la posibilidad de calcular la dificultad de ciertas acciones.

\* **Concentración:** Tienes la capacidad de concentrar tu mente y desconectar todas las distracciones o molestias. Cualquier penalización sobre una dificultad o Reserva de Dados procedente de una distracción u otra circunstancia desfavorable se limita a dos, si bien no se obtienen ventajas adicionales si solo se impone un dado de penalización.

\* **Sentido Común:** Tienes una cantidad significativa de sabiduría cotidiana y práctica. Siempre que estés a punto de hacer algo contrario al sentido común, el Narrador deberá alertarte de que tu posible acción no sería práctica. Éste es un mérito ideal si eres un jugador novato, porque te permite recibir consejos del Narrador respecto a lo que deberías y no deberías hacer.

\* **Sentido temporal:** Tienes un sentido innato del tiempo y puedes estimar con precisión el paso del tiempo sin usar ningún dispositivo adicional. Puedes calcular la hora del día con un error de un minuto o dos.

\* **Fría lógica:** Tienes el don de separar la información basada en los hechos de los barnices emocionales o históricos. Reduces la dificultad para percibir engaños y actitudes subjetivas en uno.

\*\* **Paranoia Leve.** Eres tan paranoico que es difícil agarrarte desprevenido. Este es un comportamiento subconsciente mucho mas leve que el Trastorno Mental Paranoia. Tienes una bonificación de 1 a la dificultad para detectar emboscadas y similares.

\*\* **Memoria etidética:** Puedes recordar cosas vistas y oídas con un detalle perfecto. Si consigues al menos un éxito en una tirada de Inteligencia + Alerta, puedes recordar con precisión cualquier visión o sonidos deseados.

\*\* **Sueño Ligero:** Puedes despertarte instantáneamente a la menor señal de peligro o problema, sin somnolencia ni vacilación. Las reglas de la Humanidad sobre los dados no se aplican.

\*\* **Paciencia.** Eres paciente y eres capaz de soportar humillaciones sin entrar en Frenesí. Restas 1 a la dificultad de todas tus tiradas de Frenesí cuando se trate de humillaciones o agresiones.

\*\*\* **Calma:** Eres tranquilo y templado por naturaleza y no pierdes los estribos con facilidad. Reduce en dos todas las dificultades de tus tiradas de frenesí, independientemente de cómo se provoque el incidente.

\*\*\* **Voluntad de Hierro:** Cuando estás decidido, nada puede apartarte de tus objetivos. No pueden Dominarte ni pueden afectar a tu mente de ninguna manera mediante conjuros ni rituales. Si el poder es demasiado potente, puedes tener que gastar puntos de Fuerza de Voluntad.

\*\*\*\* **Autoconfianza:** Cuando gastes un punto de Fuerza de Voluntad para conseguir un éxito automático, tu confianza en ti mismo te puede permitir obtener el beneficio del gasto sin tener que llegar a perder el punto de Fuerza de Voluntad. No pierdes el punto cuando lo gastes, a menos que termines la tirada con un solo éxito. Este Merito solo puede usarse cuando necesites confianza en tus aptitudes para poder tener éxito (dificultad 6 o mas). En los demás casos este Merito no afecta al gasto de Fuerza de Voluntad.

### Defectos

- \* / \*\*\*\*\* **Instinto Suicida.** Buscas la Muerte Definitiva subconscientemente, por ello, el Narrador puede hacerte repetir una tirada de Técnica exitosa y hacer que te quedes con el peor resultado. Puede hacerlo tantas veces por historia como puntos tenga el Defecto.
- \* **Aislamiento Emocional** Has visto tanto dolor y sufrimiento que te has vuelto frío y ya poco te importa. La dificultad de cualquier tirada Social aumenta en 1.
- \* **Sueño Profundo:** Cuando duermes, te es muy difícil despertarte. En cualquier tirada de este tipo, eleva en dos la dificultad y escenifica que parece que nunca puedes llegar puntualmente cuando tienes una cita a primera hora.
- \* **Escéptico:** No consigues ver la necesidad de la Mascarada, y has hecho pública tu postura. La adopción de tu posición te ha vuelto sospechoso a los ojos de tus antiguos.
- \* **Impaciente:** No tienes paciencia para quedarte y esperar. Quieres hacer las cosas ya. Cada vez que tienes que te ves obligado a esperar en vez de actuar, es necesaria una tirada de Autocontrol para evitar que te largues por tu cuenta.
- \*\* **Amnesia:** Eres incapaz de recordar nada sobre tu pasado, tu familia, tu antiguo entorno o sobre ti mismo. Tu vida es una pizarra en blanco. Sin embargo, tu pasado puede volver para atormentarte.
- \*\* **Confusión:** A menudo estás confuso y el mundo parece ser un lugar muy distorsionado y retorcido a tus ojos. A veces, sencillamente te es imposible dar sentido a nada, por mucho que te esfuerces. Tienes que interpretar este comportamiento todo el rato, en pequeña proporción, pero tu confusión se hace especialmente fuerte siempre que los estímulos te rodeen (varias personas te hablan a la vez o te sientes desorientado). Debes gastar Fuerza de Voluntad para superar los efectos de tu confusión, pero solo momentáneamente.
- \*\* **Timorato:** Eres muy susceptible a la Dominación e intimidación por parte de los demás; de hecho eres incapaz de usar tu Fuerza de Voluntad libremente. Solo puedes emplear Fuerza de Voluntad cuando esta en juego tu supervivencia o cuando sea adecuado a tu Naturaleza.
- \*\* **Estereotipo:** Te apoyas mucho en las leyendas vampíricas que has leído y escuchado. Llevas capa, hablas con acento y actúas como un personaje de historieta. Cuando trates con otros vástagos que consideran ese comportamiento ridículo, la dificultad para dichas relaciones sociales aumenta en 2. Además, llamas la atención ante los cazadores y, para la Camarilla, corres el riesgo de violar la Mascarada cada vez que salgas a la calle.
- \*\* **Hastío.** Estás muy cansado del mundo y la rutina que a este rodea. Sufres una penalización de 1 a las tiradas de Percepción con gente que ya conoces y a las tiradas de cualquier acción que siga a una sorpresa. Sin embargo, puede que durante determinados momentos que se encuentren fuera de la rutina normal ganes puntos de Fuerza de Voluntad para resistir o lograr determinadas cosas.
- \*\* **Rutinario.** Repites las cosas de forma subconsciente. De forma que si alguien te estudia puede llegar a reducir la dificultad de 1 a 3 para sorprenderte, dependiendo de la situación.
- \*\* **Sed de inocencia:** Contemplar inocencia –en cualquiera de sus formas- despierta en ti una sed de sangre terrible. Si no superas una tirada de Autocontrol, entrarás en Frenesí y atacarás al causante de tu hambre.
- \*\* **Territorial:** Eres extremadamente territorial. No te gusta abandonar tu dominio, ni tampoco te gusta que los forasteros entren en él. De hecho, mientras estás fuera, te pones tan nervioso y desorientado que la dificultad de todas tus tiradas aumenta en uno. Además, debes hacer una tirada de frenesí cuando otros vampiros entren en tu territorio, a no ser que obtengan tu permiso para atravesarlo. Los Tzimisce no puede adquirir este Defecto, ya que su debilidad de clan otorga un problema similar.
- \*\* **Victima de la Mascarada:** Incluso después de tu Abrazo te negabas a creer que eras vampiro. Sigues convencido que hay una explicación lógica para tu estado y empleas todo el tiempo que puedes buscándola. También tienes problemas alimentándote, y puedes insistir en tratar de ingerir comida normal. Ninguno de estos hábitos hace que seas una compañía excesivamente agradable para los demás Vástagos. (NOTA: Este Defecto debe interpretarse en todas ocasiones).

**\*\*\* Paranoia Aguda:** Cada vez que un conocido realice algo de forma desinteresada debes tirar Autocontrol para no considerarlo un enemigo. Este Defecto actúa de forma similar al Trastorno Paranoia.

**\*\*\* Recién Despierto:** Has estado en letargo hasta hace muy poco tiempo. Sufres un +2 a la dificultad de cualquier tirada que tenga que ver con la tecnología ó cuando te relaciones con alguien que no sea de tu época.

**\*\*\* Olvidadizo:** No se puede tomar este Defecto junto con el mérito Concentración. Si bien no olvidas Técnicas ni Conocimientos, sí que olvidas nombres, direcciones... Con el fin de recordar algo más que tu propio nombre y la situación de tu refugio, haz una tirada de Astucia, o como ultimo recurso gasta un punto de Fuerza de Voluntad.

## Observación

### Méritos

\* **Gusto Agudo:** La dificultad de todas las tiradas de dados relativas al gusto disminuye en dos.

\* **Oído agudo:** La dificultad de todas las tiradas de dados relativas al oído disminuye en dos.

\* **Olfato Agudo:** La dificultad de todas las tiradas de dados relativas al olfato disminuye en dos.

\* **Vista Aguda:** La dificultad de todas las tiradas de dados relativas a la vista disminuye en dos.

### Defectos

\* **Daltonismo:** Sólo puedes ver en blanco y negro. El olor no significa nada para ti, si bien eres sensible a la densidad del color, que percibes como sombras de gris. Imposibilita Auspex 2(Percepción del Aura).

\* **Defecto visual:** Tu visión es defectuosa. La dificultad de todas las tiradas relacionadas con la visión aumentan en dos. No miopía ni cosas así, no corregible. No se puede coger junto con Vista Aguda.

\* **Duro de Oído:** Tu audición es defectuosa. La dificultad de todas las tiradas de dados relativas al oído aumentan en dos. No puedes coger Oído Agudo si coges este Defecto.

\*\* **Tuerto:** Tienes un solo ojo. No tienes visión periférica en tu lado ciego y se tiran dos dados menos para cualquier acción exija la percepción de la profundidad. Esto incluye el combate con armas arrojadas.

\*\*\*\* **Sordo:** No puedes oír el sonido y fallas automáticamente todas las tiradas que exijan oír.

\*\*\*\*\* **Ciego:** Fallas automáticamente en todas las tiradas que impliquen la visión.

## Aptitudes

### Méritos

\* **Ambidextro:** Tienes un elevado grado de destreza en tu mano torpe y puedes realizar tareas con la mano mala sin ninguna penalización. La penalización normal por usar ambas manos a la vez para efectuar acciones distintas (combatir con un arma en cada mano) es de +1 a la dificultad para la derecha y de +3 a la dificultad para la otra mano.

\* **Aptitud Informática:** Tienes una afinidad natural con los ordenadores, así que la dificultad de todas las tiradas para repararlos, construirlos o manejarlos disminuye en dos.

\* **Aptitud Mecánica:** Tienes una habilidad natural con todo tipo de dispositivos mecánicos (ten en cuenta que esta aptitud no se extiende a dispositivos electrónicos, tales como ordenadores). La dificultad de todas las tiradas de dados para comprender, reparar o manejar cualquier tipo de dispositivo mecánico disminuye en dos. Sin embargo, este Mérito no te ayuda a conducir ningún tipo de vehículo.

\* **Comer Comida:** Tienes la capacidad de comer comida. Es una aptitud que desarrollaste en una fase temprana de tu existencia como no-muerto o quizás ha sido una capacidad latente durante todo el tiempo. Los demás Vástagos lo consideran asqueroso, pero puede ser de gran ayuda para mantener la Mascarada.

\* **Conductor Nato:** Tienes una afinidad natural con la conducción de vehículos motorizados con ruedas, como coches, trailers e incluso tractores. La dificultad de todas las tiradas que exijan maniobras de conducción arriesgadas o especialmente difíciles disminuye en dos.

\* **Lastimoso:** Hay algo en ti que da pena a los demás. Esto hace que cuiden de ti como si fueras un Niño (ver el apartado de Arquetipos). Este Mérito no afectará a algunas Naturalezas (Autócrata, Fanático, Perverso, Sicofante) y algunas Conductas pueden aparentar que no les afecta. Tienes que decidir qué hay en ti que atrae tanta lástima y cuánto (o cuán poco) te gusta.

\*\* **Lingüista Natural:** Estás dotado para los idiomas. Este Mérito no te permite aprender más idiomas que los que te permite tu valor en Lingüística, pero puedes añadir tres dados a cualquier Reserva de Dados que implique idiomas, tanto escritos como hablados.

\*\*\* **Arrojado:** Se te da bien correr riesgos, y aún mejor sobrevivir a ellos. Todas las dificultades son una unidad inferior siempre que intentes algo particularmente peligroso y puedes no hacer caso de un resultado de fracaso cuando saques unos en dichas en dichas acciones (puedes cancelar un solo uno que te salga en la tirada, como si hubieras tenido un éxito adicional).

\*\*\* **Precoz:** Aprendes rápido. El tiempo para aprender habilidades se divide en dos, como el coste de experiencia.

\*\*\* **Absorbente:** Aprendes muy deprisa y asimilas cosas nuevas más rápido que la mayoría. Adquieres un punto de experiencia adicional al final de cada historia (no de cada sesión de juego).

\*\*\*\* **Polifacético:** Tienes un gran acervo de habilidades y conocimientos diversos, obtenidos a lo largo de tus extensos viajes, los empleos que has tenido o simple experiencia general. Tienes automáticamente un punto en todas las Reservas de Dados de Técnicas y Conocimientos. Este es un nivel ilusorio, que se usa para representar una amplia gama de habilidades. Si el personaje se entrena o gasta experiencia en la Técnica o conocimiento, primero deberá comprar un punto, luego dos, etc. Como si no tuviese ningún punto en él.

## Defectos

\* **Analfabeto:** A causa de la carencia de educación o como resultado de una alteración como la dislexia, eres incapaz de leer o escribir.

\*\*\*\* **Inculto:** No has recibido una educación adecuada y por ello tienes cinco puntos menos que gastar en tus conocimientos (por lo cual, el número máximo de puntos que puedes gastar en tus Conocimientos al comienzo del juego sería ocho y el mínimo sería cero). Sigues pudiendo gastar puntos gratuitos para comprar Conocimientos. Sin embargo, al comienzo del juego, no puedes tener más de tres puntos en ningún Conocimiento.

\*\*\*\* **Inepto:** Como en Inculto, pero relativo a los Talentos.

\*\*\*\* **Inexperto:** Como en Inepto, pero relativo a las Técnicas.

## Sobrenaturales

### Méritos

\* / \*\*\*\*\* **Illuminado.** Has dado al menos los primeros pasos en el duro y complicado camino a la Golconda, aunque no estás cerca de este estado del ser, eres consciente del camino a seguir. Por el momento, puedes sumar el valor del Mérito en dados para resistir el Frenesí. Debes tener Humanidad 8 ó superior para escoger éste Mérito.

\* **Aura engañosa:** Tu aura es anormalmente brillante y colorida para un vampiro. Apareces como mortal en todas las tentativas por leer tu aura.

\* **Toque curativo:** Normalmente los vampiros sólo pueden cerrar las heridas que causan lamiéndolas. Con un solo toque, puedes obtener el mismo efecto.

\* **Amor Verdadero:** Has descubierto, pero puedes haber perdido un amor verdadero. No obstante, este amor proporciona gozo en una existencia tórrida habitualmente carente de momentos de tal iluminación. Siempre que estés sufriendo, en peligro o abatido, pensar en tu verdadero amor es suficiente para darte fuerzas para perseverar. En términos de juego, este amor te permite tener éxito de forma automática en cualquier tirada de Fuerza de Voluntad, pero sólo cuando te estés esforzando activamente para proteger o acercarte a tu verdadero amor. Además, el poder de tu amor puede ser lo bastante poderosos como para protegerte de otras fuerzas sobrenaturales. Sin embargo, tu amor verdadero puede ser también un estorbo y precisar ayuda de vez en cuando. Un aviso: este es un Mérito arduo de interpretar a lo largo de una Crónica.

\* **Inofensivo para los Animales:** Los animales no te temen ni desconfían de ti como de la mayoría de los Vástagos. Te tratan como tratarían a cualquier mortal y no rehuyen tu contacto.

\*\* **Afinidad con las Hadas:** Tu presencia no asusta a las hadas; de hecho, las atrae hacia ella y, por naturaleza, estás en armonía con su forma de ser. Eres capaz, a diferencia de los Vástagos, de entrar en Arcadia, el reino místico de las hadas, siempre que encuentres una entrada, por supuesto.

\*\* **Biblioteca Esotérica:** Posees una biblioteca de materiales esotéricos, que puede incluir al menos una versión del Libro de Nod. No es imprescindible que estés familiarizado con el contenido de estos volúmenes llenos de amplios conocimientos (eso depende de tus Habilidades) pero, en momentos de necesidad, tu biblioteca puede ser un banco de datos de valor incalculable.

\*\* **Médium:** Posees una aptitud natural para percibir y oír a los espíritus, fantasmas y sombras. Aunque no puedes verlos, sientes su presencia y puedes hablar con ellos cuando están cerca de ti. Puedes incluso invocarlos (rogándoles o engatusándoles) a tu presencia. Los espíritus no te ayudarán ni te ofrecerán consejo de balde; siempre pedirán algo a cambio.

\*\* **Resistente a la Magia:** Tienes una resistencia inherente a los rituales de los Tremere y los conjuros de los magos de otros credos y órdenes. Si bien nunca podrás aprender la Disciplina Taumaturgia, la dificultad de esos conjuros y rituales es dos unidades mayor cuando vayan dirigidos contra ti. Nota: esto incluye todos los conjuros, tanto los perjudiciales como los beneficiosos.

\*\* **Sentido del Peligro:** Tienes un sexto sentido que te advierte del peligro. Cuando estés en peligro, el Narrador deberá hacer una tirada de Percepción + Alerta; la dificultad depende de lo lejano del peligro. Si la tirada tiene éxito, el Narrador te dice que tienes un presentimiento. Si se obtienen varios éxitos, esa sensación puede ser más precisa y dar una indicación de la dirección, distancia o naturaleza del peligro. Este Mérito es más fiable y específico que el Poder Auspex de Nivel 1; pueden combinarse los dos para crear un sistema de aviso aún más potente.

**\*\*\* Diablerie Oculta:** Las trazas negras indicadoras de diablerie no se manifiestan en tu aura.

**\*\*\* Camarada Licántropo:** Tienes un amigo y aliado que resulta ser un hombre lobo. Si bien puedes pedir la ayuda de este ser si llega la necesidad, éste también tiene derecho a pedir tu ayuda (después de todo, sois amigos). Sin embargo, ni tu especie ni la suya aprecia este tipo de relación y vuestras sociedades respectivas os castigarán a ambos si se descubre vuestra amistad. Será difícil acordar lugares de reunión y métodos de comunicación. El Narrador creará el personaje del hombre lobo, pero no te revelará completamente sus poderes y potencialidades.

**\*\*\* Espíritu Mentor:** Tienes un fantasma por camarada y guía. Este espíritu puede emplear varios de sus poderes secundarios, cuando se esfuerce al máximo (ver Embrujado más adelante) pero, en su mayor parte, el beneficio que obtendrás de él son los consejos que te podrá dar. Este fantasma es el espíritu incorpóreo de alguien que antaño estuvo vivo y quizás incluso fuera alguien famoso o sabio. El Narrador creará el personaje fantasma, pero no te revelará completamente sus poderes y potencialidades.

**\*\*\* Invulnerable:** Eres inmune a los Vínculos de Sangre. No importa cuánta sangre bebas de otros vampiros, nunca quedarás Vinculado con ellos.

**\*\*\* Suerte:** Naciste con suerte; o si no, es que el Diablo cuida de los suyos. Sea como sea, puedes repetir tres tiradas fallidas en cada historia. Sólo puede hacerse un intento de repetición en una tirada concreta.

**\*\*\*\* Destino:** Tienes un destino excelente, si bien puede que no te des cuenta de ello. Tu destino se hará progresivamente más evidente en el curso de la crónica. En tu camino, profecías y sueños te guían y te ofrecen pistas de tu objetivo definitivo. El sentido de orientación y seguridad que ofrece esta sensación de destino te ayuda a superar el miedo, la depresión y el desaliento que provocan las cosas que no son relevantes para tu destino. Hasta que cumplas tu destino, puedes sufrir contratiempos, pero nada te detendrá permanentemente. A escenificación de esto depende del Narrador.

**\*\*\*\* Aptitud Mágica Innata:** Tienes algún tipo de aptitud para la magia que te distingue. Esta aptitud es distinta de cualquier poder vampírico o Disciplina normal. La naturaleza exacta de la habilidad es un misterio para ti.

**\*\*\*\* Disciplina Adicional:** Puedes elegir una Disciplina adicional (a criterio del Narrador) como si fuera una Disciplina de clan. Todos los costes para aprender esa disciplina se pagan como si fuera propia de tu clan. Un personaje no puede escoger este mérito más de una vez.

**\*\*\*\* Existencia Encantada:** De alguna manera, tu no-vida está protegida y no te enfrentas a los peligros a los que deben enfrentarse los demás. Podría ser simplemente que tienes mucha suerte. Cualquiera que sea la razón de esta situación, puedes no hacer caso de un solo 'uno' en cada tirada que hagas. Esto hace mucho menos probable que alguna vez fracases en una tirada y te da más éxitos que los que obtienen los demás.

**\*\*\*\* Ángel de la Guarda:** Alguien o algo te vigila o te protege de todo daño. No tienes ni idea de quién o qué es, pero tienes una idea de que alguien cuida de ti. En momentos de gran necesidad, puedes gozar de protección sobrenatural. Sin embargo, uno nunca puede contar con seguridad con el ángel de la guarda. El Narrador debe decidir por qué velan por ti, quién vela (no necesariamente un ángel, a pesar del nombre).

