Físicos

Bajo (Defecto de 1 punto)

Estás muy por debajo de la altura normal, midiendo menos de 1,50 m. Tienes dificultades para alcanzar y manipular objetos diseñados para un tamaño adulto, y tu velocidad corriendo es la mitad que la de un humano de proporciones normales.

Duro de Oído (Defecto de 1 punto)

Tu oído es defectuoso. La dificultad de cualquier tirada que incluya este sentido aumentará en +2.

Hedor de la Tumba (Defecto de 1 punto)

Exudas el olor de humedad y tierra recién removida, y eres incapaz de ocultarlo con perfume alguno. Los mortales en tu presencia se sentirán incómodos, de modo que todas las dificultades Sociales para afectar a los humanos aumentarán en +1.

Tic (Defecto de 1 punto)

Realizas algún movimiento repetitivo en momentos de tensión, y que delata por completo tu identidad. Por ejemplo, una tos nerviosa, frotarse las manos constantemente, crujir los nudillos, etc. Cuesta un punto de Fuerza de Voluntad abstenerse de realizar el tic.

Defecto Visual (Defecto de 1 o 3 puntos)

Tu vista es defectuosa. La dificultad de cualquier tirada que incluya este sentido aumentará en +2. El Defecto de 1 punto puede corregirse con gafas o lentillas. El de 3 puntos es demasiado grave como para poder corregirse.

Décimocuarta Generación (Defecto de 2 puntos)

Fuiste Abrazado hace cinco años o menos por un miembro de la Decimotercera Generación.

Deformidad (Defecto de 3 puntos)

Sufres algún tipo de deformidad (un miembro contrahecho, una joroba, una pierna más larga que la otra) que afecta a tus habilidades físicas y a la interacción con los demás. Una joroba, por ejemplo, reduciría la Destreza de un personaje en dos círculos y aumentaría en +1 la dificultad de las tiradas Sociales. Es responsabilidad del Narrador determinar los efectos específicos de la deformidad elegida.

Herida Permanente (Defecto de 3 puntos)

Sufriste heridas durante tu Abrazo que la transformación no logró reparar. Al comienzo de cada noche te despertarás en el nivel Herido, aunque podrás recuperarte gastando puntos de sangre.

Monstruoso (Defecto de 3 puntos)

Tu forma física quedó deformada durante el Abrazo y ahora refleja a la Bestia Interior. Los personajes con este Defecto parecerán monstruos salvajes y tendrán Apariencia 0. Los Nosferatu y otros linajes que comienzan con Apariencia 0 no pueden tomar este Defecto.

Niño (Defecto de 3 puntos)

En el momento del Abrazo eras un niño pequeño (entre 5 y 10 años), lo que te dejó con unos Atributos Físicos sin desarrollar. Además, tienes dificultades para relacionarte con determinados aspectos de la sociedad mortal. No podrás tener más de dos círculos de Fuerza y Resistencia durante la creación del personaje, salvo cuando las aumentes mediante puntos de sangre, y la dificultad para intentar dirigir a los mortales adultos aumentará en +2. Los personajes con este Defecto deberían adquirir también Bajo.

Ojos Brillantes (Defecto de 3 puntos)

Tienes los ojos brillantes estereotípicos de las leyendas vampíricas, lo que te resta un -1 a la

Aunque tienes una reserva de sangre de hasta 10 puntos en tu cuerpo, sólo 8 de ellos pueden utilizarse para curar heridas, activar Disciplinas, incrementar Atributos, etc. Puedes utilizar los otros dos puntos para otros propósitos como el coste de sangre para levantarse cada noche, crear y alimentar ghouls y crear Vínculos de Sangre igual que los demás vampiros. No puedes incrementar ninguna Disciplina por encima del cuarto nivel. Tomar este Defecto te impide adquirir el Trasfondo: Generación y tampoco puedes comenzar con Posición. Posiblemente seas un Caitiff sin clan, porque tu sangre se encuentra demasiado diluida para transmitir las características distintivas de un linaje. La mayoría de los vampiros de la 14ª Generación también deberían tomar el Defecto Sangre Diluida.

Desfigurado (Defecto de 2 puntos)

Una terrible desfiguración hace que tu aspecto sea inquietante y difícil de olvidar. La dificultad de todas las tiradas Sociales aumentará en +2. No podrás tener una Apariencia superior a 2.

Mordisco Débil (Defecto de 2 puntos)

Por alguna razón tus colmillos nunca crecieron del todo –y puede que ni siquiera se hayan manifestado. Al alimentarte, tienes que encontrar algún otro método para hacer que la sangre fluya. Si no lo consigues, debes lograr el doble de la cantidad normal de éxitos para que tu mordisco penetre adecuadamente. Muchos Caitiff y vampiros de Generaciones elevadas sufren este Defecto.

Mordisco Infeccioso (Defecto de 2 puntos)

Careces de las enzimas que permiten a casi todos los vampiros sellar las heridas provocadas cuando se alimentan. No podrás cerrar automáticamente las heridas que provocas con tus colmillos. Además, tus mordiscos tendrán una posibilidad entre cinco (20%) de causar infecciones en las víctimas mortales, provocando graves enfermedades. La naturaleza precisa de la infección será determinada por el Narrador.

dificultad en las tiradas de Intimidación al tratar con mortales. Sin embargo, las contrapartidas son muchas; eres una ruptura ambulante de la Mascarada y debes ocultar tu condición (a los Contactos no les gusta); el brillo perjudica tu visión y suma un +1 a la dificultad en todas las tiradas relacionadas (incluyendo el uso de armas de armas a distancia); y el resplandor que sale de tus cuencas hace que sea difícil esconderse (+2 a la dificultad en las tiradas de Sigilo) en la oscuridad.

Perezoso (Defecto de 3 puntos)

Eres sencillamente vago, y evitas cualquier cosa que merezca un esfuerzo por tu parte. Prefieres dejar que los demás hagan el trabajo duro mientras tú das vueltas. Existe una buena probabilidad de que no estés adecuadamente preparado para cualquier acción que lo precise. La dificultad de cualquier acción física espontánea (incluyendo el combate, salvo que se trate de una ofensiva planificada) aumenta en +1.

Décimoquinta Generación (Defecto de 4 puntos)

Tu vitae es tan débil que sólo puedes utilizar 6 de tus 10 puntos de sangre para activar Disciplinas, curarte o incrementar tus Atributos. Además para esas funciones debes gastar 2 puntos de sangre para obtener el efecto que un vampiro normal conseguiría con 1. (El coste de sangre para levantarse cada noche sigue siendo uno). Además no puedes crear ni mantener ghouls, ni crear un Vínculo de Sangre o Abrazar un chiquillo vampírico. Puedes usar los restantes cuatro puntos para sobrevivir durante el día y despertarte cada noche, nada más. No puedes incrementar ninguna Disciplina por encima del nivel 3. Sin embargo, la debilidad de la Maldición de Caín tiene sus ventajas (lo que distingue este Defecto de Sangre Débil). La luz del sol te causa daño letal, no agravado como a los demás vampiros. Puedes retener la comida y la bebida mortal en tu estómago durante una hora más o menos mientras que los demás vampiros la vomitan de inmediato si lo intentan (a menos que tengan el Mérito: Comer Comida). Lo más extraño de todo es que de vez en cuando

Tuerto (Defecto de 2 puntos)

Solo tienes un ojo (tú decides cuál te falta). La dificultad de todas las tiradas de Percepción visual aumentará en +2, y siempre que sea necesaria la visión espacial (lo que incluye el combate a distancia) la dificultad aumentará en +1.

Vulnerabilidad a la Plata (Defecto de 2 puntos)

Para ti, la plata es tan dolorosa y mortal como los rayos del sol. Sufres heridas agravadas de cualquier arma de plata (balas, cuchillos, etc.), y el mero contacto con este metal te incomoda.