**\*\*\*\*\* Nueve Vidas:** El destino te ha concedido la oportunidad de acercarte más que nadie a la Muerte Definitiva y sobrevivir. Si surge una situación en la que normalmente morirías, seguirás en pie, aunque puede que quedes bastante maltrecho. Cuando el Narrador u otro personaje hace una tirada que normalmente mataría al dueño del Mérito, la tirada se repite, gastando una de las "Nueve Vidas". Si esa tirada sigue causando que el personaje muera, puede hacerse otra, y así sucesivamente, hasta que la tirada tenga éxito o se gaste el Mérito. Son nueve oportunidades nunca se reponen después de usarse. (NOTA: Se recomienda al Narrador pensarlo bien antes de permitir este Mérito)

**\*\*\*\*\* Verdadera Fe:** Tienes una acendrada fe y un profundo amor por Dios, o cualquiera que sea el nombre que escojas para nombrar al Todopoderoso. Quizás tu fe te llegó antes de tu Abrazo y fue lo bastante potente para sobrevivir incluso a esta prueba; o, increíblemente, la adversidad que has experimentado en tu estado ha sacado lo mejor que hay en ti. Comienzas el juego con un punto de Fe (un Rasgo con un valor de 1 a 10). Tu Fe te proporciona una fuerza y consuelo que sigue sosteniéndote cuando todo lo demás te traiciona. Tu Fe se suma a todas las tiradas de Fuerza de Voluntad y de Virtudes. Los efectos sobrenaturales exactos de la Fe, si los hay, dependen del Narrador (si bien, habitualmente tendrán el efecto de repeler a los

Vástagos). Indudablemente, variará de una persona a otra y casi nunca será evidente; algunas de las personas más santas nunca han hecho un milagro mayor que conseguir que conseguir conmovier a un alma herida. La naturaleza de los milagros que llegues a efectuar estarán habitualmente relacionados con tu propia Naturaleza y puede que nunca te des cuenta de que te ha ayudado una fuerza más allá de ti mismo.

Debes tener una Humanidad de 10 para poder escoger este Mérito y, si dicha Humanidad desciende por debajo de nueve, pierdes todos tus puntos de fe que poseías y sólo podrás recuperarlos mediante alguna penitencia dura y trabajos prolongados (y cuando tu Humanidad tenga 10 otra vez). Nadie puede comenzar la partida con más de un Punto de Fe. Pueden obtenerse puntos adicionales únicamente cuando el narrador lo decida.

## Defectos

**\*\*\*\*\* Maldito:** Has sido maldecido por alguien o algo con poderes sobrenaturales o mágicos. Esta maldición es concreta y detallada, no puede eliminarse sin un esfuerzo extremado y puede amenazar la propia vida. Algunos ejemplos son los siguientes:

\* Si pasas un secreto que has contado tu traición te perjudicará más tarde o más temprano (1 punto).

\* Tartamudeas increíblemente cuando tratas de contar lo que has visto u oído (2 puntos).

\* Las herramientas a menudo se rompen o se averían cuando tratas de usarlas (3 puntos).

\* Estás condenado a hacerte enemigo de aquellos con los que más te unas (así que, hagas lo que hagas, no intimas demasiado con los demás personajes). (4 puntos)

\* Todos tus éxitos o logros acabarán, inevitablemente, por empañarse y fracasar de alguna forma (5 puntos)

\* **Mancha de Corrupción:** Las plantas se marchitan cuando te acercas a ellas y morirán si las tocas. Se rumorea que el propio Caín poseyó este Defecto.

\* **Brisa Fría:** Un viento gélido te sigue allá donde vayas. Aunque puede venir bien para las tiradas dramáticas, ese efecto también desconcierta a los mortales y pone en peligro la Mascarada. La dificultad para todas las tiradas sociales con mortales aumenta en 1. Los vientos fríos que barren las oficinas o los clubes nocturnos abarrotados pueden despertar todo tipo de sospechas.

\* **Hedor de la Tumba: Exudas el olor de la tierra húmeda recién movida y eres incapaz de ocultarlo con perfume alguno. Los mortales en tu presencia se sentirán incómodos y la dificultad para todas las tiradas sociales para tratar con humanos aumentarán en uno.**

\* **Repulsión al Ajo:** No puedes soportar el olor a ajo y la más leve traza de su aroma te obligará a salir de una habitación. La fuerza completa su penetrante olor hará correr lágrimas sanguinolentas por tus mejillas y te dejará casi ciego, mientras que su contacto puede provocar ampollas e incluso heridas abiertas.

\*\* **Faro impío:** Irradias un mal palpable. El clero y los mortales devotos saben intuitivamente que en ti hay algo terriblemente maligno y reaccionan al respecto. Te está vedado el paso a las iglesias y a otros lugares de culto.

\*\* **Susceptibilidad Mágica:** Eres susceptible a los rituales mágicos además de a los conjuros de los magos de otros credos. La dificultad para lanzar un conjuro sobre ti es dos unidades menor y todos los conjuros tienen sobre ti un efecto doble de lo normal.

\*\* **Visión de la muerte:** Todo te parece podrido y descompuesto. El mundo se presenta como un cadáver; los mortales parecen enfermos o esqueléticos, los edificios decrepitos, y tus compañeros Vástagos recuerdan a cadáveres mohosos ambulantes. Por esto mismo, las actividades Sociales son complicadas para ti, y todas las tiradas respectivas aumentan su dificultad en 1. Aparte, la dificultad de todas las tiradas de Percepción aumenta en 2. Sin embargo, la dificultad para resistir todas las tiradas basadas en la apariencia (Como, hasta cierto punto, Presencia) se reduce en 2.

\*\*\* **Embrujado:** Te persigue un fantasma al que sólo tú (y los mediums) puedes ver y oír. Le desagradas activamente y trata de hacer tu vida desgraciada, insultándote, y distrayéndote; sobre todo cuando tienes que

mantener la sangre fría y en tensión. También tiene varios poderes secundarios que puede usar contra ti (una vez por cada historia para cada poder): ocultar objetos pequeños; dar un 'escalofrío' a los demás, haciendo que se sientan muy incómodos contigo; provocar un zumbido fuerte en tus oídos o en los de los otros; mover un objeto pequeño, como un cuchillo; romper un objeto frágil, como una botella o un espejo; hacerte la zancadilla; o hacer ruidos extraños, como el de las cadenas. A veces, se puede alejar al fantasma gritándole, pero esto confundirá a los que te rodeen. Probablemente el Narrador personificará al fantasmación el fin de que la situación sea aún más frustrante para ti.

**\*\*\* Repelido por Cruces:** Te repele la visión de una cruz normal (como si estuviesen bendecidas). Los Vástagos que pertenecieran a la Iglesia antes de su Abrazo son los que tienen más probabilidad de poseer este Defecto; perciben que su nueva forma es un juicio de Dios.

**\*\*\* Ríos Infranqueables:** No puedes cruzar un curso de agua corriente a menos que estés al menos 15 metros por encima de él. 'Agua corriente' es cualquier extensión de agua de más de medio metro de anchura en cualquier dirección y que no esté completamente estancada. Evidentemente, un Vástago con este Defecto cree demasiado en los cuentos de las viejas.

**\*\*\*\* Presa de condenación:** No hay éxtasis en tu Abrazo, sólo terror y dolor. Los mortales de los que te alimentas luchan y gritan mientras chupas su sangre, lo que te obliga a apresarlos mientras bebes. Esta experiencia puede requerir una tirada de Humanidad para los vampiros que tengan una puntuación elevada en este rasgo (a discreción del Narrador).

**\*\*\*\* Sensible a la Luz:** Eres aún más sensible a la luz que los demás vampiros. La luz del sol te provoca el doble de daño del normal e incluso la luz de la luna te hace daño. De hecho, incluso las luces brillantes pueden ser dolorosas, pero se puede mitigar ese dolor usando gafas de sol. Cuando la luna esté brillando, la luz que arroja provocará heridas de la misma forma que lo hace la luz del sol para los no-muertos normales. Sin embargo, las heridas provocadas por la luna no son agravadas y pueden curarse de forma normal. Recuerda: incluso en noches de luna llena, es posible que se haya puesto cuando te aventuras al exterior o que las nubes la tapen.

**\*\*\*\* Sino Aciago:** Estás condenado a experimentar una caída sumamente horrible, o, peor aún, sufrir una agonía eterna. Hagas lo que hagas, algún día serás historia. Al final, todos tus esfuerzos, tus luchas y tus sueños quedarán en nada. Tu destino es seguro, está escrito y no hay nada que puedas hacer al respecto. Y lo que es aún más horrible, lo sabes en parte, ya que a veces tienes visiones de tu fatalidad... y son de lo más inquietantes. El malestar que te inspiran estas visiones sólo puede superarse con el uso de Fuerza de Voluntad, y volverá después de cada visión. En algún punto de la crónica, llegarás a enfrentarte a tu sino, pero el cuándo y el cómo dependen completamente del Narrador. Si bien no puedes hacer nada con tu destino, sí puedes intentar alcanzar algún objetivo antes de que suceda, o al menos tratar de asegurarte de que tus amigos no queden también destruidos. Éste es un Defecto difícil de interpretar; si bien puede parecer que te quita toda tu libertad de elección, nos hemos dado cuenta de que irónicamente concede libertad.

## Lazos con la Estirpe

### Méritos

\* a **\*\*\* Favor:** Un Antiguo te debe un favor a causa de algo que tú o tu sire hicisteis por él. La categoría del favor que se te debe depende de cuántos puntos gastes. Un punto indicaría una merced relativamente pequeña, mientras que tres puntos probablemente indicarían que el Antiguo te debe la no-vida. Para más información, ver las reglas sobre Prestación.

\* a **\*\*\* Regalo Especial:** Tu sire te dio un obsequio especial después del Abrazo. El Narrador deberá crear algo adecuado o escoger un objeto de la lista de Objetos Místicos. El Narrador decidirá cuántos puntos vale un objeto en concreto.

\* / \*\*\*\* **Chiquillo Poderoso.** Tienes un chiquillo leal en una posición de poder. Dependiendo de la posición tendrá un valor ú otro. Si quieres que esté Vinculado contigo, has de pagar 2 puntos más.

\* / \*\*\*\* **Propiedades.** Por cada punto tienes dos propiedades en cualquier parte del mundo, que han sido adaptadas para ofrecer protección, descanso ó escape.

\* **Inofensivo:** Todo el mundo te conoce en tu ciudad. Y sabe que no supones ninguna amenaza para sus planes. Aunque esa estimación puede parecer insultante, también evita que seas asesinado. Nadie piensa que merezca la pena perder tiempo quitándote de en medio, y eso te mantiene a salvo. Si empiezas a actuar de manera que demuestre que ya no eres inofensivo, las reacciones de los demás ante ti probablemente cambiarán.

\* **Asiduo del Eliseo:** Pasas una cantidad de tiempo increíble en los diferentes Eliseos de tu ciudad. Ves y te dejas ver hasta tal punto que todos los peces gordos al menos saben quien eres. Las prolongadas visitas te proporcionan oportunidades adicionales para relacionarte con Arpías y con otros Vástagos de similar posición.

\* **Antiguo Ghoul:** Fuiste presentado a la Sangre mucho antes de ser convertido en vástago. Tu larga experiencia como ghoul te permite conocer a la sociedad vampírica y sentirte cómodo en ella. La dificultad de todas las tiradas sociales cuando estés en presencia de otros neonatos (particularmente aquellos que no han sido educados por sus Sire) se reduce en 1, y aparte, se resta 1 permanentemente a la dificultad de todas las tiradas relacionadas con el conocimiento de la Estirpe.

\* **Sire Prestigioso:** Tu Sire tenía o tiene una gran Posición en la Camarilla y esto te ha otorgado un honor peculiar. En consecuencia, la mayoría te trata respetuosamente, mientras que otros únicamente te desprecian, ya que creen que no eres nada comparado con ellos. Este prestigio podría ayudarte en gran medida cuando trates con Antiguos que conocieran a tu Sire. De hecho, los contactos de tu Sire pueden llegar a abordarte en algún momento, ofreciendo su ayuda. Si bien puede que tu Sire ya no esté en contacto contigo, el mero hecho de tu ascendencia te ha marcado para siempre.

\* **Reputación:** Tu fama ha superado las fronteras de tu secta. Todo el mundo sabe quién eres, qué has hecho y qué se supone que has hecho (lo que pudiera no ser la misma cosa). La publicidad puede ser buena o mala; lo que importa es que todo el mundo sabe tu nombre. Otro asunto es si los individuos ajenos a tu círculo social saben lo suficiente para encajar tu rostro con tu nombre. Un personaje con este Mérito no puede adoptar el Defecto de Notoriedad.

\*\* **Amigo del Sheriff:** Por alguna razón, caes bien al jefe policial de la zona. Está dispuesto a pasar por alto tus infracciones menores y a contarte cosas que se supone no debes saber. Incluso podría advertirte de las redadas cuando el príncipe no se siente muy generoso. Por supuesto, abusar de este contacto podría convertir a un Sheriff amistoso en un enemigo.

\*\* **Camino despejado:** A diferencia de muchos Vástagos, te gusta viajar. Tienes un profundo conocimiento de las rutas de viajes seguras y sus metodologías, por no hablar de los refugios disponibles en un buen número de destinos. Al menos que alguien conozca tu ruta exacta y te esté buscando expresamente, puedes moverte entre ciudades sin encontrarte aleatoriamente con Lupinos, con patrulleros estatales demasiado entusiastas o similares.

\*\* **Estudioso de los Enemigos:** Te has tomado parte del tiempo necesario para aprender y especializarte en un enemigo concreto de alguna secta. Estás enterado de algunas de sus costumbres, estrategias, habilidades y objetivos a largo plazo, y puedes aprovechar este conocimiento. La dificultad de todas las tiradas relacionadas específicamente con el sujeto en cuestión se reduce en dos, mientras que, todas las tiradas relacionadas con enemigos en general baja en uno, simplemente porque te has concentrado totalmente en tu campo.

\*\* **Estudioso de Otros:** Este Mérito funciona de manera idéntica a *Estudioso de los Enemigos*, solo que se aplica a un grupo que no este necesariamente enemistado con la secta.

\*\* **Viejo amigo:** Un conocido de tus días mortales fue Abrazado al mismo tiempo que tú. Por suerte, su amistad a sobrevivido incluso a la muerte, y puedes encontrar en el una fuente constante de apoyo y ayuda en tu viejo amigo. Él Espera lo mismo de ti, lo que no siempre es conveniente, pero al menos cada uno de vosotros tiene alguien a quien recurrir que recuerda a los viejos tiempos, con sus días y sus noches.

**\*\* / \*\*\*\* Dominio:** El príncipe te ha otorgado derechos exclusivos sobre una porción de territorio. La extensión e importancia de este territorio son directamente proporcionales al coste del Mérito. Por ejemplo, un par de manzanas con casas adosadas podrían valer dos puntos, mientras que cuatro manzanas en un distrito financiero de la ciudad pudieran valer cuatro. Aunque los derechos del territorio son tuyos, hay responsabilidades aparejadas que, si no son atendidas, podrían causar que te despojen de tu posesión.

**\*\*\* / \*\*\*\*\* Titular de un Cargo:** Actualmente ocupas uno de los puestos oficiales de la Camarilla en tu ciudad. El grado de poder que posees depende del coste del Mérito.

**\*\*\* Amigo de los Subterráneos:** Aunque no eres un Nosferatu, sabes orientarte en las cloacas, corredores, canales, túneles de metro y otras rutas subterráneas de tu ciudad natal. Puede que no caigas bien a las criaturas que allí habitan, pero no son propensos a matarte en el acto cuando te vean en su territorio. La dificultad de todas las tiradas de Cultura de las Cloacas y tiradas referentes al mundo subterráneo se reduce en 1. Los Nosferatu no pueden comprar este Mérito, ya que se supone que lo poseen de manera “innata”.

**\*\*\* Identidad Alternativa:** Además de tu identidad normal, has adoptado un papel alternativo que te permite moverte con otro grupo o secta de vampiros. Este otro yo tiene una historia y un pasado creíbles que pueden soportar al menos las comprobaciones más básicas. Sin embargo, tu Sire y tus Aliados y Contactos no saben que mantienes esta segunda identidad y tratan a este “extraño” de acuerdo a eso.

**\*\*\* Estrella de Ciernes:** Eres uno de los vampiros prometedores de la ciudad. Todo el mundo quiere conocerte y ser tu amigo, incluso aquellos que están en el poder te tientan con puestos de responsabilidad. La dificultad de todas las tiradas sociales contra cualquier vampiro que no se oponga activamente a tu ascenso se reduce en 1.

**\*\*\* Amistad con Clan:** Por distintas razones –aspecto, porte, historial o conducta, algo en ti atrae a los miembros de un clan distinto del tuyo propio. La dificultad de todas las tiradas relacionadas con los tratos sociales con los miembros de este clan son dos unidades menor de lo normal. Esto puede ser un arma de doble filo; los demás te marcarán como simpatizante de ese clan, te guste o no.

**\*\*\* Topo:** Tienes un informador infiltrado en el Sabbat, en la Camarilla o en cualquier otra secta (Aunque es menos probable) que te pasa todo tipo de información acerca de tus iguales. Tú decides lo que haces con la información, pero abusar de este conocimiento podría ser un buen método para hacer que mataran a tu informador.

**\*\*\* Títere:** Puedes manipular y controlar en cierta medida a otro vampiro de generación posterior a la tuya. Probablemente, conseguiste tu mando mediante el Vínculo de Sangre, pero también puede provenir de otros orígenes, como el chantaje, el soborno o la amenaza; invéntatelo tú. El títere no necesariamente sabe que está siendo controlado.

**\*\*\*\* Amistad con la Primogenitura:** El consejo dirigente de la ciudad te valora a ti y a tus opiniones. Se te llama para consultarte decisiones, y tus recomendaciones tienen mucho peso. Tu puesto quizá no sea oficial, pero aun así es poderoso.

**\*\*\*\* Vínculo roto:** Fuiste vinculado con sangre pero te has desecho del lazo en secreto, y eres libre para actuar como desees. Tu regente no tiene ni idea que no estás vinculado, y sigue amenazándote como si lo estuvieras. A criterio del Narrador, la experiencia de haber sido vinculado una vez puede volverte inmune a serlo de nuevo.

**\*\*\*\*\* Arpía:** Te incluyes entre las Arpías, los vampiros que llevan la voz cantante en el Eliseo. La tuya es una de las voces que ridiculiza, exalta, alaba o humilla a los Vástagos de la ciudad. Tu opinión es muy influyente, lo que significa que vas a encontrarte con todo tipo de tentativa – desde sobornos a amenazas- para que la cambies. La dificultad de todas las tiradas sociales cuando actúes en ejercicio de tu cargo se reduce en 1.

**\*\*\*\*\* Primogénito:** Formas parte de la cuadrilla dirigente de vampiros de la ciudad en la que vives. Tu voz es una de las pocas que el príncipe debe escuchar, y tienes una influencia tremenda en tu clan. Por otro lado, siempre hay otros intrigando para ocupar tu lugar, lo que hace que tu postura sea precaria.

## Defectos

\* / **\*\*\* Amor Abandonado** Abandonaste a un Vástago al que querías y él, por razones determinadas por el Narrador, te odia y desea tu sufrimiento desde entonces. Dependiendo del poder de este Amor Abandonado varía el valor del Defecto (Un punto podría ser un Neonato, mientras que tres podría ser un Antiguo o peor).

\* / **\*\*\* Jactancioso.** Eres un bravucón. Sufres una penalización de 1, 2 ó 3 puntos (Dependiendo del valor del Defecto) a la dificultad para resistirte a cualquier intento de Manipulación basado en halagos.

\* a **\*\*\*\* Enemigo:** Tienes un enemigo, o quizás un grupo de enemigos, que trata de perjudicarte. El valor del Defecto determina lo poderosos que son estos enemigos. Los más poderosos (Matusalenes o Archimagos) serían defectos de 5 puntos, mientras que alguien con poder más cercano al tuyo valdría sólo un punto. Debes decidir quién es tu enemigo y como os enemistasteis.

\* / **\*\*\*\*\* Deuda de Prestación.** Debes favores a uno ó más vampiros. La dificultad para influir sobre estos vástagos aumenta en 1. El valor del Defecto depende del poder que posea ese vástago, pudiendo ser un simple neonato o un poderoso Antiguo.

\* **Chico nuevo:** Eres el último Abrazado de tu ciudad, y todo el mundo lo sabe. Eso te sitúa automáticamente en el fondo de la escala social. Otros neonatos se aprovechan de cualquier oportunidad para demostrarte tu inferioridad. La dificultad de las tiradas sociales al tratar con otros neonatos aumenta en 1.

\* **Comprensión incompleta:** Te han explicado todo el asunto, pero aún no sabes bien como funciona tu secta y la Mascarada. Tu comprensión imperfecta de las reglas y normas de tu nueva existencia significa que, antes o después, vas a cometer un error al respecto.

\* **Confusión de Identidad:** Te parecen a otro Vástago, con el cual te confunden, para tu disgusto. Los aliados de esta persona te abordarán y te contarán cosas que no deseas oír, sus enemigos tratarán de deshacerse de ti y los demás te tratarán de formas extrañas. Al final, quizá puedas aclarar la situación, pero te exigirá un esfuerzo tremendo.