Herida Abierta (Defecto de 2 o 4 puntos)

Tienes una o más heridas que se niegan a curarse, y de las que sale sangre constantemente. Este lento goteo te cuesta un punto de sangre adicional por noche (que se anota antes de cada amanecer), además de llamar la atención. Si la herida es visible, tienes +1 a la dificultad para todas las tiradas Sociales. Por dos puntos, el Defecto no está a la vista y tiene las consecuencias básicas descritas anteriormente; por cuatro puntos la herida abierta es grave o desfigura al que la sufre, e incluye los efectos del Defecto Herida Permanente.

Adicción (Defecto de 3 puntos)

Padeces la adición a una sustancia que debe estar presente en la sangre que consumas. Puede tratarse de alcohol, nicotina, drogas duras o simple adrenalina. Esta sustancia siempre te incapacita de algún modo (ver “Venenos y Drogas”).

Colmillos Permanentes (Defecto de 3 puntos)

Tus colmillos no se contraen, imposibilitándote ocultar tu verdadera naturaleza. Aunque algunos mortales puedan pensar que te has afilado los dientes o que son prótesis, antes o después vas a encontrarte con alguien que sepa lo que eres

podrías tener un hijo de la forma normal y humana… aunque no sería un hijo normal y humano.

Mudo (Defecto de 4 puntos)

No puedes hablar. Podrás comunicarte con el Narrador y describir tus acciones, pero no hablar con los personajes jugadores o del Narrador, a no ser que hayan adquirido un lenguaje de signos común con el Mérito: Lenguaje o puedes escribir cualquier cosa que desees comunicar.

Portador de Enfermedad (Defecto de 4 puntos)

Tu sangre porta una enfermedad letal y altamente contagiosa. Puede tratarse de cualquier cosa (desde la rabia hasta el VIH), Y los Vástagos que beban tu sangre tendrán un 10% de probabilidades de convertirse a su vez en portadores. Debes gastar un punto extra de sangre cada noche cuando despiertes o empezarás a manifestar los síntomas de la enfermedad (mayor probabilidad de frenesí con la rabia, menores tiradas de absorción con el VIH, etc.).

Sangre Diluida (Defecto de 4 puntos)

Tu sangre es débil y carece del poder necesario para mantenerte bien. Todos los costes en puntos de sangre se doblarán (p.e., a la hora de curarse o de utilizar Disciplinas) y serás incapaz de crear Vínculos de Sangre. Además, los esfuerzos por tener progenie solo tendrán éxito una de cada cinco veces.

Sordo (Defecto de 4 puntos)

No puedes oír. Aunque seas más resistente a algunas aplicaciones de Dominación

, no podrás oír los medios de comunicación electrónicos o vocales, y la dificultad de muchas tiradas de Percepción aumentará en +3.

Carne Cadavérica (Defecto de 5 puntos)

Tu carne no se regenera totalmente después de

auténticamente. También estás limitado a un valor máximo de 3 en Apariencia.

Cojera (Defecto de 3 puntos)

Tienes algún tipo de daño en las piernas que te impide correr y caminar con normalidad. Estás obligado a emplear un bastón, o incluso muletas, y tienes una pronunciada cojera. Tu velocidad caminando es una cuarta parte de la normal y te resulta imposible correr. Curación Lenta (Defecto de 3 puntos) Tienes dificultades para curar tus heridas. Necesitas dos puntos de sangre para recuperar un nivel de salud, y recuperas un nivel de salud de daño agravado cada cinco días (además del gasto normal de sangre y Fuerza de Voluntad).

sufrir una herida. Aunque puedes recuperarte hasta el punto de lograr una total funcionalidad, tu piel conservará los cortes, rasguños y agujeros de bala que se te hayan causado. Dependiendo de la naturaleza del daño, este Defecto podría complicar enormemente cualquier relación social y tu Apariencia puede reducirse con el tiempo (incluso hasta 0). Los Nosferatu y líneas de sangre con Apariencia 0 no pueden adquirir este Defecto.

From:
https://vtm.mordlands.net/ - **La vida es una pasada con Vampiro: La Mascarada**

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/rasgos/defectos/fisicos?rev=1654963924

Last update: **11/06/2022 18:12**