\* **Formación Falaz:** Tu Sire fue sumamente malévolo y todo lo que te enseñó sobre la sociedad de la Estirpe es falso. Todas tus creencias sobre que eres en realidad y cómo se relacionan los vampiros son erróneas y es probable que tus creencias equivocadas te metan en muchos problemas de los que será difícil salir. A lo largo del tiempo, después de muchas lecciones duras, puedes superar este mal comienzo (el Narrador dirá cuando). Pero, hasta entonces, seguirás creyendo lo que te contaron al principio, independientemente de cuánto se esfuercen los demás en 'engañarte' para que pienses otra cosa.

\* **Objetivo de Reclutación:** La secta opuesta te quiere, y te quiere en serio. Hacen todo lo posible por reclutarte, de manera voluntaria o no, y los elementos de presión habitualmente aparecen en el peor momento posible.

\* **Pobreza.** Eres muy pobre para ser un vampiro antiguo. No puedes tener Recursos. Evidentemente, sólo determinados vástagos pueden tomar este defecto (NOTA: Sería ilógico que un Gangrel Rural posea altos niveles en ese Trasfondo, por lo tanto, sólo se recomienda para los clanes aristócratas (Ventrue, Toreador, Lasombra, etc). Como siempre, en manos del Narrador)

\* **Prescindible:** Alguien en el poder quiere quitarte de en medio. Quizá quiera un territorio que poseas, o está celoso de la atención que estás obteniendo de uno de sus criados mortales preferidos. Como sea, tiene el poder de meterte en situaciones peligrosas "por el bien de la camarilla", y no tiene escrúpulos al hacerlo.

\* **Presentación Chapucera:** Cuando tu Sire te presentó al príncipe de la ciudad, te fue mal. Ahora estas convencido de que te odia (Sea o no así). Necesitas tener éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 7 para permanecer delante del príncipe de uno de sus representantes debidamente autorizados sin huir, lloriquear o hacer el ridículo de cualquier otra forma.

\* **Recién llegado:** Acabas de llegar a tu nueva ciudad de residencia, y lo has hecho sin conocer a nadie del lugar. Las facciones existentes pueden tratar de reclutarte o eliminarte, mientras que las Arpias te evalúan y te examinan. Mientras tanto, tu ignorancia de los acontecimientos recientes, historia y política de la ciudad puede llegar a desconcertarte en determinadas ocasiones, causando que cometas determinados errores.

\* **Simpatizante:** Has expresado públicamente tu simpatía hacia algunos de los objetivos y políticas de la secta opuesta. Tus francas opiniones sobre el asunto te han convertido en sospechoso a ojos de la jerarquía de tu ciudad, y puede ser acusado de traidor.

\* **Sire Infame:** Tu Sire era, y quizá sea, objeto de la antipatía y desconfianza de muchos de los Vástagos de la ciudad. En consecuencia, también tú les desagradas y desconfían de ti. Ésta es una carga pesada, de la que no es fácil deshacerse.

\* **Sire Loco:** Tu Sire ha perdido completamente la noción de la realidad y se ha vuelto peligrosamente loco. Cualquier mal cometido por tu Sire puede afectar a tu posición y algunas de las peligrosas maquinaciones de tu Sire puede, de alguna manera, implicarte. Los Malkavians no pueden adoptar este defecto, ya que se supone que sus Sires están locos.

\* **Sire Resentido:** Tu Sire tiene antipatía por ti y te desea mal. Si tiene la más pequeña ocasión, tu Sire tratará de perjudicarte e incluso puede atacarte si se le provoca. Los amigos de tu Sire también actuarán contra ti y, por ello, muchos Antiguos se enemistarán contigo.

\*\* **Antiguo Amor:** Alguien que quisiste profundamente ahora está con el enemigo. Aún intenta ganarse tu atención “por los viejos tiempos” mientras actúa en tu contra. A menos que superes una tirada de Manipulación + Expresión contra tu antigua amistad, no actúas en su contra a menos que la situación sea de vida o muerte.

\*\* **Chiquillo Bastardo.** Creaste un chiquillo sin permiso y, si se descubre el secreto, tanto tu chiquillo como tú serán castigados. Este Defecto puede ser obtenido varias veces.

\*\* **Chiquillo Vengativo.** Has creado un chiquillo que te odia y trabaja activamente en tu contra.

\*\* **Diablista Secreto.** Has cometido Diablerie al menos una vez, pero nadie conoce todavía tu secreto. Si se supiese, sufrirías una penalización de 3 a la dificultad de cualquier tirada Social con otros vástagos, especialmente Antiguos.

\*\* **Engreído:** Estas orgulloso de tu nueva posición y de tu clan. Tanto, que has conseguido agraviar a otros Vástagos y te has labrado unas cuantas enemistades. Los vampiros más sabios se ríen de ti y achacan tu grosería a la juventud, pero otros te consideran arrogante y ofensivo. Estos harán lo posible por meterte en un aprieto o dañarte. La dificultad de todas las tiradas sociales contra cualquier vampiro al que hayas enojado con tus insolencias aumenta en 2.

\*\* **Fracaso:** Una vez ocupaste un cargo en tu ciudad, pero fracasaste catastróficamente en tus obligaciones. Ahora estás marcado como incompetente, excluido de las altas esferas y de cualquier responsabilidad, e ignorado por todos los que se abren camino hacia arriba.

\*\* **Instrumento:** Has hecho trabajos sucios en el pasado para algún miembro de la alta jerarquía de la ciudad. Sin embargo, en vez de concederte su favor, tus acciones te han convertido en un estorbo o un riesgo. Por el momento, la preocupación de tu anterior patrón es mantenerte callado. A largo plazo, es librarle de ti.

\*\* **Objetivo Huido:** Has escogido un mortal para el Abrazo, pero otro vástago se te adelantó y lo Abrazó antes. No puedes soportar la humillación de ser privado de tu premio, y te enfureces en cuanto vez al que se te escapo. Por ello, la dificultad para resistir el frenesí frente a esta persona aumenta en 2. Este odio puede llevarte a otras actitudes irracionales, como eliminar a tu rival, y ha generado en ti comportamientos mezquinos e irracionales bastante evidentes. La dificultad de todas las tiradas de Carisma aumenta en 1 hasta que se resuelva la situación.

\*\* **Sires rivales:** No uno, sino dos vástagos querían concederte el Abrazo. Tu Sire real o tú (o ambos) se convirtieron en el objetivo de la ira del pretendiente fracaso, que está trabajando activamente para desacreditarte o destruirte. Como sea, la dificultad de tu perseguidor para resistir el frenesí cuando se encuentra cerca de ti aumenta en 2.

\*\* **Trasgresor de la Mascarada:** En tus primeras noches como miembro de la Estirpe, rompiste accidentalmente la Mascarada (y te vieron haciéndolo). Alguien tapó tu error, pero se guarda el favor. Vives temeroso a que se revele tu error, mientras tanto, tu “salvador” se aprovecha de ti despiadadamente.

\*\* **Vinculado:** Estas vinculado con sangre a otro vampiro. Tu regente no tiene porque tratarte mal, pero es un hecho que tu voluntad no es enteramente tuya. Saberlo te corroe, incluso si te ves perdido en la devoción a tu amo vampírico.

**\*\* Sire Diabólico:** Tu Sire está involucrado en actos que provocarían un tremendo escándalo en la Camarilla. Podría estar quebrantando la Mascarada sin motivo o dando caza a los Antiguos de la ciudad y dándose un banquete con su sangre. Es probable que los Arcontes acudan a ti con el fin de descubrir el paradero de tu Sire y puede que no te crean si les dices que no lo sabes.

**\*\*\* Antigo príncipe:** Antiguamente contabas con un poder casi absoluto en la ciudad, pero esas noches han pasado. Quizá te retiraste, quizá fueras depuesto, o quizá tu ciudad cayera ante el Sabbat; importa poco en tu actual situación. Lo que importa es que el príncipe de la ciudad en que vives está enterado de tu antiguo trabajo, y le preocupa que pudieras estar tratando de volver al cargo. La maquinaria de la Camarilla en la ciudad donde vives esta ligeramente inclinada en tu contra, y si el príncipe ve una oportunidad de librarse de ti la aprovechará.

**\*\*\* Durmiendo con el Enemigo:** Tienes algún tipo de contacto íntimo con un miembro de una secta rival o de un clan enemigo. Puedes tener un amante, un chiquillo, un amigo o un contacto trabajando en el otro lado de la verja, pero a pesar de las cuestiones políticas mantienes una relación amistosa (o más que amistosa) con tu supuesto enemigo. Tus lazos con alguien del otro bando serían considerados traición por tus superiores y si te descubren la pena seguramente será la muerte.

**\*\*\* Perseguido como un perro:** Otra secta o grupo de vampiros ha decidido que eres un objetivo para el exterminio, y te persiguen implacablemente. En el lado bueno, los enemigos de tu enemigo pudieran querer ayudarte, proporcionándote aliados pero **\*\*\* Chivato:** Se sabe que eres un soplón. Por ellos, aquellos sobre los que aún no has informado te odian, pasándote información falsa cuando pueden tratando de desacreditarte. Si se les presenta la oportunidad, podrían hacerte daño. A pesar de todo, tu fama de delator te precede, aumentando la dificultad en todas las tiradas sociales contra aquellos que no están de acuerdo con tu modo de actuar en 1.

**\*\*\* Desgracia para la sangre:** Tu Sire considera tu Abrazo una gran equivocación y ha dejado que todo el mundo lo sepa. En el Eliseo te ridiculizan, tus iguales si burlan de ti y eres profundamente despreciado por el que debería guiar. Cualquier solicitud o petición que hagas probablemente sea ignorada por los amigos de tu Sire, y se desdeñarán tus éxitos.

**\*\*\* Notoriedad:** Tienes una mala reputación entre los Vástagos de la ciudad que has escogido. Puede ser tu propia reputación o bien provenir de tu Sire. Hay una penalización de dos dados a todas las tiradas de dados para los tratos sociales con los Vástagos de la ciudad. Un personaje con este Defecto no puede tomar el Mérito de Reputación.

**\*\*\*\* / \*\*\*\*\* Caza de Sangre:** Te han declarado el objetivo de una caza de sangre y el regreso a tu ciudad de origen significa la muerte. Por cuatro puntos, este Defecto significa que sólo tienes prohibido el paso por tu ciudad natal. Por seis, toda la Camarilla esta aullando por tu vitae.

**\*\*\*\* Demasiadas ocupaciones:** Tienes tus manos en demasiados pasteles, y la gente esta empezando a darse cuenta. Tienes demasiados Ghouls, demasiados criados y demasiadas influencias, lo que significa que mucha gente está interesada en tus actividades. Estos enemigos aprovechan cualquier oportunidad para reducir tu poder e influencia, y si para eso es necesario mentir, hacer trampa o asesinar, que así sea. Además, tus enemigos bloquean cualquier intento que realizas para moverte a nuevas áreas de control.

**\*\*\*\* Enemistad con un Clan:** Un clan en particular te quiere muerto. Has ofendido a todo el clan, de antiguos a neonatos, y por ello todo miembro de esa línea de sangre quiere tu cabeza en un plato. Los efectos del Defecto pueden manifestarse de varias maneras, de desaires públicos e insultos a atentados reales contra tu existencia. La dificultad de todas las tiradas sociales relacionadas con los miembros del clan en cuestión aumentan en 2.

**\*\*\*\* Matricida / Parricida.** Has cometido Diablerie con tu propio Sire. Si los demás antiguos llegan a enterarse serás rechazado o castigado. Eres el objetivo prioritario de los chantajistas, y debes estar siempre alerta a cualquier señal de otros Vástagos buscando información sobre tu Sire y su "desaparición".

**\*\*\*\* Miembro a Prueba:** Traicionaste a la Camarilla, al Sabbat o a algún otro grupo vampírico y acabas de haber sido aceptado a prueba en la secta contraria. Te queda mucho por demostrar antes de que seas miembro pleno. La mayoría te trata bien, pero sabes que no confían en ti. Aparte de tenerte siempre vigilado, se te exige demostrar tu lealtad una y otra vez.

**\*\*\*\* Regente odioso:** No sólo estás vinculado con sangre, sino que también eres esclavo de un vampiro que te maltrata salvajemente. Quizá te humille o abuse de ti en público; quizá tu amo te obligue a cometer actos abominables de su parte. En cualquier caso, la existencia bajo el vínculo es una pesadilla interminable.

**\*\*\*\* Diabolista Conocido.** Cometiste Diablerie alguna vez y todos lo saben. Existe el riesgo de que se te haga una Caza de Sangre y sufres una penalización de 3 a la dificultad de todos los Sociales con gente que conozca tu secreto.

**\*\*\*\* Hazmerreír:** De alguna manera eres el objeto de ridículo de las arpías de la zona, que te han convertido en su objetivo favorito y recurrente. La dificultad de todas las tiradas sociales en el Eliseo y de las tiradas de Intimidación o Dominación sobre alguien que haya escuchado historias sobre ti aumenta en 2. También, la dificultad para cualquier tirada de carácter social en cualquier parte de la ciudad aumenta en 1.

**\*\*\*\*\* Lista Roja:** O estás en la temida Lista Roja –el registro de todos los vampiros que la Camarilla quiere ver eliminado- o se está considerando tu inclusión en ella. Cualquier vampiro de la Camarilla te atacará en cuanto te vea, o más probablemente, solicitará unos buenos refuerzos.

## Sociedad Mortal

### Méritos

**\*\* Discoteca:** Posees una discoteca de tamaño moderado, quizás uno de los locales nocturnos más de moda en la ciudad. Esta discoteca ingresa el dinero suficiente como para mantenerte con un lujo moderado (1.000 dólares al mes), pero más importante que el dinero es el prestigio. Puedes usar la discoteca como refugio o puedes pasar simplemente el rato allí. El nombre de la discoteca, su estilo, su diseño y sus parroquianos habituales son los que tú decidas. Entre las variaciones sobre este tema podríamos citar: un restaurante, un teatro, un club de comedia, un palacio de deportes o una tienda.

**\*\* Lazos Jurídicos:** Tienes influencia y contactos con el sistema de justicia. Conoces a la mayoría de los jueces, además de los fiscales del departamento del fiscal jefe y puedes afectar al avance de diversos casos y procesos con una dificultad limitada. Si bien es difícil intervenir en un caso, puedes influir en él en una dirección u otra. Estos lazos también pueden facilitar la obtención de órdenes de registro.

**\*\* Lazos periodísticos:** Tienes influencia y contactos en los medios de comunicación locales. Puedes suprimir y crear historias de noticias (aunque no siempre con un 100% de eficacia; los periodistas son una panda de rebeldes que nunca se acostumbran al mando) y tienes acceso a los archivos y cotilleos de los trabajadores de los periódicos y emisoras de televisión.

**\*\* Mansión:** Posees una gran mansión – una casa con 25 habitaciones o más\* además del terreno circundante. Si escoges este Mérito, también te incluye el personal de servicio, si lo tienes, si bien no puedes usarlo como Rebaño o Criados, a menos que compres el Trasfondo correspondiente. Se supone que la mansión tiene el sistema de seguridad más moderno que se encuentre disponible, además de una verja alrededor del perímetro. Si bien la mansión puede estar en un estado todo lo bueno o malo que desees, cuanto más habitada parezca estar, más atención atraerá. Una casa fantasma no atraerá inspecciones de Hacienda.

**\*\*\* Lazos Eclesiásticos:** Tienes influencia y contactos en algunas iglesias locales y tienes medios para crear reuniones de protesta y recaudar dinero. Por supuesto, cuanto más uses tus lazos, más riesgo correrás de descubrirte y recuerda que la iglesia no está muy de acuerdo con lo que haces por las noches.

**\*\*\* Lazos Empresariales:** Tienes influencia y contactos en la comunidad empresaria local. Comprendes la dinámica del dinero en la ciudad y tienes enlaces con todos los protagonistas. En épocas de necesidad, puedes provocar todo tipo de caos financiero y puedes reunir considerables cantidades de dinero (en forma de préstamos) en un período de tiempo muy corto.

**\*\*\* Lazos con el Hampa:** Tienes influencia y contactos con la mafia y con las bandas callejeras medianamente organizadas. Esto te proporciona un acceso limitado a un gran número de 'soldados', además de unos amplios contactos con el submundo del crimen y el mercado negro. Cuanto más a menudo uses tus contactos con el mundo del crimen, más débiles se volverán.

**\*\*\* Lazos Policiales:** Tienes influencia y contactos en el departamento de policía local. Puedes, únicamente con una llamada telefónica, conseguir que se curse una orden de registro. Sin embargo, cuanto más uses tus contactos con el departamento de policía, más se debilitarán y más atención atraerás sobre ti. Tu influencia no es sólida (esto sólo puede conseguirse como consecuencia del juego) y puede que te decepcione en ocasiones.

**\*\*\* Lazos Políticos:** Tienes influencia y contactos entre los políticos y burócratas de la ciudad. En época de necesidad, puedes desconectar la electricidad o cortar el agua de un edificio o barrio y puedes lanzar distintos medios de hostigamiento contra tus enemigos. Cuanto más uses tus lazos políticos, más se debilitarán. Sólo puede conseguirse un control total como consecuencia del juego.

**\*\*\*\* Consejero Delegado:** Tienes influencia y control destacados sobre una corporación importante y sus compañías asociadas, como si fueras su director general. De hecho puede que hayas poseído esta empresa antes de tu Abrazo y que hayas mantenido el control a pesar de tu ausencia diurna. A través de esta corporación, sabes gran parte de lo que sucede en la comunidad empresarial y tienes los medios para librar una guerra económica contra potencias de igual poder. Este Mérito te proporciona algunos Contactos informales y Recursos, cuyo alcance exacto determinará el Narrador.

## Defectos

**\*\* Anacronismo:** Llevas siendo vampiro ya un tiempo y no puedes (o no quieres) mantenerte con la evolución de los tiempos. Necesitas una tirada de Inteligencia siempre que tengas que tratar con algo de un período posterior a los días en los que respirabas. Si fallas la tirada, halla el total neto de fallos y usa este total como modificador negativo a tus intentos. Los personajes que tengan este Defecto llevarán más de 50 años sugeridos en Vampiro, así que el Narrador deberá decidir si permitir o no el uso de este Defecto en su crónica.

**\*\*\* Protegido:** Estás entregado a la protección de un mortal. Puedes describir a tu protegido, si bien es posible que sea el Narrador quien lo cree. Este personaje puede ser un amigo o pariente de los días anteriores a tu Abrazo o simplemente un mortal al que admiras y consideras importante. Los protegidos son propensos a verse metidos en la acción de las historias y a menudo son blanco de los enemigos de un personaje.

**\*\*\* Perseguido:** Te persigue un cazador de brujas fanático que cree que eres una bestia vil y peligrosa, contraria a la naturaleza (y quizá lo seas). Esta persona podrá dar caza también a todos con los que te relaciones. Aunque este cazador ambiciona destruir a todos los vampiros, hay algo en ti que atrae la pasión de este ejecutor.

## Físicos

### Méritos

\* **Elástico:** Eres extraordinariamente flexible. Reduce en dos la dificultad de cualquier tirada de Destreza que implique la flexibilidad corporal. Deslizarse a través de un espacio diminuto es un ejemplo de uso de este Mérito.

\* **Rostro simpático:** Tienes una cara que a todo el mundo le recuerda a alguien, y los desconocidos son propensos a mostrarse amistosos por ello. El efecto no se desvanece si explicas el "error". Por ello, la dificultad en todas las tiradas sociales apropiadas (Por ejemplo, vale para Seducción, pero no para Intimidación) se reduce en 1. Este Mérito sólo funciona en el primer encuentro.

\*\* **Color saludable:** Pareces más saludable que los demás vampiros, lo que te permite mezclarte con los humanos con mayor facilidad. Aun conservas el color de los vivos y tu piel sólo es un poco fría al tacto, pero no mucho menos de lo normal.

\*\* **Cara de Niño:** Pareces más humano que los demás vampiros, lo que te permite encajar mucho más fácilmente en el mundo humano. Tu piel es rosada, nunca llegaste a dejar de respirar (aunque no lo

necesites) e incluso estornudas de forma natural. Puedes hacer que tu corazón lata siempre que tengas al menos un Punto de Sangre. Los Nosferatu no pueden tomar este Mérito.

**\*\* Corazón Desplazado:** Tu corazón se ha movido dentro de tu cuerpo, aunque no más de medio metro desde su posición inicial, cerca del centro de tu pecho. Los que traten de clavarte una estaca en el corazón lo tendrán muy difícil para encontrar el lugar adecuado (el cual debería ser tu mayor secreto).

**\*\* Piel Dura: Tu piel es anormalmente gruesa y tiene rasgos coriáceos. Ganas un dado extra en tu reserva de dados de absorber (aunque no para absorber fuego o luz solar). La piel al sentido del tacto parecería ser áspera y dura.**

**\*\*\* Digestión Eficaz:** Puedes extraer de la sangre una nutrición mayor de la habitual. Cada dos Puntos de Sangre que ingieras aumentan en tres tu Reserva de Sangre. Redondea hacia abajo, de tal manera que los medios puntos sueltos no se aplican. Por ejemplo, beber cuatro Puntos de Sangre elevará en seis la Reserva de Sangre; tomar cinco Puntos de Sangre te aportará siete.

**\*\*\*\* Corpulento:** Eres de un tamaño anormalmente grande; posiblemente tengas más de dos metros de altura y más de 180 kilos de peso. Por ello, tienes un Nivel de Salud Adicional y puedes sufrir más daño antes de quedar incapacitado. Trata este Nivel adicional como un nivel de Lastimado adicional, sin penalizaciones a las tiradas.

## Defectos

**\* a \*\*\* Alérgico:** Eres alérgico a alguna sustancia, de una forma no muy distinta de las alergias de los mortales. Sin embargo, no sufres erupciones ni estornudos, sino que tu reacción te deja incapacitado. Si la sustancia estaba en la sangre que bebiste la reacción será muy fuerte, si bien el solo contacto basta para molestarte. Si estaba en la sangre, tendrás cinco dados menos en todas tus Reservas de Dados durante 10 minutos; si sólo la tocaste, la penalización se reducirá a dos dados. Escoge de la lista siguiente o invéntate la sustancia a la que eres alérgico.

Plástico: 1 punto

Alcohol: 2 puntos

Drogas ilegales: 2 puntos

Metal: 3 puntos

**\* Bajo:** Estás muy por debajo de la estatura media y te cuesta moverte deprisa y ver por encima de los objetos altos. Sufres una penalización de dos dados a todas las tiradas de persecución, y tú y el Narrador debéis encargáros de que se tenga en cuenta tu estatura en todas las situaciones. En algunas circunstancias, esto puede darte una bonificación a esconderte.

**\*\* Desfigurado:** Una desfiguración te hace feo y fácil de recordar. Por lo tanto, tienes una Apariencia de cero, como los Nosferatu (los cuales no pueden coger este Defecto).

**\*\* Digestión Selectiva:** Sólo puedes digerir ciertos tipos de sangre. Puedes escoger si es que solo puedes beber sangre fría (persona muerta), sangre con el sabor del miedo... Los Ventrue no pueden escoger este Defecto, ya que tienen algo similar a causa de su debilidad de clan.

**\*\*\* Cojera:** Tus piernas están lesionadas o tienen algún otro tipo de defecto que les impide funcionar de forma eficaz. Sufres una penalización de dos dados a todas las tiradas relacionadas con el movimiento. Un personaje no puede coger este Defecto junto con el Mérito Elástico.

**\*\*\* Deformidad:** Tienes algún tipo de deformidad\* una extremidad deforme, joroba –que afecta a tus relaciones con los demás y puede incomodarte físicamente. La dificultad de todas las tiradas de dados relacionadas con la Apariencia aumenta en dos. También elevará en dos la dificultad de algunas tiradas de Destreza, de dependiendo del tipo de deformidad que poseas.

**\*\*\* Herida Permanente:** Durante el Abrazo sufriste heridas que tu Sire no hizo nada por curar. Comienzas cada noche al Nivel de Salud de Herido. Este Nivel puede curarse como el daño normal, pero cada anochecer, después del sueño, tus heridas siempre vuelven.

**\*\*\* Manco:** Sólo tienes un brazo, escoge cuál o determínalo al azar durante la creación del personaje. Esto sucedió antes del Abrazo. Se supone que estás acostumbrado a usar la mano que te queda, así que no sufres ningún tipo de penalización sea la mano que sea. Sin embargo, sí sufres una penalización de dos dados a cualquier Reserva de Dados en la que normalmente se necesitarían dos manos para efectuar una tarea, por muy sencilla que esta sea. Un personaje no puede coger este Defecto junto al Mérito Ambidextro.

**\*\*\* Monstruoso:** Hay en ti algo enteramente monstruoso, algo que te convierte en alguien aun más horrendo que un Nosferatu. Apenas pareces humano, pero tú decides la forma de ser diferente. Quizás te hayan crecido escamas o verrugas por todo el cuerpo o quizás el grito que proferiste cuando moriste haya quedado congelado permanentemente sobre tu rostro. No sólo es que tu Apariencia sea cero; es que incluso los Nosferatu están a disgusto en tu presencia. Los Nosferatu solo reciben un punto si cogen este Defecto.

**\*\*\* Niño:** Eras un niño pequeño en el momento del Abrazo. Aunque puede que el tiempo y la experiencia hayan cambiado tu punto de vista, estás encerrado en el cuerpo de un niño. Tienes el defecto de Bajo y te cuesta mucho que los demás te tomen en serio (penalización de dos dados a todas las tiradas relevantes cuando intentas hacerte entender). Como nunca has experimentado ningún tipo de cambio o transformación (nunca has experimentado la experiencia de la pubertad), estás mal adaptado para soportar las exigencias del Hambre (la dificultad de todas esas tiradas aumenta en uno). Además, puede que ciertos locales no te admitan, puesto que eres menor de edad.

**\*\*\*\* Mudo:** Tu sistema vocálico no funciona y no puedes hablar en absoluto aunque puedes emitir sonidos sin sentido. Puedes comunicarte por otros medios; habitualmente, escribiendo o por señas.

**\*\*\*\* Sangre Diluida:** Tu sangre es demasiado débil y no puedes usarla más que para mantenerte no-muerto de noche en noche y curar tus heridas. No puedes usar la sangre para potenciar tus Atributos físicos, para alimentar las Disciplinas que necesiten sangre ni para crear un Vínculo de Sangre con cualquier otra criatura. Además no siempre serás capaz de crear un vampiro. La mitad de las veces, el Abrazo no funcionará.

**\*\*\*\*\* Parapléjico:** Apenas puedes moverte sin ayuda, como unas muletas o una silla de ruedas u otra persona que te eche una mano. Incluso en ese caso, hacerlo puede ser doloroso y molesto. El Narrador y tú deberéis esforzaros en interpretar correctamente este Defecto, independientemente de lo difícil que resulte todo. Un personaje no puede coger este Defecto con el Mérito de Elástico.

## MÉRITOS Y DEFECTOS SABBAT

### PSICOLÓGICOS

#### Defectos

**\*\* Lunático:** Las fases de la luna te afectan. En noches de luna nueva eres extremadamente pasivo, en luna llena, eres emotivo y voluble, en creciente eres simpático y estás concentrado en tus tareas, en menguante eres apático y quisquilloso.

### APTITUDES

## Méritos

\* **Líder Natural:** Estás dotado de un cierto carisma que te distingue de los demás. Tienes una aptitud natural para dirigir a los demás. Puedes reducir el nivel de dificultad en tres puntos cualquier situación relacionada directamente con el liderazgo.

## SOBRENATURALES

### Méritos

\* **Influencia lunar:** La luna tiene sobre ti un efecto más fuerte de lo normal. Durante la luna nueva, tu Fuerza, Destreza y Resistencia, se reducen a la mitad (redondea hacia abajo). Durante los periodos de luna nueva, tu Fuerza, Destreza y Resistencia aumentan en la mitad. Durante las fases menguante y creciente, los Atributos tienen su valor normal.

\* **Sensibilidad a la Magia:** Tienes un don sobrenatural que te permite saber si se está usando o se ha usado recientemente la magia a menos de tres metros de distancia de donde te encuentras. Esto incluye todos los poderes sobrenaturales, como Disciplinas, Esferas, Dones y demás. La información obtenida sobre la magia dependerá del número de éxitos que consigas usando tu Percepción + Ocultismo (dificultad 7).

\* **Silencio:** tienes una capacidad fuera de lo común para moverte en silencio. Reduce en dos la dificultad de cualquier tirada de Sigilo para moverte en silencio. Puedes incluso andar sobre hojas secas sin hacer ruido. Si el viento sopla mientras te estás moviendo, no hay forma de oírte.

\*\* **Aptitud Mística:** Por alguna razón, tienes visiones. Éstas no son necesariamente premonitorias, pero como la precognición, las visiones se producen sin que tú puedas controlarlas. Puedes aumentar tu sensibilidad a ellas mediante prácticas ascéticas, pero nunca puedes inducir conscientemente una visión. Al contrario, es posible que tengas una visión mientras vas andando por la calle pensando en tus cosas. A diferencia de la Precognición, las visiones siempre están cubiertas de simbolismos y sólo tiene que ver con tu no-vida.

\*\* **Santidad:** Por alguna razón, todo el mundo te considera puro e inocente, aunque no ingenuo. Tienes una beatitud que es difícil de explicar, pero que los demás tienden a ver en ti, aunque no lo merezcas. Suelen recibir menos castigos por tus malas acciones y le caes bien a la gente.

\*\* **Voz Encantadora:** Tienes una voz casi mágica, hermosa más allá de lo que pueda expresarse con palabras. Reduces en dos la dificultad de todas las tiradas relacionadas directamente con el uso de tu voz, como el liderazgo, la seducción, la dominación, el canto... Dependiendo de las circunstancias, el Narrador puede permitirte el uso de dos dados adicionales en cualquier tipo de tirada de Presencia.

\*\*\* **Dotes de Oráculo:** Ves señales y presagios en la vida diaria. Puedes comprender muchos portentos mágicos que se le revelan a la gente cada día, pero que pocos ven y aún menos interpretan. Puedes obtener consejo de estos presagios, ya que ofrecen pistas del futuro y avisos para el presente.

Para ver un presagio o señal, se precisa una tirada simple usando Percepción + Ocultismo. Una vez que se haya visto la señal, debe interpretarse. Para esto, se usa Inteligencia + Ocultismo. El número de éxitos determinará cuanto sentido puede verse en la señal.

\*\*\* **Precognición:** Tienes la capacidad de percibir los acontecimientos antes de que sucedan. Esta aptitud no está bajo tu control. Las premoniciones acuden a ti cuando menos te lo esperas. El tema de las premoniciones tampoco está bajo tu control. Esta capacidad puede tener un gran impacto sobre la historia y la naturaleza exacta de los efectos está en manos del Narrador. Este Mérito no debe usarse para provocar problemas en el juego, sino para intensificar la experiencia aumentando el dramatismo.

\*\*\*\* **Aptitud Mágica Innata:** Tienes algún tipo de aptitud para la magia que te distingue. Esta aptitud es distinta de cualquier poder vampírico o Disciplina normal. La naturaleza exacta de la habilidad deberá seguir

siendo en cierto grado un misterio para ti, aunque puede que tengas algo que decir en cómo sea dicha aptitud. La aptitud tiene un nivel de poder aproximadamente similar a una Disciplina de Nivel Tres.

**\*\*\*\*\* Nueve Vidas:** El destino te ha concedido la oportunidad de acercarte más que nadie a la Muerte Definitiva y sobrevivir. Básicamente, tienes nueve vidas. Si surge una situación en la que normalmente morirías, sobrevivirás, aunque puede que quedes bastante maltrecho. Lo que sucede es que si se hace una tirada que normalmente mataría al personaje, la tirada se hace por segunda vez. Si esa tirada falla, puede hacerse otra, y así sucesivamente, hasta que la tirada tenga éxito o se gaste el Mérito. Tienes nueve oportunidades nunca se reponen después de usarse; cuando las uses se han ido.

## Defectos

**\*\* Presencia Inquietante:** La gente tiene una extraña sensación cuando está cerca de ti. Al parecer, pones muy incómodos a los demás, sobretodo a los animales y a los mortales. Tienes una penalización de dos dados a cualquier acción social que realices.

**\*\* Sin Reflejo:** No te reflejas en los espejos, como los vampiros de las leyendas. Esto puede tener un efecto muy perjudicial cuando trates de hacerte pasar por humano. Al menos, puedes acechar en una casa de espejos con relativa facilidad. Los LaSombra no pueden escoger este Defecto.

## LAZOS CON LA ESTIRPE

### Méritos

**\* Familiar Vampiro:** Un miembro de tu familia mortal también es un vampiro. Tienes una buena relación con este familiar y acudirá en tu ayuda si le llamas. Recíprocamente, él también puede pedirte ayuda algún día. Si el familiar está cerca, es un Mérito de dos puntos; si forma parte de tu misma manada es de tres puntos.

**\*\* Distinción en Manada:** Tienes cierto grado de fama dentro de tu manada. El motivo está en alguna gran acción heroica que probablemente les salvó la no-vida a muchos de ellos. Puedes considerar este Mérito como dos puntos que puedes sumar al Reconocimiento en Manada. Puede que no seas el líder de la manada, pero es posible que tengas más prestigio que él.

**\*\* Relación Especial:** Tienes un vínculo especial con otro vampiro que va más allá de cualquier otro tipo de vínculo que conozcas. Puede que ames al otro vampiro o no, pero tienes un lazo especial con él. Este lazo te permite que siempre sepas cuándo está en apuros, cuándo sufre, cuándo miente y cuando te necesita. A su vez, él sabrá lo mismo de ti. Ambos personajes deberán comprar este Mérito. No se debe abusar de este Mérito permitiendo que un personaje relativamente débil escoja a un compañero poderoso, a no ser que el Narrador lo apruebe.

### Defectos

**\* Castigado por la Manada:** Tu manada te ha impuesto algún castigo especial por haber hecho algo contra las reglas de la manada. Se te prohíbe hacer algo que normalmente podrías hacer, como hacer excursiones en solitario, salir de la ciudad con la manada, pasar el rato en la Zona...

**\* Responsabilidad Especial:** Tienes algún tipo de deber que se te exige cumplir por toda la manada. En realidad, no se te alaba por hacerlo, pero si no lo hicieses, perderías gran parte de su respeto. La naturaleza exacta del deber puede ser cualquiera: hacer de mensajero, reunir víctimas, encubrir los estragos...

**\* Rival en la Manada:** Tienes una intensa rivalidad con un miembro de tu manada. Siempre estás compitiendo con este compañero, ya sea por diversión o por despecho. Tienes fama de desvivirte por

superar a este rival, y él tiene fama de hacer lo mismo frente a ti. A veces, tu rival te aventaja, pero tú haces lo mismo con él.

**\*\* Enemigo en la Manada:** Te has hecho un enemigo dentro de tu manada. A esta persona le gustaría verte fuera de la manada y posiblemente muerto; quizás sencillamente porque no le gustas o quizás por una buena razón. En cualquier caso, este miembro de la manada tratará de hacer que los demás se pongan en tu contra y tratará de frustrar cualquier logro que consigas para ti mismo o para la manada. Si el Enemigo de la Manada es además el líder de la manada, será un Defecto de tres puntos. El valor del Vínculum entre tu enemigo y tú será automáticamente cero, y nunca aumentará independientemente de las veces que toméis parte juntos en la Vaulderie.

**\*\* Manada Deshonrada:** Has hecho algo que ha hecho caer el descrédito sobre tu manada y tu propia persona. Pierdes dos dados en todas las tiradas de dados relacionadas con esto y tu Reconocimiento en la manada deberá considerarse dos puntos inferior al normal.

**\*\*\*\* Sabbat a Prueba:** Traicionaste a la Camarilla o a algún otro grupo vampírico. Acabas de haber sido aceptado a prueba en la secta. Te queda mucho por demostrar antes de que seas miembro. La mayoría de Sabbat te tratan bien, pero sabes que no confían en ti. Te asignan las misiones más peligrosas y estás en primera línea del combate. Tu manada te vigila como un halcón y limita tus acciones. No se te permite hablar con Vástagos de fuera de la secta ni ir a ninguna parte fuera del territorio de la manada sin que te acompañe otro miembro de tu manada, y se te exige demostrar tu lealtad una y otra vez.

## SOCIEDAD MORTAL

### Méritos

\* **Aliado Aceptado:** Tienes un contacto útil en el mundo mortal, que puede ser valioso incluso para los líderes del Sabbat. Se te permite ese contacto, siempre que no haya complicaciones. Si surge la necesidad, deberás matar a tu contacto para proteger al Sabbat o para demostrar tu lealtad.

\*\* **Amistad Aprobada:** Tienes amistad con alguien que no es del Sabbat, ya sea mortal o Vástago. Por alguna razón, se te permite mantener dicha amistad. Puede que tu amigo tenga influencias o alguna aptitud que le haga valioso para la secta; de no ser así, hace mucho que te habrían ordenado que lo eliminases. Sin embargo, si surge la necesidad, tu líder puede pedirte que mates a tu amigo.

### Defectos

\* **Amistad Secreta:** Mantienes una relación de amistad con un mortal o un vampiro fuera del Sabbat, a pesar de que sabes que, si os descubriesen, es muy posible que os eliminasen a los dos. Siempre tienes que andar encubriendo esta relación; jamás deberás revelar este secreto o tendrás graves problemas.

## FÍSICOS

### Méritos

\* **Equilibrio Felino:** Posees de forma natural un sentido del equilibrio perfecto. Casi siempre que caes, puedes aterrizar de pie. Recibes dos dados adicionales cuando hagas una tirada para mantener el equilibrio.

\* **Matón: Tu aspecto es suficientemente duro para inspirar miedo o al menos inquietud en todos los que te ven. Irradias una sensación de amenaza tranquila, hasta el punto de cruzarse de vereda para evitar pasar cerca de ti. La dificultad de todas las tiradas de Intimidación con aquellos que no te hayan demostrado su superioridad física se reduce en 1.**

\* **Madrugador:** Parece que siempre eres el primero en levantarse y el último en acostarse. Sueles levantarte por lo menos una hora antes que todos los demás, pese a haberte quedado despierto hasta el amanecer.

Aunque hayas pasado la noche de caza, cuando tus compañeros están torpes y confusos, tú sigues despierto y alerta. Aparentemente, tienes la capacidad de sobrevivir con menos descanso.

## Defectos

\* **Perezoso:** Eres un vago. No te gusta hacer nada que exija mucho esfuerzo de tu parte. Prefieres dejar que los demás se ocupen del trabajo más duro. Te gusta estar tumbado y, para los criterios vampíricos, te pasas todo el día tumbado en el ataúd.

\* **Dientes Romos:** Tus dientes son cuadrados y nunca han llegado a afilarse como los de los otros vampiros. Debes sacar un éxito extra para hacer daño con un mordisco y causas automáticamente un nivel de salud de daño adicional por cada dos puntos de sangre que absorbas. Aparte, para poder absorber la sangre, debes masticar.

\*\* **Vulnerabilidad a la Plata:** La plata te inflige heridas agravadas, como les sucede a los hombres lobo.

\*\*\* **Adicción:** eres un adicto a alguna sustancia, aparte de la sangre. Antes de beber de una víctima te aseguras de que haya ingerido la sustancia para poder disfrutar de sus efectos. Dicha sustancia puede ser alcohol, drogas... Si no recibes tu dosis diaria, es más probable que caigas en frenesí; la dificultad de todas las tiradas de frenesí aumentará en dos.

\*\*\* **Curación Lenta:** Te curas de todas las heridas más despacio de lo normal; esto puede ser peligroso para las heridas agravadas. Sólo podrás curarte de las heridas agravadas al ritmo de un Nivel de Salud cada cinco días. También te cuesta más curarte de las heridas normales, y necesitas dos Puntos de Sangre por cada Nivel de Salud recuperado.

\*\*\* **Vitae estéril:** Por alguna razón, no puedes crear nuevos vampiros. Todos a los que tratas de abrazar mueren. Tu Vitae es imperfecta, más aún incluso que los que tienen Sangre Diluida. No puedes crear chiquillos, hagas lo que hagas. Sin embargo, a diferencia del Defecto de Sangre Diluida, puedes utilizar tu sangre de la misma manera que los demás vampiros.

\*\*\*\* **Portador de Enfermedad:** Tu sangre contiene una enfermedad que afecta a los mortales de los que te alimentas. Puede que no siempre los afecte, pero sí con regularidad. Debido a esto, no se te permite participar directamente en la Vaulderie. Sin embargo, aunque los demás no beberán de tu sangre, tú sí que deberás beber la suya. No se te permite beber directamente de recipientes humanos porque los contaminarías, así que primero tienes que extraer la sangre y verterla en una copa.

## NUEVOS MÉRITOS Y DEFECTOS PARA VAMPIRO

\* Méritos:

\* **Ortodoxia** (Lazos con la Estirpe)

Es sabido que eres un buen creyente; tienes -1 a la dificultad de todas las tiradas sociales con D'Angelo (no con los Pænitenti). Sólo para D'Ángelos.

\* **Introspección** (Mental)

Tienes una percepción especial para averiguar los verdaderos motivos de todas tus acciones. También puedes comprender perfectamente lo que motiva a los demás. Sumas dos dados a la reserva de Percepción cuando debas actuar contra alguien con tu misma Naturaleza o Conducta.

\* **Escritor Veloz** (Aptitudes)

El vástago en cuestión es hábil usando la pluma, el bolígrafo o lo que utilice para escribir (quizás algún Sabbat use el miembro viril...). En una noche activa puede llegar a escribir hasta 100 páginas legibles. Este

mérito da la posibilidad también de descifrar cualquier documento escrito rápidamente por otro, mediante una bajada de dificultad en 1 en una tirada impuesta por el narrador.

**\* Lazos con el Mercado Negro** (Sociedad Mortal)

Estas centrado dentro del mundo de la mafia a lo que es el contrabando de todo, desde Ak-47 hasta manuales de Wraith en inglés. Poder tener acceso a todo lo que se te ocurra es muy interesante. La dificultad y el tiempo necesario queda a discreción del Narrador. Se añade como al mérito **Lazos con el Hampa**, sumándose a este último en cuestión de éxitos e importancia.

**\* Refugio Secreto** (Lazos con la Estirpe)

Conoces un sitio que nadie sabe exactamente donde esta. Sabes que puedes dormir ahí tan tranquilo porque nadie te podrá emboscar. Eso si, nada es seguro 100% y mucho cuidado con decir por ahí que tienes un sitio secreto.

**\* Observador** (Psicológico)

Debido a tu constante vigilancia del medio sueles descubrir cosas que los demás pasarían por alto. La dificultad en todas las tiradas de percepción relacionadas con advertir detalles (como investigación, alerta, percibir engaños...) disminuye en uno. Es realmente difícil cogerte por sorpresa.

**\* Niño de la calle** (Aptitudes)

Siempre estuviste en la calle, explorando y conociendo todos los recovecos y callejones de tu ciudad. Conoces muchos posibles refugios, locales ilegales, lugares de reunión de grupos radicales, etc. La dificultad en todas las tiradas que tengan que ver con el conocimiento de las calles de tu ciudad (no vale para otras) disminuye en dos. Éste Mérito se puede coger como máximo dos veces para dos ciudades distintas.

**\* Talento Musical** (Aptitudes)

Naciste con un don para la música. Mozart, Beethoven, Bach... los consideras tus almas gemelas. Tienes un -2 a la dificultad en tiradas sobre o que tengan relación con la música.

**\* Seductor/a** (Físico)

Aunque puede que no seas excesivamente guap@, tienes ese "algo" que hace a una persona brillar entre todas las demás. Tienes un -2 a la dificultad en todas las tiradas que tengan que ver con la apariencia o la seducción. Debes tener al menos Apariencia 2 para adquirir este Mérito.

**\* Sentido Temporal** (Mental)

Tienes una especie de reloj interno de lo más puntual, tanto y con tanta exactitud que apenas necesitas llevar reloj o cualquier cosa para saber la hora que es. En cualquier situación sabrás la hora que es con escasos minutos de error, y el amanecer nunca te pillarás desprevenido.

**\*\* Lazos Sindicales** (Sociedad Mortal)

Tienes amigos e influencia entre los sindicatos obreros de tu ciudad. Puedes llegar a convocar huelgas o manifestaciones en un par de horas, o parar completamente una fábrica con un par de llamadas. Por supuesto, utilizar con demasiada frecuencia estos contactos puede hacer que los lazos se vayan debilitando poco a poco, hasta llegar a desaparecer.

**\*\* Amigo de la chusma** (Social)

Tus vagabundeos te han hecho popular entre los más necesitados. Los pobres sin techo y los inmigrantes ilegales te consideran un igual entre ellos, lo cual es muy útil cuando no quieres ser reconocido. Este Mérito puede concederte unos Aliados o Contactos potenciales, que pueden llegar a darte información a cambio de poca cosa, y lo que es quizás más importante, refugios por toda la ciudad en casas abandonadas, ocupas o casas de acogida.

**\*\* Mente de Comando** (Mental)

En vida estuviste en algún cuerpo de elite, e incluso es posible que alcanzaras un rango alto en el mismo. Esta experiencia ha viajado contigo a la no-vida, brindándote una mente analítica y genial en lo que se refiera a estrategia de cualquier tipo. A efectos prácticos, las tiradas referentes a estrategia militar, procedimiento policial, etc. disminuyen su dificultad en dos. Debes tener al menos Astucia o Inteligencia 2 para adquirir este Mérito.

**\*\* Dedos Ligeros** (Físico)

Tus dedos se mueven con mucha facilidad y destreza pudiendo ayudar en muchos trabajos manuales. Resta -2 a la dificultad de Informática y de Carterismo. Este mérito también permite rápidamente añadir un éxito a la tirada de desenfundar un arma.

**\*\* Magnetismo Animal (Sobrenatural)**

Haces que la gente te quiera, los atraes como la miel a las moscas. Esto ayuda en muchos aspectos a conseguir lo que quieras. Además otorga 2 dados más en tiradas de ámbito social y anula hasta 2 pifias en tiradas de Presencia por Escena.

**\*\* Balanza Perfecta (Física)**

Siempre te has movido como el gato de tu tía, se puede decir que siempre caes de pie y que la palabra vértigo no existe en tu léxico. Saltar de edificio en edificio o caminar por sitios estrechos no es problema para ti. Añades un dado a toda tirada de funambulismo y acrobacias. No sufres mareos ni vértigo por muy alto que estés y puedes hacer caso omiso a una pifia una vez por ronda. No se puede combinar con fobia a las alturas.

**\*\* Aptitud Esgrimidora (Aptitudes)**

Eres experto manejando floretes y espadas de una mano, ni Dartagnan te desarmaría en un duelo. No puedes pifiar en tiradas de armas blancas cuando uses alguna de las armas mencionadas y si te especializas en algún arma, repetirás con tiradas de 9 y 10.

**\*\*\* Sensitivo al Poder Infernal (Sobrenatural)**

Eres sensible al poder infernal. Puedes detectar rápidamente zonas donde se hayan personificado demonios, se hayan efectuado aquelarres o se hayan usado recientemente concesiones personales. Se puede desenmascarar también a un demonio mediante una tirada de Percepción + Empatía contra dificultad 7. Se puede también percibir si algún vampiro es diabolista o tiene contactos infernales gastando un punto de Fuerza de Voluntad.

**\*\*\* Amistad con los Anarquistas (Estirpe)**

Aunque pertenezcas a otra secta (Camarilla, Sabbat, Giovanni, Setitas, etc...) has entablado contactos con los Anarquistas y te has ganado su confianza, compartas sus ideales o no. Quizá ayudaste a uno de ellos a esconderse del sheriff, o tapaste una ruptura de la Mascarada sin pedir nada a cambio, o quizá salvaste la vida al mismísimo Jeremy McNeill (es un decir...). El caso es que gracias a ello los anarquistas te respetan y aprecian, y te ayudarán en cierto modo cuando lo necesites. Esto no quiere decir que te vayan a estar salvando el culo cada dos minutos, sino que pueden ofrecerte refugio al llegar nuevo a una ciudad hasta que encuentres uno propio, o que te contarán alguna que otra cosa que no deberías saber, es decir, favores interesantes y útiles pero tampoco cruciales. Aprovecharse en exceso de este Mérito o traicionar a tus nuevos amigos con los datos que te puedan dar ocasionará que los lazos se debiliten o se rompan, y quién sabe... quizá ellos sepan también demasiado sobre ti.

**\*\*\* Inventiva Faérica (Sobrenatural)**

En tu cabeza rondan mil y una ideas sobre inventos que podrían funcionar solo si tuvieras tiempo y el material necesario. Este mérito te da la habilidad secundaria de Construir (técnica) a nivel 2. Y lo que salga de ésta dependerá de tus acuerdos con el narrador, siempre intentando no convertir al vampiro ni en Forja (X-men) ni en cualquier Changeling constructor de maquinas de guerra.

**\*\*\* Heredero (Sociedad Mortal)**

Recibiste una gran suma de dinero bien por un legado proveniente de tu vida mortal o bien porque te ligaste a una vieja rica hace solo 2 semanas y desapareció misteriosamente. Este mérito otorga recursos 4 y Fama 2. Atento a las posibilidades de que los cazadores se enteren, porque saldrás en la tele en programas como ricos y famosos.

**\*\*\*\* Lazos con la Inquisición (Sociedad Mortal)**

Tienes contactos con la Sociedad de Leopoldo. Esto puede ser peligroso, pero también muy útil...

**\*\*\*\* Camarada Faérico (Sobrenatural)**

Un día apareció un tipejo bastante extraño que decía que sabía que eres vampiro y que te iba a ayudar a expulsar toda la banalidad que llevas encima, puede ser un Sluagh asiduo de las cloacas o un Boggan que trabaja en la factoría esclavizado en traducir Changeling segunda edición. Al igual que todos los otros méritos de camarada, la relación entre ambos estará mal vista y atento a lo que te pueda pedir este bichillo.

**\*\*\*\* Lazos Militares (Sociedad Mortal)**

Tienes amistades con el Tío Sam o con los G.I.Joes. El caso es que puedes acceder a los valiosos bancos de información militar e incluso si te lo montas bien, puedes tener incluso apoyo logístico a lo "Apocalypse Now"

**\*\*\*\* Lazos con los Medios de Comunicación (Sociedad Mortal)**

Los contactos con la TV, la radio o la prensa es una cosa muy interesante. Piensa en como puedes enmascarar o desenmascarar acciones de la estirpe, o piensa incluso que puedes hacer que pongan Dr. Slump o Lamu en el sur de España. A veces tener a April O'Neel como aliada es muy interesante.

**\*\*\*\* Experimento Tremere (Sobrenatural)**

Eres el resultado de uno de los innumerables experimentos de los Tremere para conseguir nuevas líneas de sangre. Eres miembro de una mínima línea de sangre (quizá el único, incluso) creada por medio de la magia de la sangre, con su propia/s Disciplina/s y Debilidad/es de clan, que deberán ser detalladas con ayuda o consentimiento del Narrador. Sin embargo, aparte de lo especial que puedas llegar a ser, no todo lo que reluce es oro, ya que sigues bajo el yugo de los Tremere, haciendo trabajos para ellos (como las Gárgolas) quieras o no (eso a tu gusto). Lograr la libertad o medrar en el clan puede ser conseguido en las crónicas que juegues, pero el narrador no debería ponértelo fácil.

**\*\*\*\* Aptitud para las Disciplinas (Sobrenatural)**

Posees un talento anti-natural para los poderes y usos de la Sangre de Caín. Es muy posible que antes del Abrazo ya conocieras el mundo de la Estirpe y te fijaras en el funcionamiento de las mismas, o simplemente que tienes un don para ellas. Todas las Disciplinas que no sean de tu clan cuestan Nivel x 6 para aumentarlas, en vez de Nivel x 7.

**\*\*\*\* Héroe (Sobrenatural)**

Tienes madera de héroe, lo sepas o no. Algunas veces, cuando algo va mal, cuando el arma se encasquilla, cuando la espada enemiga está a punto de alcanzar tu cuello, cuando se abre a tus pies el foso de los cocodrilos o las estacas afiladas, ocurre algo extraño o casi milagroso y te salvas por los pelos, o salvas a alguien en el momento justo.

Sistema: Éste Mérito te proporciona cada sesión de juego 10 "Puntos de Héroe", que pueden usarse en cualquier momento del juego. Estos puntos pueden utilizarse para conseguir éxitos automáticos en cualquier tirada, tanto de combate como de Disciplinas como de lo que quieras (a no ser que el Narrador te diga lo contrario por lo que sea).

**\*\*\*\* Naturaleza Faérica (Sobrenatural)**

Puede que cuando eras humano, tenias naturaleza faérica que nunca llegaste a desarrollar y que muy lentamente debido a la banalidad del hecho de ser vampiro se esta reflejando en tu ser permitiéndote ver el ensueño, las quimeras de los Changeling y sus formas verdaderas. A razón de relacionarte con el juego Changeling tienes un punto de Glamour y 6 puntos de Banalidad. Este mérito se reduce a 2 puntos si se coge con el defecto de Rechazo al Hierro.

**\*\*\*\* Camarada Infernal (Sobrenatural)**

Nunca debiste decir tan alto eso de que tener al demonio por amigo seria muy útil. Ahora tienes a un demonio que te visita esporádicamente y te pide favorcillos típicos de los genocidas, a cambio te pasa información o incluso si te portas muuuuuu bien, alguna concesión demoniaca. Atento a que este tipo de camaradas es el peor visto por la estirpe.

**\*\*\*\* Aceptado en una Manada (Lazos con la Estirpe)**

Una manada de hombres lobo te han aceptado entre ellos. Vives con ellos, te vigilan de día y actuáis juntos de noche, es el libro de la selva versión mundo de la oscuridad. Como siempre, eso puede estar muy mal visto tanto por otras tribus de Garous como por los colegas chupasangres. Sólo para vástagos del clan Gangrel.

**\*\*\*\* / \*\*\*\*\* Criado Gárgola (Sobrenatural)**

Por algún motivo, un Tremere te ha regalado una Gárgola, o puede que tu mismo pertenezcas a ese clan y la hayas conseguido de alguna manera, vía taumaturgia, deuda o recompensa especial. Ésta te es extremadamente leal gracias al Vínculo de Sangre que le une a ti, pues de otra manera no sería posible que te obedeciera. Éste Vínculo ha de ser renovado como cualquier Vínculo normal, o perderá su poder a través de los años, y puede (es mas, es muy posible) que la Gárgola se revele. El número de puntos gastados en este Mérito es equivalente al poder de la Gárgola en cuestión. En caso de que tu personaje no pertenezca a

los Tremere, debería quedar a decisión del Narrador si te permite o no este Mérito, y en cualquier caso debe existir una buena razón para ello.

**\*\*\*\*\* Aptitud Mágica: Volar** (Sobrenatural)

Las leyendas siempre le han atribuido a los vástagos la capacidad de volar. Con este mérito puedes hacerlo. Mientras vuelas se harán tiradas de Destreza + Esquivar, Destreza + Atletismo y Alerta + Esquivar principalmente para no impactar con los edificios. Volar requiere el gasto de 1 punto de Fuerza de Voluntad por hora de vuelo y más o menos funcionará como los dibujillos de Goku, primero una levitación y después a toda hostia. A criterio del narrador queda la velocidad dependiendo de lo cargado que vaya el vástago. Eso sí, transportar a otra persona requiere un gasto de 1 punto de voluntad adicional y +2 a la dificultad de todas las tiradas antes mencionadas.

**\*\*\*\*\* Sangre Santa** (Sobrenatural)

Sólo puedes coger este método si tu Humanidad/Senda es de 9+. Cualquiera que beba tu sangre contra tu voluntad recibe un Nivel de Salud agravado por cada Punto de Sangre.

**Reformado por Vicisitud** (Mérito / Defecto Sobrenatural de X puntos)

Por alguna razón tu cuerpo ha sido reformado por un Demonio gracias a su disciplina de Vicisitud. Puede que hallas pagado por ello, o que hallas sido objeto de experimentación.

Como Mérito, por cada 2 puntos gastados en el mismo aumentará en uno la Apariencia del personaje. Los personajes Nosferatu deben gastar 5 puntos en el Mérito por cada punto más en Apariencia.

Como Defecto, por cada punto invertido en el mismo pierdes uno de Apariencia, hasta un mínimo de 0. No puedes gastar más puntos en este Defecto que puntos tengas en Apariencia.

**Antiguo Cazador** (Mérito Sobrenatural de 4 puntos / Defecto Sobrenatural de 5 puntos)

Antes de tu Abrazo estabas al otro lado de la lucha vástagos VS humanidad, cazando y destruyendo cainitas y demás criaturas sobrenaturales en la noche. Ahora que estás en el otro bando, Dios sabe cómo, has cambiado tu parecer y te has rendido a tu nueva naturaleza.

Como Mérito, éste quiere decir que tu pasado ha quedado olvidado en la mente de la Estirpe, o que simplemente no se recuerda este hecho. Sin embargo, tu anterior experiencia te ha brindado conocimientos de partida que muchos neonatos Abrazados cuando tú, aumentando automáticamente tu puntuación de Ocultismo en dos, y restando uno a la dificultad en todas las tiradas relacionadas en conocimientos sobre la Estirpe. Opcionalmente, el Narrador puede conceder un punto extra en algún Atributo como recuerdo de tu entrenamiento anterior.

Como Defecto, aparte de conseguir lo antes dicho, toda la Estirpe sabe y recuerda tu anterior profesión, y no está dispuesta a perdonártelo a la ligera. Todas tus tiradas Sociales con miembros de la Estirpe tienen un +3 a la dificultad, y nunca podrás empezar el juego con Posición ni Posición en Clan, así como el Mérito Amistad con Clan o Reputación, o cualquier Mérito que denote buena fama en la Estirpe, ni puedes gastar puntos gratuitos para conseguirlos. La opinión de los demás hacia ti deberá cambiar como resultado de tus acciones, y es un camino duro y lleno de dificultades que no será en absoluto corto o fácil.

\* Defectos:

\* **Heterodoxia** (Lazos con la Estirpe)

Se sabe que eres un librepensador, y algunos D'Angelo piensan que eres un hereje. Tienes un +1 a la dificultad de todas las tiradas Sociales con D'Angelo (excepto con Pænitenti). No puedes coger este defecto y el Mérito de Ortodoxia. Sólo para D'Ángelos.

\* **Nacido con otra estrella** (Mental/Social)

Eres feliz con tu nueva naturaleza vampírica, pero la suerte te ha otorgado la pertenencia a un clan equivocado. Quizá seas un Gangrel, pero tu amor por el arte te convierta más en un Toreador, o puede que seas un Nosferatu, pero tu afinidad con los negocios y la política te acercan más a la órbita Ventrue. Esto no significa intrínsecamente que tú te lleves mal con la gente de tu clan, pero el problema es que ellos pueden sentirse ofendidos al saber que de haberlo sabido hubieras rechazado su linaje por el de otros, y que te vean como un posible espía del otro clan o un simpatizante, lo cual, dependiendo de la naturaleza de tu interlocutor, puede llegar a influenciarte negativamente. Las tiradas sociales con miembros de tu clan con Naturalezas o Conductas Tradicionalista, Juez, o simplemente miembros muy orgullosos del clan aumentan la dificultad en dos.

**\* Entrometido (Psicológico)**

Te metes siempre donde nadie te llama, y eso puede meterte en problemas más de una vez, sobre todo en el mundo de la oscuridad. Este defecto hará que el personaje quiera enterarse de cosas que no le vienen a cuento, intentando enterarse de todo lo que pueda aunque para ello se comporte de modo grosero.

**\*\* Curiosidad (Psicológico)**

Incluso con todos tus años de vida, la atracción por algo nuevo o desconocido aún te puede. En la mayoría de las circunstancias tu curiosidad puede fácilmente con tu sentido común y tiendes a "figonear" donde no deberías: "me pregunto qué habrá en ese cajón...", "¿qué se esconderá en ese refugio de vampiro...?", "¿Qué pasaría si pulsase el botón rojo...?".

Aunque adviertes detalles que los demás pasan por alto (-1 a la dificultad para acciones en las que busques activamente algo). Debes hacer tiradas de Fuerza de Voluntad a dificultad variable dependiendo de lo que produzca la curiosidad para resistir a la tentación.

**\*\* Carne de Cañón (Social)**

Fuiste Abrazado con la única intención de plantar cara ante un ataque de los enemigos de tu actual secta, como muralla de carne que parara los golpes. Sin embargo, conseguiste mantenerte vivo, pero no tienes sitio en la estructura de la Estirpe local, incluso tu sire se muestra reacio a aceptarte. Sobre ti recaerán los trabajos sucios y difíciles que no quiere nadie para quitársete del medio, hasta que demuestres de alguna manera tu utilidad.

**\*\* Chiquillo Bastardo (Social)**

Tu sire no pidió permiso al Príncipe local para Abrazarte, de modo que eres algo parecido a un inmigrante ilegal entre los vástagos de la ciudad. Lo peor de esto es que si te descubren no solo castigarán a tu sire, sino también a ti, y el hecho de que te puedan descubrir te pone muy nervioso cuando te mezclas con la clase dirigente de la ciudad, a veces incluso con tus iguales. Tienes un +2 a la dificultad en tiradas sociales con aquellos que ostenten un cargo en la ciudad. Esta la contrapartida del Defecto de Antiguo con el mismo nombre.

**\*\* Xenófobo Radical (Social)**

Tu Clan está por encima de todos en la sociedad cainita. Ya seas parte de uno de los trece clanes o de una línea de sangre, estás tan orgulloso de tu herencia que tratas a los demás vampiros de otros clanes como seres inferiores. Este Defecto hace que los miembros de otros clanes te miren con indiferencia u odio por tu arrogancia, aumentando la dificultad de todas las tiradas sociales en dos cuando se trate de miembros de otros clanes diferentes al tuyo, aunque quizá tu soberbia llame la atención de tus propios hermanos para apartarse de ti cuando la tormenta se acerque. Este Defecto suele ser visto en vampiros venidos de entornos radicales y violentos.

**\*\* Mentor Faérico (Sobrenatural)**

Tu mentor resultó ser un Changeling relacionado con el mundo de los vampiros. Quizás un Sluagh de las cloacas, quizás un simple Boogan... el caso es que tienes un concepto de la sociedad de la estirpe mas allá de la locura de un Malkavian... eso sí, obtienes Cultura de las Hadas a nivel 1.

**\*\* Sádico (Psicológico)**

Te encanta infligir daño. Esto incluso puede aportarte dosis de Fuerza de Voluntad, pero tu bestia ira más rápida hacia la autopista de la liberación. Cada vez que se produzca una de las situaciones, se tirará por Humanidad. Si pifia ganara un punto de Fuerza de Voluntad, pero cada 10 que saque será un punto menos de Humanidad.

**\*\* Masoca (Psicológico)**

Exactamente igual al defecto de Sádico pero lo que te gusta es recibir daño. Ambos pueden combinarse, obteniendo puntos extras por ambos. A discreción del narrador, tolerará más fácilmente el dolor bien producido por heridas o por torturas.

**\*\* Debilidad de Caín (Físico)**

Puedes acceder a otro tipo de debilidades de otros clanes, en adición al que tengas. Esto es posible porque al fin y al cabo todos descendemos del mismo padre, o al menos es eso lo que nos quieren hacer creer.

**\*\* Bocazas (Psicológico)**

Nunca supiste callarte en el momento adecuado, largas casi todo lo mas importante en los momentos menos adecuados. Deberá hacer tiradas de Autocontrol o Fuerza de Voluntad para no soltar lo que sepas al primer

bicho viviente que pase por lado tuyo. Puede parecer incluso que estás loco si vas por ahí contándole tu vida a la gente.

**\*\* Rechazo al Hierro (Físico)**

Al ser de naturaleza faérica, o bien no sabes por que ocurre, el hierro frío te causa daño agravado.

**\*\* Obesidad (Físico)**

Tienes mas grasa que músculo y eso te hace pesado y poco ágil. Puedes pesar una media de 100 y 170 Kilos. Esto te otorga una dificultad de +3 a todas las tiradas de destreza que intentan movimientos físicos tales como evitar, manejar un arma blanca, atletismo, etc...

**\*\* Cobarde (Mental)**

No has nacido para las emociones fuertes, ni para el ruido de las armas en la batalla. Eres un cobarde, un "cagao", alguien que se esconde cuando ve el peligro de cerca, si no es que huye antes. Siempre que te veas metido en una situación peligrosa para ti (exclusivamente) tendrás que tirar por Coraje dif.8 para no salir huyendo o esconderte. Una pifia en esta tirada puede suponer que el personaje se quede en posición fetal, totalmente aterrado durante un buen número de turnos. Un personaje con éste Defecto no puede empezar el juego con más de dos círculos en Coraje.

**\*\* Brujo (Sociedad Mortal)**

Debido a algo que hiciste mal rasgaste un poco la Mascarada y algunos de los humanos cerca de la zona conocen que eres algo raro, quizás algo sobrenatural sin llegar a saber que eres realmente un vástago. Esto puede acarrearle muchos problemas a la hora de relacionarte con la sociedad mortal.

**\*\*\* Enemigo Urielita (Lazos con la Estirpe)**

Te has ganado la enemistad de un Urielita que hará cualquier cosa por acabar contigo. Esto puede ser muy peligroso.

**\*\*\* Ex-Miembro del Arcanum (Lazos con la Estirpe)**

En tu vida mortal pertenecías a esta asociación. Algún vampiro gracioso te abrazo y ahora formas parte de lo que durante gran parte de tu vida estuviste estudiando, odiando y amando. Es un defecto para jugadores que les guste interpretar cosas arduas.

**\*\*\* Alta Vida Social (Lazos con la Estirpe)**

A pesar de tu condición como Nosferatu o rata de cloaca, eres siempre el primero en ser invitado a las mas prestigiosas fiestas de la Camarilla, a las que estas encantado de ir (o si no te ahorca el príncipe tu veras). Esto causa una gran envidia y un gran odio hacia ti por parte de tus camaradas Nosferatu... aquí esta el dilema... Elegible sólo por miembros del Clan Nosferatu.

**\*\*\* Canibalismo (Psicológico/Físico)**

No solo de sangre vive el Cainita. Eres fan de comerte a tu "recipiente", el cual sorprendentemente puedes digerir, pero la carne ingerida ha de ser siempre de un humano recién cazado (la mayoría de las veces aún vivo). Como efecto colateral, de la digestión de la carne ganas puntos de sangre extras a razón de uno por brazo o cabeza, dos por pierna y tres por todo el tronco, la mitad si es un niño. Así un humano para ti tendrá 20 puntos de sangre si te lo meriendas entero, pero obviamente tardarás mucho en el proceso (aproximadamente 30 minutos por punto de Carne ingerido). No puedes beber sólo de un recipiente más de un punto de sangre, sino que a partir de ahí debes comer también a razón de un punto de carne por cada tres de sangre bebidos. Por esto no hace falta decir que se imponen tiradas de Humanidad y que la estirpe no creo que lo considere como un hábito muy buen visto.

**\*\*\* Apéndice Infernal (Físico)**

Has podido nacer (o te ha hecho la gracia un demonio burlón) con una pata de cabra, un ojo de cada color que se intercambian de vez en cuando o el "pene del Cho-Jin". El caso es que si se descubre, se te identificará inmediatamente como algo raro, tirando a las tierras del amigo Lucifer.

**\*\*\* Falta de Concentración (Mental)**

Como dice mi madre, estas siempre pensando en las musarañas... Por mucho que intentes estar atento a algo, siempre habrá cualquier otra tontería que te distraiga. A discreción del Narrador se pueden pedir tiradas de Fuerza de Voluntad para que el personaje no se distraiga en una acción. En caso de distraerse se le añade +2 a la dificultad antes de las tiradas en las que se vea involucrado. No puede ser elegido por Toreadores, ya tienen bastante con la debilidad de su clan.

**\*\*\* Obtuso (Mental)**

Eres un poco corto de mente, puede que tu gran lema sea el preguntar si tonto es el que hace tonterías. El caso es que no puedes repartir puntos de creación ni en inteligencia ni en astucia y los puntos gratuitos te cuestan 10 en lugar de 5. A la hora de la experiencia, el valor a subir será del valor del atributo por 6.

### \*\*\* Torpe (Aptitud)

La torpeza es algo con lo que naciste, e incluso tras convertirte en vampiro te diste cuenta que seguías siendo la versión del mundo de la oscuridad de Steve Urkeel. Todas tus tiradas donde intervenga manipular, blandir o en general usar algo tienen una dificultad de +1.

### \*\*\* Colmillos Permanentes (Sociedad Mortal)

Tus colmillos nunca se retraen, y eso te dificulta mantener tu identidad oculta, porque nadie pensaría que son colmillos desarrollados...

### \*\*\* A Prueba de la Camarilla (Lazos con la Estirpe)

Te cansaste demasiado pronto de ser un niño malo y decidiste ingresar (o reingresar) en la Camarilla. Por alguna razón en especial te han aceptado, pero te vigilan constantemente. Continúas sin asistir a cónclaves y podría decirse que te mantienen como "apartado". El hecho de coger este defecto deja al narrador el criterio de permitir que el jugador comience la aventura con características del Sabbat.

### \*\*\* Psíquico Ignorado (Sobrenatural)

Naciste con el don de la telequinesis, pero nunca lo supiste o nunca lo has llegado a dominar. En situaciones emocionalmente desequilibrantes (enfado, nerviosismo, miedo, trabajo bajo presión...) este don se dispara solo, y te puede jugar malas pasadas.

Cada vez que te encuentres en una de esas situaciones, debes tirar por Autocontrol dif.7 para evitar que tu don se des controle. En caso de fracaso, algo se caerá sin que nadie lo toque, o estallará, o flotará en el aire, o golpeará a alguien. Ni que decir tiene que en una reunión con tus iguales o en presencia de mortales esto puede resultar muy incómodo. En caso de pifia o de frenesí, los efectos pueden ser devastadores: las mesas se vuelcan, las bombillas estallan, los cuadros golpean contra las paredes o los seres más cercanos pueden empezar a levitar sin control. En todo caso, siempre quedan a decisión del narrador.

### \*\*\* Caníbal (Sobrenatural)

Ya sea porque llevas demasiados años en la Estirpe, o quizá por un gusto temprano e insistente por la diablerie, tu organismo vampírico sólo puede ser alimentado con vitae cainita. La sangre mortal puede seguir siendo consumida, pero no podrás servir para potenciar Atributos, ni Disciplinas, ni para curar heridas.

### \*\*\*\* Diablerie Inútil (Sobrenatural)

El Amaranto no es efectivo en ti. Puedes dejar seco a un antiguo de menor generación que la tuya, pero no surtirá ningún efecto en ti. No bajarás de generación, no adquirirás mayor poder ni reserva de sangre, ni nuevas disciplinas. Es decir, que pase lo que pase la diablerie contigo falla. Esto, aunque pueda parecer un fastidio, concede parte el mérito Invinculable.

### \*\*\*\* Desesperanza (Psicológico)

Sabes que estás condenado; tarde o temprano, tu Fe te fallará y caerás a las llamas del Infierno. Tienes un +2 a la dificultad de usar Teócratos, y debes sufrir extremadamente (hasta la tortura) para recuperar los puntos de Fe que pierdas. Sólo para D'Ángeles.

### \*\*\*\* Corrupción Demoníaca (Sobrenatural)

Un demonio se ha fijado en ti y te ha trastocado lo suficiente como para que el resto de la estirpe se de cuenta de tu naturaleza "non-grata". Este defecto solo podrá ser obtenido si la humanidad no sobrepasa 5, al coger dicho defecto esta humanidad se reducirá a 3. No significa que por ser corrupto tengas o goces de concesiones demoníacas u otros. Podría decirse que es la versión satánica de embrujado.

### \*\*\*\* Flashbacks (Psicológico)

Gran cantidad de recuerdos inundan tu mente, molestándote continuamente. Pueden ser hechos que acontecieron en tu vida mortal o quizás hechos de tu laaarga existencia vampírica. Imagina lo que puede ser recordar una y otra vez el dolor agonizante del abrazo. El narrador podrá pedir tiradas de Autocontrol o Fuerza de Voluntad para no sucumbir a los recuerdos e incluso perder puntos de Fuerza de Voluntad.

### \*\*\*\*\* Plaga (Físico/Social)

Llevas en el mundo muchos años, y has pasado por malas rachas, teniendo incluso que alimentarte de recipientes enfermos o moribundos. Por alguna razón, tu sangre es muy propensa a acoger virus infecciosos, que mezclados con la misma hacen que la enfermedad aumente o vaya a peor. Cuando elijas este defecto,

debes escoger una enfermedad infecciosa que sea algo más que un simple catarro. Sus efectos en tu cuerpo serán determinados conjuntamente con el narrador, y siempre te incapacitarán de algún modo. Cualquiera del que te alimentes o que beba tu sangre tiene un 50% de contraer la enfermedad y sufrirla como tú. Este Defecto es tanto Físico como Social, ya que un vampiro que vá esparciendo un viento de plaga allá por donde pasa no está muy bien visto por sus iguales, ya que además es un peligro para la Mascarada. Éste Defecto es una evolución de Mordisco Infeccioso.

**\*\*\*\* Hereje (Lazos con la Estirpe)**

Eres un hereje, así que los D'Angelo te persiguen. Puede que tu sire fuera un hereje, o puede que tú lo hayas descubierto más tarde. No puedes coger este defecto y el Mérito Ortodoxia, a menos que cojas también el Defecto Secreto Oscuro. Si tu herejía se descubre, perderás Ortodoxia, claro.

**\*\*\*\*\* Debilidad Cutánea (Físico)**

Tu piel se reblandeció como la de los cadáveres, ahora es algo débil que no te sirve de protección. El fuego y el sol no pueden ser absorbidos con tirada de daño y el resto del daño habrá de usarse Resistencia + Fortaleza o nada. Si el vástago usa Viciitud o Tanatosis, comenzará a deformarse dándole rienda suelta al narrador de los cambios

**\*\*\*\*\* Envejecimiento (Sobrenatural)**

No se sabe porque razón eres un caso extraño de vampiro mortal. Continuas siendo igual en todo que el resto de la estirpe pero lo que te ocurre es que envejeces. Y sabes que algún día morirás... Esto es vital a la hora de la historia del personaje y del rol que tendrá que llevar el jugador. El envejecimiento lo tomara el Narrador según su criterio.

## Assamita

### Méritos

oo Aliado Inconquistado. Tienes un amigo entre los Inconquistados. Si haces algo que haga peligrar tu estancia en el clan caerá sobre ti la ira de tus superiores.

oo Contacto con Marijava. Tienes un aliado que es miembro de la familia ghoull Marijava y puedes llamarlo de vez en cuando para hacerte un favor, o el a ti. El clan esta al tanto y te deja, sin entrometerse. El Narrador creara al ghoull pero no te revelara todos sus poderes.

### Defectos.

o Enemigo Inconquistado. Tienes un enemigo entre ellos que intentara destruirte Ha difamado tu nombre de tal modo que tus tiradas con ellos tiene aumenta la dificultad en 1.

oo Desgraciado. Rompiste las leyes de la khabar durante tu entrenamiento y aunque conseguiste llegar a Rafiq, tu nombre esta manchado con tu error. Tus tiradas con los Assamitas aumentan su dificultad en uno, como mínimo. Limpiar tu nombre será muy difícil.

oo Enemigo Silsila. Tienes un enemigo entre ellos y procurara que no promociones, que tengas trabajos malos, etc. El Narrador te dirá lo que sabes de el.

oooo Enemigo Du'at. Durante tu aprendizaje en Alamut algo que hiciste disgusto a un Du`at lo que te complica la existencia. No conoces su identidad.

## Gangrel

### Méritos

### **Favor de Proteus (Mérito de 7 pts)**

Permite a cualquier Gangrel con este mérito alterar su disciplina de Protean en casi cualquier modo. Por ejemplo uno podría usar Homunculos escupiendo formas animales del Gangrel o podría desear tomar la forma de un Gurahl en lugar de un Garou, etc.. Este mérito está limitado a discrección del Narrador.

### **Juggernaut (Mérito de 5 pts)**

Permite a un Gangrel tirar Fortaleza y Resistencia juntas para evitar daño agravado. Sin embargo esto no permite absorciones automáticas con resistencia contra daño regular. Activarlo requiere el gasto de un punto de fuerza de voluntad.

### **Dones de Frenesí (Mérito de 3 pts)**

Permite a un Gangrel comprar un mérito apropiado por cada nuevo rasgo animal ganado a partir del frenesí. Un ejemplo de esto sería, la cola de un gato le da equilibrio felino.

### **Ojos Familiares (Mérito de 2 pts)**

Permite a un Gangrel no sólo ajustar el color, si no también la naturaleza del brillo de ojos rojos del primer nivel de Protean. Como, el águila no posee visión nocturna, pero tiene una visión aguda a distancia.

### **Garras retráctiles (Mérito de 1 pt)**

Permite a un Gangrel esconder las garras activadas. Bueno para esas reuniones con el príncipe.

## **Defectos**

### **Olvido de Proteus (Defecto de 7 pts)**

Has perdido la armonía o has sido maldito. No podrás poseer la disciplina de Protean o sentir sus uso.

### **Enemistad Animal (Defecto de 5 pts)**

Una especie animal rechaza contestarte o fraternizar contigo de cualquier modo. Incluso pueden atacarte sin provocación. Animalismo es inútil hacia estas especies (es decir, canino, felino, roedor). aun cuando sea usado por un aliado Animalismo no actuará en relación a tí.

### **Ojos del Tiburón (Defecto de 3 pts)**

No importa cuan humano seas, cuando los otros te miran a los ojos solo te ven como una máquina devoradora, sin emociones y cruel. Sea cual sea tu humanidad, es tratada como tres cuando otros establezcan contacto visual contigo.

### **Repelido por Amuletos (Defecto de 2 pts)**

Algunas creencias animistas veneran animales como sagrados y crean amuletos de ellos, o llevan sus plumas y garras. Estos amuletos te rechazan igual que si fueran cruces. Debes hacer una tirada de fuerza de voluntad siempre que estés en presencia de uno o serás rechazado.

## **Lasombra**

## **Méritos**

### **Confesor Prestigioso (Mérito de 1 Punto)**

Se te ha otorgado el favor de la confesión como un prestigioso sacerdote del clan. Esto te brinda acceso a uno de los "poderes que cuentan", así como un cierto prestigio entre tus pares. Después de todo, es a ti a quien han llamado a la catedral, y no a ellos. Por supuesto, con el tiempo y el trasfondo adecuado, puedes llegar a convertirte en un confesor de este tipo, lo que te abriría las puertas a toda clase de información de interés... dentro de la inviolabilidad del confesionario, claro está.

### **Fuerza de Sombras (Mérito de 4 Puntos).**

Las sombras que invocas tienen ahora una nueva resistencia a la luz del sol. Cualquier sombra que manipules puede resistir la exposición directa a la luz del sol durante cuatro horas sin disolverse.

### **Reflejo débil (Mérito de 2 Puntos).**

Mientras que no es un reflejo sólido, reflejarás una imagen pálida, fantasmal en espejos y otras superficies reflectantes. Aunque los objetos detrás del Lasombra pueden verse claramente en un espejo, puede ser una gran ayuda para evitar los ojos de Vástagos y Humanos.

### **Defectos**

#### **Obsesión por la Imagen (Defecto de 1-5 Puntos).**

Debido a la incapacidad para ver tu reflejo, usted se obsesiona ligeramente con su apariencia a la incapacidad. Esto puede variar de una Falla del Punto (preguntando otros por su apariencia) a una Cinco Falla del Punto (sirvientes del ghoul constantemente se hacen disponible al cumplimiento o corrigen su apariencia).

#### **Prohibición Religiosa (Defecto de 2-4 Puntos)**

De origen hebreo o musulmán, te criaste en un clima muy devoto. Pero tu religión incluye una restricción dietaria que te impide probar la sangre. La ley te veda incluso la sangre animal, y tu conciencia te tortura cada vez que alimentas de esa manera. Este Defecto tiene un valor variable. Con 2 puntos, te limitas a alimentarte de animales o sangre tratados por un carnicero ritual. Con 4 puntos, te abstienes de alimentarte a menos que sea absolutamente necesario (3 Puntos de Sangre o menos), e incluso entonces puedes hundirte en simas de desesperación.

#### **Marcado para la Muerte (Defecto de 2-5 Puntos)**

Los tribunales de Sangre han resuelto en contra tuya, y al menos un novato va a por tu sangre. Aunque es probable que puedas derrotar a esta amenaza por ti mismo, la espera te vuelve loco. Por otra parte, esta el insulto implícito en la decisión: es obvio que tus pares opinan que eres un incompetente y que debes ser reemplazado. Después de todo, aunque derrotas a quien aspira a tu sangre, no hay garantía de que no puedas ser cazado por un segundo candidato, o un tercero. El coste en puntos de este Defecto es variable, dependiendo de la fuerza del Cainita autorizado a cazarte, las condiciones de la caza y si el tribunal ha considerado apropiado avisarte o no. Consulta los detalles de tu situación con el Narrador o DJ... si es quiere dártelos.

#### **Cubierto por las Sombras (Defecto de 4 Puntos).**

Las sombras aparecen incluso cuando no se lo ordenas, cubriéndote con una mortaja móvil de oscuridad. Esto hace inmediatamente clara tu naturaleza sobrenatural y te impide hacer apariciones públicas entre los humanos. Los vástagos probablemente te evitarán debido a tu extraña aflicción, y otros Lasombra considerarán esto como una debilidad en tu habilidad para usar la Obtenebración.

#### **Enemistad de las Sombras (Defecto de 4 Puntos).**

Las sombras no siempre obedecen cuando las invocas, atacándote de vez en cuando. Cada vez que uses los Brazos del Abismo o un nivel superior, deberás hacer una tirada enfrentada para determinar cómo responden las sombras. Si ganas o empatas tendrás éxito; en cambio un fallo indica que las sombras te atacarán.

## **Nosferatu**

Algunos vampiros que hayan sido objeto del uso de la disciplina de los Tzimisce (Vicisitud), también pueden mostrar estas anomalías físicas.

### **Boca descomunal (Mérito 1 pto.)**

Tu boca es enorme y eres capaz de abrirla hasta una anchura prodigiosa. Puedes beber dos ptos de sangre adicionales de tu víctima cada turno.

### **Colmillos Descomunales (Mérito 1 pto.)**

Cuando te crecieron los colmillos, te crecieron de verdad. Tus colmillos son cosas enormes y curvadas que se parecen a los colmillos de una cobra, o incluso a los de un elefante. Tu mordisco hace un dado adicional de daño y puedes añadir un dado a tus reservas de dados en Intimidación.

### **Dedos Largos (Mérito 1 pto.)**

Tus dedos son anormalmente ágiles y largos. Ganas un dado extra para tus reservas de dados que tengan relación con la coordinación digital o agarrar.

### **Miembros de Lagarto (Mérito 1 pto.)**

Cuando tus brazos están inmovilizados o agarrados, puedes gastar un pto. de sangre y realizar una tirada de fuerza de voluntad (dificultad 8). Si tienes éxito, puedes "desprenderte" de un miembro, dejándolo en manos de tu oponente mientras escapas. Los miembros se regeneran de forma automática. Si te desprendes de suficientes extremidades, puedes escapar de casi cualquier atadura, aunque es complicado huir del cautiverio si todavía no se han regenerado las piernas.

### **Tractor de Enjambres (Mérito 2 ptos)**

Debes poseer por lo menos un pto. en animalismo para poder coger este mérito. Tu piel segrega una grasa que atrae a moscas, mosquitos, abejas y otros insectos voladores. Aunque estos insectos normalmente zumban a tu alrededor en una nube densa pasiva, puedes dirigirlos de manera limitada. Los bichos pueden alejarse de ti hasta 6 metros y medio de ti para agujonear y distraer a tus enemigos. El enjambre no produce ningún tipo de daño, pero cualquier criatura atrapada dentro del enjambre debe pasar una tirada de fuerza de voluntad (dificultad 7). Si falla la tirada la víctima pierde dos dados de su reserva para ese turno. Si fracasa, no puede realizar ninguna clase de acción.

### **Repugnante (Mérito 2 ptos)**

Tienes la habilidad de contorsionar tu cuerpo y tu cara en todo tipo de maneras grotescas y chocantes. Puedes babear sangre, dilatar tus ojos hasta el doble de su tamaño, crear espontáneamente ampollas y hacerlas explotar, extender la lengua hasta un metro de tu boca, etc. Además eres un consumado maestro del bello arte de parecer repugnante a otros, y te sientes bastante orgulloso de tu habilidad de asquear a cualquiera. Concentrándote durante un turno y gastando un pto. de fuerza de voluntad, puedes gobernar tu cuerpo para hacer algo nauseabundo, pasando una tirada de Astucia + Intimidación (la dificultad es la Astucia + Autocontrol del oponente). Cada éxito de esta tirada le resta uno a las reservas de dados del oponente para cualquier acción que realice el turno siguiente (el oponente se siente tan repelido y horrorizado por tus payasadas que pierde la concentración).

### **Piel Dura (Mérito 2 ptos)**

Tu piel es gruesa y coriácea, parecida a la de un paquidermo. Ganas un dado extra en tu reserva de dados de absorber (aunque no para absorber fuego o luz solar).

### **Resbaladizo (Mérito 2 ptos)**

Tu piel segrega una baba como la de los gusanos y los moluscos. Tus oponentes deben conseguir dos éxitos más de lo normal para agarrarte, y tu dificultad para resistir el daño por el fuego se reduce en uno.

### **Sangre asquerosa (Mérito 3 ptos)**

Tu sangre sabe realmente horrible. Los oponentes que te muerdan en combate deben pasar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) o pasarse el siguiente turno entre nauseas y arcadas; el idiota que de verdad intente cometer diablerie sobre ti debe realizar una tirada de fuerza de voluntad y sacar tres éxitos para poder completar el proceso.

### **Membrana de Vuelo (Mérito 4 ptos)**

Te han salido grandes extensiones de piel bajo los brazos, como los pterodáctilos o las ardillas voladoras. Puedes usar estas membranas para planear en distancias cortas, suponiendo que exista una corriente ascendente o fuerte.

### **Caitiff Nosferatu (Defecto 1 pto.)**

Fui Abrazado por un Nosferatu, pero ni siquiera conseguiste alcanzar los estandartes de ese clan, pero fuiste rechazado por tu sire. Como no llegaste a terminar el progreso de Transformación, no cambiaste completamente, pero tienes un aspecto bastante extraño. Empiezas el juego con una apariencia de 1, y aumentar tu apariencia te cuesta el doble de lo normal en pts de experiencia. Además eres objetivo tentador para casi cualquier chulito, otros caitiff no tendrán muchos con los que meterse, pero un "rechazado Nosferatu" seguramente ofrece posibilidades.

### **Dientes Romos (Defecto 1 pto.)**

Tus dientes son enormes y cuadrados, no afilados como los de la mayoría de los otros vampiros. Debes sacar un éxito extra para hacer daño con un mordisco, y una vez que has cerrado tus dientes en tu presa, le causas automáticamente un nivel de salud de daño adicional por cada dos pts de sangre que cojas (tienes que masticar).

### **Hedor (Defecto 1 pto.)**

Pocos Nosferatu huelen bien, pero tú alcanzas una nueva cumbre de insoportabilidad. Incluso los otros nosferatus se sienten repelidos por tu peste, y tus reservas de dados de sigilo se ven reducidas en dos contra cualquier criatura que pueda oler, a no ser que tengas el viento de cara.

### **Pie deforme (Defecto 1 pto.)**

Uno de tus pies está retorcido y deformado. Te mueves sólo a la mitad de la velocidad normal.

### **Plaga parasitaria (Defecto 2 ptos)**

En muchos aspectos, este defecto es la contrapartida negativa de Atractor de Enjambres (arriba). Varias especies de hemóvoros -garrapatas, piojos, mosquitos, sanguijuelas, pulgas y similares- encuentran tu sangre particularmente sabrosa. Estas criaturas se arrastran y esconden entre las arrugas y grietas de tu piel a pesar de tus esfuerzos por eliminarlas. Particularmente persistentes son las alimañas que beben tres veces de tu sangre y por ello se convierten en enormes, hinchados ghouls vinculados a tu sangre. No puedes dirigir a las alimañas de ninguna manera: están demasiado embriagadas con tu vitae para ser de algún uso (aunque te adoran). Los parásitos consumen de uno a cuatro pts de sangre cada noche (tira un dado y divídelo entre tres redondeándolo hacia arriba). Esto te obliga a cazar más a menudo. Por último el picor constante y la irritación aumenta en uno las tiradas para resistir el frenesí.

### **Putrefacto (Defecto 3 ptos)**

El proceso místico que inhibe la descomposición natural de la forma vampírica ha sido menos efectivo contigo. Como resultado te pudres constantemente, aunque un buen día de descanso corrige y hasta cierto punto cura los efectos. Tu reserva de dados para absorber el daño se reduce en uno, y si te zarandean o golpean violentamente (más de tres éxitos tras la tirada de absorber daño) debes hacer una tirada de resistencia (dificultad 6). Si fallas alguno de tus rasgos faciales o dedos se cae; si fracasas, uno de los niveles es agravados una de tus extremidades se cae. Te volverá a crecer cuando cures la herida agravada.

## **Tremere**

### **Vicisitud natural (Mérito de 5 puntos)**

Has "heredado" de la sangre robada por tu clan a los Tzimisce más que tus demás hermanos, devolviéndote de nuevo a tu clan "padre". Esto te permite elegir Vicisitud como Disciplina de clan en vez de Dominación. Sin embargo, aumentar tu puntuación en la misma puede presentar dificultades: salvo que localices a otro Tremere dispuesto a enseñarte niveles superiores, deberás dar con ayuda de los Tzimisce (probablemente con amenazas).

## Falso tercer ojo (Defecto de 4 puntos)

Por motivos desconocidos para ti o para tu sire, el Abrazo te dejó la impronta de un tercer ojo en la frente. Este recordatorio de la diabolización de Saulot por parte de Tremere te convierte en una vergüenza para los demás miembros de tu clan y en una figura sospechosa para todos los que no te conocen. El "tercer ojo" no se abre ni es funcional, pero salvo que lo ocultes bajo una capucha o el cabello será un estigma que todos podrán contemplar. Todas las tiradas sufrirán un +2 a la dificultad cada vez que te relaciones con un Cainita que no sea de tu cuadrilla o uno de tus aliados más cercanos. No se recomienda hacerse pasar por un Salubri...

## Ravnos

### Amuleto Samadji ( Mérito de 1-4 puntos)

Tu familia o sire te han obsequiado con un objeto de poder. Se espera de ti que lleves esta drabba poderosa hasta que abras tu propia progenie, y le pases entonces el obsequio. Los niveles de poder del samadji varía enormemente; un samadji puede reducir la dificultad de determinadas acciones(1-2 puntos), o incluso proveer al usuario con poderes equivalentes a disciplinas, como Presencia Invisible. El samadji puede ser activados de diferentes maneras. Diseñalo con el narrador que le asignará una puntuación final.

### Lealtad de familia ( Mérito de 2 puntos).

Durante tus viajes, te has ganado el favor de una familia mortal de gitanos. La familia te ayuda en tus hazañas cuando es posible, proveyéndote un refugio donde ocultarte o sirviéndote de transporte entre una ciudad y otra. Todas las dificultades de interacción social con la familia se reducen en dos. Mientras no abuses de su confianza, no se separará de ti . **Nota:** No puedes escoger Lealtad de familia con las familias Tsurara o Ravnos.

### Phralmulo ( Mérito de 3 puntos)

Fuiste abrazado entre los Rom, de una de las familias de poder. Debido a tu herencia eres capaz de recuperar las afinidades de la sangre alimentándose de rom, y puedes empezar con habilidades y trasfondos solo disponibles para personajes gitanos. Además los personajes *phralmulo* no necesitan escoger un crimen específico como debilidad; los *phralmulo* muestran un general, pero compulsivo desprecio e indiferencia hacia todas las leyes de los *gaje*. **Nota:** sin este mérito , se asume que un personaje Ravnos es un *georgio*.

### Enemistad de Familia ( defecto de 2 puntos).

Debido a un acto de traición, o quizás a un malentendido, te has ganado el desprecio de una de las familias. No te ayudará de ninguna de las maneras, y puede incluso alertar a tus enemigos de tu presencia en una ciudad. Hasta que redimas tu culpa, ya sea a través de la lealtad no recompensada o una increíble astucia, interferirá con tus planes y oscurecerá tu nombre allá donde viaje. Nota: no puedes escoger enemistad de familia con las familias Tsurara o Ravnos.

### Marhime (defecto de 3 puntos)

Has cometido algún grave crimen contra los rom y eres rehuido por sus familias( incluida la Ravnos). Aunque no maquinan contra ti evitan el contacto, al poder contaminarse( la dificultad de todas las acciones sociales con otros gitanos aumentan en dos). Limpiar tu crimen será una ardua tarea ; hasta que seas redimido por un kris, no podrás viajar en compañía de tu gente más de unas pocas noches antes de que te echen.

### Enemigo Wuzho ( defecto de 2 puntos)

Has llamado la atención de un Wuzho. Este enemigo es bastante poderoso, ya que solo desea acabar contigo. Aunque no se te opone directamente, trabaja para frustrar tus planes cuando es posible, destruyendo tus lazos familiares o enfadando a otros *mulo* contra ti; espera la noche en la que no seas capaz de defenderte contra él.

## Setita

### **Mordisco Venenoso (Mérito de 2 puntos)**

Has desarrollado unas glándulas venenosas en el paladar. El Veneno es virulento, aunque a los vástagos y otras criaturas sobrenaturales no les afecta. Tú por supuesto, eres inmune. Cuando muerdes, siempre inoculas el veneno, normalmente matando a las víctimas. Debes aprender a alimentarte de otros modos, quizá extrayendo la sangre que necesitas con una jeringa o una cuchilla, si no quieres matar cada vez que te alimentes.

### **Resistencia a las Drogas (Mérito de 2 puntos).**

Eres anormalmente resistente a las drogas. El alcohol, los narcóticos y otras sustancias igualmente adictivas tienen poco o ningún efecto sobre ti. Puedes beber de los borrachos con impunidad, o hacer creer que estás más bebido de lo que estás realmente para aprovecharte de un enemigo.

### **Sangre adictiva (Mérito de 3 puntos).**

Tu sangre es especialmente deliciosa para los demás, vástagos o mortales, pues contiene una sustancia físicamente adictiva. Una vez la prueban, deben beber otra vez o gastar un punto de fuerza de voluntad en momentos inconvenientes para evitar el síndrome de abstinencia. A los Setitas con este mérito les es más fácil vincular a alguien, pues una vez se ha probado la Vitae contaminada se hará lo que sea para beberla de nuevo.

### **Escamas (Defecto de 1-3 puntos).**

Durante tu abrazo, una parte de tu piel se convirtió en escamas. Si la zona es pequeña, fácilmente ocultable (como una mancha en tu espalda) es un defecto de un punto. Si afecta a todo un miembro como un brazo, obligándote a llevar guantes largos en todo momento, es de dos puntos. Un rostro escamoso sin labios es un defecto de 3 puntos.

### **Lengua Bífida (Defecto de 2 puntos).**

Tu lengua es bífida y siseante como la de una serpiente. Mantener la Mascarada puede resultarte difícil. La Lengua no inflige daño agravado ni extrae sangre.

### **Sin Corazón (Defecto de 4 puntos).**

Tras quitarte el corazón con el quinto nivel de Serpentis, lo has perdido. Es posible que esté en manos de un enemigo o simplemente extraviado. Si lo posee otro cainita (quizá un antiguo Setita, o tu propio Sire) deberás obedecer cualquier orden suya. Si es perdido, la ansiedad te acosará durante toda tu existencia nocturna.

### **Aura del Wyrn (Defecto de 5 puntos).**

Irradias corrupción hasta tal punto que cualquier Garou en las cercanías se percatará de tu presencia. Es un defecto serio, ya que tu no vida estará constantemente amenazada por los enfurecidos ataques de hombres lobo fuera de control.

## **Ventrué**

### **Majestad (Mérito 2 pts)**

Todo lo que haces parece ser particularmente noble: el modo en que caminas, hablas, y sientes. Tienes un -2 a la dificultad en todas las tiradas sociales.

### **Proyecto Preferido (Mérito 3 pts)**

Una gran fuerza política en la Camarilla piensa cederte su asiento. Debe ser un miembro de la Primogenitura, o incluso el Príncipe mismo, tienes un -2 a la dificultad en todas las tiradas sociales con esa persona. Además, puesto que están realizando semejante inversión en ti, pueden enviar a sus sirvientes para que te protejan.

### **Mirada penetrante (Mérito 3 pts)**

Tu mirada parece ser paralizadora. Instila a la gente con miedo, amor, o baja estima, todas las Disciplinas que requieran contacto visual tienen sus dificultades reducidas en 3.

### **Estómago de Hierro (Mérito 7 pts)**

El paladar del Ventrue es tan refinado que normalmente solo pueden alimentarse de una única clase de mortal. Con este mérito, el Ventrue en cuestión también puede ingerir temporalmente sangre de cualquier otro tipo, incluso conservarla durante un breve tiempo.

Si el personaje decide alimentarse de algún otro que no sea su grupo clasificado de mortales, debe gastar dos puntos de Fuerza de voluntad primero. Mientras quiera mantener la sangre en su sistema, debe gastar un punto de Fuerza de voluntad adicional en cada ocasión. Si se le acaba la Fuerza de voluntad o ya no desea digerir la sangre, vomita la sangre inmediatamente, y recibe un nivel de daño contundente no absorbible en el proceso. Esto es considerado un mérito Sobrenatural.

### **Rumores (Defecto 2 pts)**

Debes haber hecho algo mal, porque las arpías están escupiendo rumores sobre que estás loco. Tienes un +1 a la dificultad en todas las tiradas sociales con cualquiera que haya oído estos rumores, y la mayoría de las arpías probablemente ni siquiera hablen contigo.

### **Anti-Ventrue (Defecto 4 pts)**

Eres el opuesto exacto de un Ventrue - en lugar de ser elegante, eres torpe. En lugar de ser guapo y encantador, eres poco atractivo y molesto. Otro Ventrue no te dará crédito alguno a causa de su tu falta de Sangre Azul, y tendrás un +3 a la dificultad en todas las tiradas sociales con otro Ventrue que no posea este defecto. Nunca podrás comprar Prestigio del Clan.

## **Brujah**

### **Porte de Reyes (Mérito de 2 puntos)**

Al contrario que sus principales rivales Ventrue y Lasombra, los Brujah no abrazan a mortales de linaje noble. Los Celotes, más que cualquier otro clan, influyen en los humanos para que fomenten el cambio por su propio bienestar, no por el de sus maestros vampíricos. Aunque pueden no poseer ni una sola gota de sangre noble, algunos Brujah, poseen una fuerza de personalidad que podría obligar al más confiado monarca a mostrar deferencia. Un Brujah con este mérito posee un -2 a la dificultad de todas las tiradas de Presencia.

### **El foco de la furia (Mérito de 3 puntos)**

Aceptasen la verdad, o no. La susceptibilidad al frenesí es una característica distintiva de los Brujah. Sin embargo, algunos hermanos del clan, debido a su devoción a la Entelequia, han integrado mas plenamente su conciencia de la Bestia y el yo. Aunque no resisten la llamada de su demonio interior mejor que los demás

Celotes, durante un breve periodo de tiempo pueden controlar la dirección que tomará su frenesí. Un jugador con este mérito debe gastar un punto de fuerza de voluntad y realizar una tirada de Autocontrol o Instintos, con una dificultad un punto mayor que la habitual para resistir el frenesí. Por cada éxito obtenido podrá controlar sus acciones durante un turno.

### **Tutela de un mentor (Mérito de 4 puntos)**

El personaje tiene un tutor académico, no necesariamente su sire, pero alguien con la paciencia y los recursos necesarios para instruirle en diversos campos de estudio. Al final de cada historia, siempre que se mantenga un contacto constante con este mecenas, el jugador podrá tirar tantos dados como tenga en el trasfondo Mentor (dificultad 10 – la inteligencia del personaje). Por cada éxito obtenido ganará un pto de experiencia para gastar aumentando un conocimiento. No más de la mitad de los gastados en este aumento pueden proceder del Mérito. Evidentemente, un Brujah con este Rasgo debe poseer al menos un círculo en Mentor.

### **Falta de control (Defecto de 1 – 3 puntos)**

Por cualquier motivo (sangre débil, un linaje ignorante) el control del personaje sobre una de sus Disciplinas físicas (o sobre las dos) es deficiente.

Los Brujah con este Rasgo muestran diversos efectos:

- La celeridad solo puede emplearse para correr y desplazarse en combate. Cualquier ataque realizado empleando esta disciplina sufre +1 a la dificultad. Las actividades que exijan precisión como ensillar un caballo o colocarse la armadura, son imposibles con la celeridad activada (un punto).

- El personaje no puede controlar su propia fuerza y debe concentrarse en ella para no causar todo tipo de desgracias (romper la mano a un amigo al saludarle, por ejemplo, o romperle la columna con un abrazo). Si no se supera una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 6, el personaje deberá aplicar toda su potencia al dañar a un objetivo.

Además, un ataque son éxito con un arma cuerpo a cuerpo precisa una tirada de Destreza + Armas de cuerpo a cuerpo ( la dificultad es la fuerza + potencia del personaje). Un fallo indica que el personaje pierde su siguiente acción mientras recupera el equilibrio (dos puntos).

- La sangre del personaje no concentra la fuerza de forma eficiente. Los éxitos de Potencia no son automáticos, sino que sólo añaden un dado adicional a la Fuerza para todas las tiradas de daño. Una acción física como levantar un portón o volcar un carro, necesita de una tirada de fuerza + potencia (dificultad 6). El resultado es el numero de dados que el personaje puede aplicar a la tarea. (tres puntos)

Algunos Brujah realmente ineptos tienen problemas para controlar tanto la celeridad como la potencia, y se enfrentan a la burla constante de sus hermanos. Con la tutela apropiada de un antiguo adiestrado, el personaje podría eliminar este defecto, pero más le vale reservar una vida o dos para dedicar a la tarea...

Un Cainita no debería de verse limitado por mas de una expresión de este defecto al mismo tiempo.

### **Paria (Defecto de 2 – 4 puntos)**

Los Brujah se consideran un clan de hermanos (y hermanas) que trabajan por un fin común, aunque sea por medios diferentes. Se fomenta la determinación personal, pero el personaje ha llevado su individualidad tan lejos que ahora se le considera un proscrito. Con dos puntos ha insultado, de palabra o acto, a uno de los dos extremos del clan Brujah. Como descendiente de viejos reyes-sabios puede haber denunciado de modo grosero la brutalidad temeraria de los hermanos más radicales. Por otra parte, puede sentir que los objetivos de los antiguos son meras fantasías, por lo que ha actuado siguiendo sus caprichos, que pueden entrar en conflicto de modo directo con sus hermanos y hermanas más conservadores. Las dificultades de todas las tiradas sociales al tratar con los Brujah con puntos de vista opuestos aumentarían en tres. Esta penalización se reduce a uno para los Brujah más moderados ( algo difícil de encontrar en el mundo del Mundo del Medievo Oscuro).

Un personaje con el defecto a cuatro puntos ha cometido algún acto de traición o un asesinato contra un hermano. Las noticias sobre este crimen se han extendido por todo el clan, lo que le ha valido el ostracismo. Los Brujah, no acudirán en su ayuda, ni hablarán con él, y tampoco aceptarán su cooperación salvo que se

estén jugando la Muerte Definitiva. El clan considera al personaje un Caitiff, y aunque un paria puede aspirar a su buen nombre, muchos ni siquiera se preocupan por buscar el modo.

## **Toreador**

### **Doble (Mérito de 2 puntos)**

Tienes acceso a un mortal con tu mismo aspecto. Quizás se trate de tu hermano gemelo, un pariente lejano, alguien alterado con Vicisitud, o tal vez, un maestro del disfraz. Sin embargo, salvo que se trate de un ghoul, envejecerá y perderá el parecido. El doble puede actuar durante el día, encargándose de tus asuntos y haciéndote pasar por mortal, aunque también cometerá actos de los que serás considerado responsable. Recuerda que hay que mantener al doble informado de tus relaciones y negociaciones.

### **Mecenas (Mérito de 2 – 4 puntos)**

Has llamado la atención de otro Toreador decidido a conseguir que triunfes. Quizás le atrajera tu linaje, tu arte o algo que hayas hecho o dicho. En cualquier caso, tienes alguien que defiende tu obra y que habla en las cortes de ti. Podría incluso procurarte refugio o entrenamiento. Cuida de no abusar de él, ya que a nadie le gusta eso. Un mecenas de dos puntos es alguien de nivel similar al tuyo, aunque quizás, con más experiencia que compartir. Uno de cuatro puntos tiene recursos a su disposición y ocupa una posición lo bastante alta como para que represente una diferencia significativa en tu no vida.

### **Tocado por dios (Mérito de 3 puntos)**

Tu arte es considerado realmente inspirado e inspirador. Toda tu obra conserva la esencia de la vida y la belleza, lo que estimula a los demás. Quizás siempre tuvieras ese don, o puede que el Abrazo te haya abierto al Todopoderoso de formas inesperadas. Tu voz hace que la piedra se funda, que las figuritas de tus cuadros parezcan listas para salir del lienzo y que tus relatos mantengan hechizada a la gente. La dificultad de todas las tiradas de expresión se reduce en dos. Si el arte está relacionado con Dios, la Iglesia o ideales superiores, la dificultad se reduce en tres. Sin embargo, esta perfección puede engendrar celos en rivales mortales y vampíricos. Algunos clérigos suspicaces pueden creer que has vendido tu alma para lograr tu talento, o que eres culpable de orgullo por haber llegado tan alto.

### **Mas fuerte que la sangre (Mérito de 3 – 5 puntos)**

Tienes afinidad con otro Cainita (probablemente un Toreador, aunque puede pertenecer a otro clan) que no depende de un Juramento de sangre o de otros medios artificiales. Daríais vuestras no-vidas por el otro, y te sientes vacío sin él cerca. Estos lazos pueden ser con alguien del mismo sexo o del opuesto, y no hay modo de predecir, quién será tu “gemelo”. Un mérito de 3 puntos indica que en ocasiones puedes sentir las emociones fuertes del otro (miedo, alegría, dolor...) si estáis cerca. Uno de 5 puntos permite leer sus emociones, aún a distancia, así como sentir el peligro y el dolor físico.

### **Consorte vampírico (Mérito de 5 puntos)**

Tienes una relación similar al matrimonio con otro vampiro. Este emparejamiento os proporciona a los dos los beneficios de Amor Verdadero. Si se toma además, Mas Fuerte Que La Sangre se conseguirá una gran cercanía, pudiendo incluso a llegar a compartir Disciplinas. Tu consorte será probablemente de tu mismo poder y posición, pero juntos, formáis un frente formidable. Moriríais y mataríais por el otro, y Dios se apiade de aquel que intente haceros daño a cualquiera de los dos.

### **Rivalidad (Defecto de 1 – 3 puntos)**

Tienes rivalidad con alguien (quizás otro Toreador, otro Cainita o incluso un mortal). Puedes recordar o no cómo empezó la disputa, pero ahora sois “inseparables”. El rival aprovecha la menor oportunidad para

difamarte o avanzar a tu costa. Puede haber modos de calmar o acabar con la disputa, pero requieren de mucho tiempo. Un rival de un punto es de tu nivel, y a menudo, más molesto que peligroso. Uno de dos puntos puede intentar hacerte daño, o disfrutar de cierta influencia. Uno de tres puntos no tiene problemas en intentar matarte de vez en cuando, o puede tener amistad con alguien de un nivel muy superior al tuyo (una autoridad mortal o el antiguo de un clan). Para él, vuestra rivalidad es un asunto de muerte o deshonor.

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

Te has casado con alguien de menor posición, y por tanto te has visto socialmente disminuido. Un ejemplo sería una condesa casada con un caballero, o un duque casado con la hija de un barón. En tu propio círculo social eres tratado sin respeto o incluso con burlas, mientras tu cónyuge es ignorado o recibido con groserías. Los iguales de tu cónyuge no saben como tratarte, lo que resulta en relaciones extrañas y tensas. Suma +2 a la dificultad al relacionarte con tus iguales. Tu matrimonio podría ser feliz, pero has pagado un terrible precio por él.

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

Por algún motivo has incurrido en la ira de los superiores de tu clan. Estos Cainitas tienen el poder para hacer tu vida desgraciada (dañando tu reputación, diseminando desagradables rumores, calumniando a tus amantes) y, todo por motivos que no comprendes. Sin embargo que abusen de ti no significa que tengas que admitirlo sin lucha. Puedes buscar ayuda de aquellos que no crean en las mentiras, pero antes deberás demostrar tu valía una y otra vez.

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

Eres tosco, grosero y socialmente inaceptable. Pareces físicamente incapaz de decir o hacer lo correcto, a pesar de todos los intentos por educarte. Tu sire es criticado y ridiculizado por haberte escogido, y a menudo te caes de las listas de invitados. Puedes terminar eliminando este Defecto, pero el Narrador debe hacerlo especialmente difícil. A su elección, puedes tener un +2 en todas las tiradas Sociales.

### **Orgullo desmedido (Defecto de 3 puntos)**

Un orgullo pecaminoso que resulta un extraordinario (y a veces horrendo) coste para el afectado y todos los que le rodean. El ejemplo más famoso es el del Joven Roland, que se negó a permitir que sus hombres se retiraran del frente a los moros que exterminaban: su orgullo le impedía huir para no parecer un cobarde. Un jugador que tome este Defecto debería elegir (con ayuda del Narrador) una o varias cosas de las que se enorgullezca: sus ropas, su habilidad con los caballos, su espada, etc. Cuando este foco se vea insultado o amenazado, se deberá hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9). Si se falla, el personaje tratará de salvar su "honor" olvidando cualquier otra consideración. Esta obsesión puede resultar en la pérdida de aliados, en el fracaso de planes, en la pérdida de seres queridos o incluso en la Muerte Definitiva. Cada vez que el personaje logre una victoria referente a su obsesión podrá hacer una tirada de fuerza de voluntad (dificultad 7) para ver si puede dejar descansando su orgullo el resto de la noche.

## **Tzimisce**

### **Dúctil (Mérito de 3 puntos)**

Estás en tu elemento con la Vicisitud, como un pez en le agua (o en sangre, o en pus...) Resta 2 a la dificultad de tus tiradas cuando uses Vicisitud sobre ti mismo.

### **Vengativo (Mérito de 3 puntos)**

Tu honor personal es tu vida, y llegarás al fin del mundo para ajustar una cuenta pendiente o vengar una ofensa. Cuando te enfrentas directamente a alguien que te ha insultado, dañado o humillado, sumas un dado a todas tus reservas de combate.

Esta bonificación no se aplica a oponentes casuales, sólo a enemigos de sangre. Por ejemplo, un Tzimisce no recibirá la bonificación contra un bandido que le tiende una emboscada en el camino, pero sí contra un señor de la Sombra que mató a su sire y le expulsó de su feudo ancestral.

Lo malo de este mérito es que debes hacer todo lo posible para vengar estas afrentas. Si te refrenas el Narrador puede quitarle puntos de Fuerza de Voluntad temporales a tu personaje hasta que éste vuelva a buscar su venganza.

### **Mundano (Mérito de 4 puntos)**

Has empezado a explorar los primeros destellos de lo que espera a la humanidad tras el Renacimiento. Tienes una cierta comprensión del método científico y aunque los conceptos como evolución o entropía siguen más allá de tu alcance, has empezado a sospechar que el mundo es mucho más complejo de lo que imaginan los estúpidos cristianos y paganos. Suma 1 a la dificultad para afectarte con cualquier poder basado en la Fe (y también la magia infernal!) Una vez por historia, puedes recuperar automáticamente un punto de Fuerza de Voluntad (no vives con el mismo miedo a la condenación que los demás Cainitas). Es más, gastando un pto de fuerza de voluntad y realizando una tirada de inteligencia + ciencias, puedes formular conceptos e inventar maquinas desconocidas para tu tiempo (matemáticas superiores, elaborados instrumentos de tortura... etc). El narrador debe tener prudencia con esto: una máquina voladora al estilo de Leonardo Da Vinci es remotamente concebible, pero una bomba atómica (por divertido que pueda resultar) es imposible.

No puedes seguir los Caminos de Cielo o Diablo. Suma 1 a las dificultades de todas tus tiradas de Conciencia / Convicción (eres demasiado existencial par preocuparte abiertamente por tus actos).

## **Salubri**

### **Olor a otro (Mérito de 1 punto)**

Por alguna razón, no pareces un Salubri. Puede que te comportes como un Brujah, o quizás sea tan sólo una de esas cosas inexplicables. Lo que sea que lo origine, el resultado es que la gente necesita fijarse antes de reconocerte como lo que eres, pues de otro modo tenderán a rechazar cualquier comportamiento sospechoso que presentes.

### **Protegido (Mérito de 2 a 5 puntos)**

Dispones de algún tipo de refugio contra la caza de los Tremere, bien gracias a algún individuo con el que compartes lazos de amistad o a alguna organización que te considere útil. Discute los puntos generales con tu Narrador, aunque éste creará los detalles finales y manejará al personaje interesado en mantenerte con vida. ¿Por qué arriesga esa gente su vida por ti? No son Criados (a menos que también compres el Trasfondo) y la protección puede esfumarse si haces mal uso de ella o abusas de la confianza de tu compañero.

Por dos puntos, tu aliado es un ghoul o un mortal que mirará para otro lado cuando vea acercarse las antorchas. Por tres puntos, tienes a un compañero vampiro con una Disciplina útil. Con cuatro puntos, tu refugio es una iglesia o monasterio (sin Fe), un grupo de vampiros o un ancilla, y varias Disciplinas. Por cinco puntos, te protege un Antiguo poderoso, una iglesia o monasterio con Fe, o incluso un señor mortal y su séquito.

### **Madriguera (Mérito de 3 puntos)**

No importa que los Tremere te persigan. Tienes sitios donde cobijarte. No importa si sabes de catacumbas, ruinas romanas, algún lugar en los muelles o lo que puedas imaginar, conoces uno o dos lugares en los que desaparecer y esconderte, sano y salvo; al menos durante un tiempo.

### **Ver más allá (Mérito de 5 puntos)**

Tu tercer ojo ve de vez en cuando cosas que te resultan invisibles por lo general. No tienes ningún control sobre lo que ve el ojo y a veces esta visión extra puede meterte en serios problemas. Quizá a veces veas a través de la Ofuscación o el Quimerismo, o de ilusiones mágicas. Algunos Salubri dicen haber visto las Tierras de las Sombras o la verdadera forma de un hada. El tercer ojo ha de estar abierto para que el Mérito funcione, bien por el uso de Valeren o concentrándote (Fuerza de Voluntad, dificultad 6).

### **Sangría según el código (Mérito de 7 puntos)**

Por alguna razón, fuiste lo bastante afortunado de haber recibido la sangría según dicta el Código de Samiel. Por tanto, puedes aprender las habilidades que esta sangría proporciona si encuentras un maestro. Debes disponer de un excelente motivo para poseer este Mérito, y tu buena suerte puede levantar sospechas tanto dentro como fuera de tu clan. Sólo guerreros Salubri pueden coger este Mérito.

### **Ojo llamativo (Defecto de 1 a 2 puntos)**

Tu tercer ojo es completamente distinto de los dos con que naciste y recibiste el Abrazo. Por un punto, el tercer ojo es sencillamente de otro color (p.ej.: azul, cuando tienes ojos marrones), mientras que por dos puntos es algo completamente chocante (p.ej.: violeta, rojo, con la pupila alargada como el de un gato). No hace falta decirlo, este rasgo inhumano no va a hacerle ningún favor a tu reputación.

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

Existe la firmeza de espíritu, existe la voluntad inamovible, y existe la pura cabezonería. Ése eres tú. Cuando tomas una decisión, nada puede hacerte cambiar de opinión. Por un punto, eres firme en tus planteamientos, pero un argumento convincente te puede hacer cambiar de opinión. Por dos puntos, eres como una mula y nada menor que un cataclismo te hará cambiar de opinión. Por tres puntos, no sólo defenderás tus ideas hasta las puertas del Infierno, eres capaz de meterlas dentro contigo y discutir las con el Diablo. Este Defecto es más común entre los guerreros.

### **Sin sangría (Defecto de 5 puntos)**

Jamás recibiste el ritual de la sangría de tu sire u otros guerreros, por lo que tu entrenamiento está estancado. No podrás progresar más allá del nivel dos de Valeren hasta pasar la sangría y tienes dos dados menos en cualquier tirada Social contra un Salubri sangrado. Sólo guerreros Salubri pueden coger este Defecto.

### **Ojo visible (Defecto de 5 puntos)**

No puedes cerrar tu tercer ojo. Permanece abierto incluso mientras duermes. Aunque puedes tapanlo, cubrirlo con fuerza es demasiado doloroso. Puedes gastar Fuerza de Voluntad para obligarlo a cerrarse durante 10 minutos, tras los que se vuelve a abrir de inmediato.

## **Baali**

### **Apóstata (Mérito de 2 puntos)**

Se dice que el propio Shaitan forjó las filas de los primeros seguidores de Baal entre los seguidores de otros linajes a los que consiguió atraer a su lado. Esta práctica continúa aún hoy en día; parte de la línea de sangre está formada por Cainitas adoptados, conversos al estandarte de los Baali. Esta variedad y

versatilidad de talentos ha demostrado ser una de las mayores fuerzas de los infernalistas, pero no siempre es una ventaja para los poseedores de estos poderes.

Los personajes con este Mérito comenzaron sus no-vidas como descendientes de otra sangre, convirtiéndose más tarde a los Baali, o bien descienden de un converso y mantienen algún vínculo con las afinidades de su clan ancestral. Los Apóstatas pueden reemplazar Ofuscación o Presencia con cualquier otra Disciplina adecuada a su clan ancestral (Daimoinon es innata y no puede cambiarse).

Además, estos Baali pueden pasar con relativa facilidad como miembros de otros clanes. Un gran esfuerzo puede descubrirlos, pero pocos son los Cainitas dispuestos a ello.

Este Mérito tiene una desventaja estrictamente política, ya que por su sangre “inferior” estos vampiros nunca podrán llegar a puestos de liderazgo dentro de los Baali.

### **Aura Impía (Mérito de 7 puntos)**

Se trata del otro lado de la moneda del Aura Infernal, y permite al Baali resistir las mayores expresiones de la Fe Verdadera. El hedor de corrupción espiritual que rodea al Cainita es tan fuerte que lo sagrado no puede resistir su presencia. Las reliquias menores se convertirán en polvo en su mano, los hombres santos huirán ante su mirada (o sufrirán horribles consecuencias) y hasta los lugares consagrados serán contaminados.

Cualquier ser con Fe Verdadera que se enfrente a un Cainita con Aura Impía deberá hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) o huir aterrorizado. Un fracaso indica que el poder infernal del Baali ha tocado literalmente a la víctima y la ha contaminado, causando algún tipo de herida (los estigmas son frecuentes), llegando incluso a eliminar la Fe Verdadera.

### **Señor de las Moscas (Defecto de 2 puntos)**

Esta singular aflicción aparece como una señal de favor infernal; de hecho, entre los devotos del Dios-Enjambre la gravedad de este Defecto se ve como una muestra de rango. Los insectos encuentran irresistible a la criatura (a pesar de su naturaleza, o quizá debido a ella), por lo que acudirán a ella. Una vez atraídos no se marcharán, sino que formarán grotescas nubes a su alrededor, no importa lo que haga y las precauciones que tome. Como este enjambre no puede ser dispersado, estos Baali suelen tener problemas para relacionarse en sociedad.

### **Aura Infernal (Defecto de 3 puntos)**

Este Defecto no sólo hace huir al Baali ante la presencia de la Fe Verdadera, sino que alerta a todos aquéllos tocados por la divinidad de que el mal anda cerca. Cualquier personaje con Fe Verdadera a menos de un kilómetro y medio del Baali será consciente inmediatamente de su presencia y su situación general.

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

Algunos Baali se asocian demasiado estrechamente con los espíritus de la corrupción y la peste como para encontrar placer en la alimentación “normal”. Estos vampiros deben tomar la sangre fría de los muertos, preferentemente si la descomposición ya ha comenzado. Por supuesto, este sustento es mucho menos nutritivo, por lo que al alimentarse estos vampiros obtendrán un Punto de Sangre menos de lo que hayan bebido.

### **Toque del Más Allá (Defecto de 1-4 puntos)**

Estas aberraciones anatómicas, a veces denominadas “marcas del diablo” por los habitantes del mundo del Medioevo Oscuro, suelen manifestarse en aquellos que pasan demasiado tiempo cortejando a los poderes demoníacos. Algunos mortales y vampiros que han entrado en tratos con el Infierno o que han estado en compañía de sus criaturas, también pueden mostrar estas anomalías, a discreción del Narrador.

Las posibles deformidades incluyen los dientes o pies malformados, un aliento hediondo, secreciones pegajosas, piel callosa, parásitos, putrescencia, alas vestigiales o miembros inútiles (probablemente

adicionales).La víctima nunca será capaz de “mejorar” estos problemas, aunque la magia y las Disciplinas puedan ocultarlas a la vista.

Nota: estas deformidades no reemplazan a las marcas de las Concesiones Démoniacas, sino que se manifiestan además de esas pruebas tangibles de los tratos infernales.

## **Maldiciones adicionales de la vitae**

Todos los vampiros "nacen" con sangre maldita en sus venas. Pero algunos, están mas malditos que otros, cada una de las siguientes reglas son una maldición de cada clan que representa los peores características de un clan. Recuerda que son un suplemento y no pueden ser cambiadas por las debilidades principales de el clan en cuestión. Solo son añadidas y será contado como un defecto mas....

### **Brujah**

#### **Sangre hirviente (defecto de 5pts.)**

Todos los Brujah tienen poca paciencia y se descontrolan con facilidad, esa es la naturaleza de su clan. Pero para algunos Brujah, la rabia (el frenesí) no solo representa un peligro físico para los que le rodean sino también es un peligro para su mente. Cuando ese Brujah entra en estado de frenesí su sangre literalmente empieza a hervir violentamente y le causa daño interno, cuando esto ocurre, el Brujah es herido por los puntos que tenga de autocontrol que se caracterizan por ser de daño agravado que no pueden ser absorbidos.

Normalmente, la agonía es suficiente para sacar al Brujah de su estado de frenesí....o agravar mas su frenesí.

### **Nosferatu**

#### **La voz de los malditos (defecto de 5pts.)**

Aunque todos los Nosferatu prefieren pasar desapercibidos por su aspecto físico, la mayoría de ellos conservan su voz de cuando eran mortales. Tu, sin embargo, no. Por alguna causa ahora tu voz es una ridícula y desagradable parodia de la lengua humana. Cuando hablas, tu voz no puede ser confundida incluso con la ayuda de medios electrónicos. Tal vez hablas con el zumbido de una mosca o hablas con una voz exageradamente grave - da igual. Aunque se te puede comprender, nadie nunca va a confundir tu voz con la de un humano. Tienes la mitad de dados para tiradas en las que tiene relación el Carisma o la Manipulación. Sin embargo, ganas +3 cuando usas tu voz para intimidar a alguien.

### **Salubri Antitribu**

#### **El banquete de los cadáveres (defecto de 5pts.)**

Aunque todos los Salubri antitribu tienen que obtener la sangre con violencia, tu tienes que obtenerla gracias a la muerte de los otros. Puede ser de un mortal, vampiro o otro, tu tienes que alimentarte de un corazón muerto para saciar tu sed. Si coges sangre de una criatura viva, no recibirás saciedad alguna. Siempre tienes que coger sangre de los muertos (estos pueden ser asesinados por ti o por otro. Nótese que esto no impide hacer vínculos de sangre o otras ceremonias similares).

### **Malkavian**

#### **Sin resistencia (defecto de 5pts.)**

Quizás la sangre de Malkav corre con más fuerza por tus venas. Quizás ya estabas totalmente loco antes de tu abrazo. De una manera u otra, ahora ya estas irremediamente loco y no hay nada que te pueda frenar esa locura que hay en tu mente. Nunca podrás gastar puntos de Voluntad para negar uno de tus trastornos en una partida.

## Gangrel

### **La Mente de la bestia (defecto de 5pts.)**

La mayoría de los Gangrel están más relacionados a sus instintos animales que la mayoría de los vampiros. Algunos Gangrel, sin embargo, parecen estar relacionados con la bestia más aun que sus hermanos.... Para estos, además de la marca de la bestia en lo físico, están marcados por una alteración mental después del frenesí. En su mente...ellos son un animal. No una Bestia, sino una criatura del mundo animal. Cuando un Gangrel sale de su frenesí y adquiere una característica física de la bestia tiene que hacer una tirada de Voluntad (dificultad 5 + Animalismo hasta max.10). Si lo supera con más de 3 éxitos sale del frenesí solo con la marca de la Bestia. Pero si lo falla esta tirada, su mente será atrapada por la de un animal salvaje. La primera vez que ocurre esto el jugador tiene que decidir cual es el animal con el que el personaje tiene más conexión. Hecho esto, el personaje cae bajo el control del narrador y actuara como la bestia elegida. La duración de esta carga mental es de (11-Voluntad) días. Nótese que si el jugador saca fracasos(1) la mente del vampiro sucumbirá a la de un animal por un mes. Solo el tiempo puede "apagar" este estado. Sin embargo, muchos Gangrel están tan afectados que son marginados o incluso matados para salvar la mascarada.

## Toreador

### **Sobrecarga sensorial (defecto de 5pts.)**

Manifestándose por si mismo en todos los miembros del clan Toreador, la sobrecarga sensorial es aparentemente la peor manifestación de la debilidad por la belleza del clan. Cuando un Toreador con esta característica se encuentra un objeto que sea un fetiche para el clan (Ej. Un cuadro, una escultura, una composición, una persona extremadamente bella) tiene que hacer aparte de la tirada habitual, otro adicional de Voluntad. Si fracasa, su mente se vera saturada por un chorro de sentimientos y experiencias y sufre daño perceptual durante largo tiempo después de la experiencia. (Tirar Percepcion+Auspex: dificultad 8), todas las habilidades en las que intervengan los sentidos se verán reducidas a la mitad durante una cantidad de noches igual a los éxitos obtenidos o pierde el uso de Auspex durante la misma cantidad de tiempo (a elección del narrador). Si el personaje pifia la tirada de Voluntad se vera completamente cegado durante 24horas.

## Tremere

### **"Sí, señor!" (defecto de 5pts.)**

Algunas veces, el vinculo de sangre al que están sometidos todos los Tremere es mucho mas fuerte. Aunque todos los Tremere son mas susceptibles al vinculo, unos cuantos elegidos se ven sin fuerzas para desobedecer cuando reciben la orden de un superior (alguien de una vitae mas potente, mas antigua). Si el maldito decide resistirse a esa orden, su mente se vera inundada de remordimientos y cargas morales. Multiplica por 1/2 tu Voluntad y añade +2 a la dificultad para cualquier acción que desobedezca expresamente las ordenes del superior.

## Ventrue

### **Es MI elegido!! (defecto de 5pts.)**

Todos los Ventrue son caprichosos por naturaleza. Tu, eres mas aun, y estas obsesionado con tu presa elegida. Si alguna vez ves alguien que rivaliza por tu presa o esta en medio de ti y ella, te ves sobrecogido por una terrible sed de sangre. Tienes que hacer una tirada de Voluntad (dificultad 8) o automáticamente entraras en frenesí e intentarás coger la cantidad máxima de tu victima ANTES de enfrentarte al rivalizador.