Mentales

Compasión (Defecto de 1 punto)

No soportas ver sufrir a otros. Evitas cualquier situación en la que debas causar dolor físico o emocional a los demás, a no ser que pases una tirada de Fuerza de Voluntad / 8. Para tomar este Defecto debes tener una Humanidad de 7 ó más. Los vampiros que sigan Sendas de Iluminación sólo pueden tomar este Defecto con permiso del Narrador.

Dificultad del Habla (Defecto de 1 punto)

Sufres un tartamudeo u otro impedimento en el habla que afecta a tu comunicación verbal. La dificultad de todas las tiradas de expresión oral aumentará en +2. Debes interpretar este Defecto en la medida de lo posible.

Escéptico (Defecto de 1 punto)

No estás convencido por los principios de tu Secta o Clan y has hecho pública tu postura. La adopción de tu posición te ha vuelto sospechoso a ojos de tus superiores, y puedes haber atraído también la atención de tus enemigos.

Exclusión de Presa (Defecto de 1 punto)

Te niegas a cazar un determinado tipo de presa. Podrías evitar a los traficantes de droga, los policías, los contables, los ricos, etc. Si por accidente llegaras a beber su sangre entrarías automáticamente en frenesí y deberías tirar para evitar una pérdida de Humanidad empleando Conciencia / 7. Ver a otro vampiro alimentarse del objeto de tu exclusión también puede provocar un frenesí, a discreción del Narrador. Los Ventrue, que se deben a la limitación impuesta por su debilidad, no pueden adquirir este Defecto.

Impaciente (Defecto de 1 punto)

No tienes paciencia para quedarte y esperar. Quieres hacer las cosas ya, y que el Diablo se

Lunático (Defecto de 2 puntos)

Te ves afectado por las fases de la luna, lo que aumenta las posibilidades de sufrir un frenesí. En luna creciente las dificultades para evitar un estallido aumentan en +1; con la luna casi llena aumentarán en +2, y con luna llena en +3.

Sed de Inocencia (Defecto de 2 puntos)

Contemplar inocencia –en cualquiera de sus formas– despierta en ti una sed de sangre terrible. Realiza con éxito una tirada de Autocontrol o Instinto o entras en frenesí y atacas la causa de tu hambre.

Territorial (Defecto de 2 puntos)

Eres extremadamente territorial y demarcas zonas particulares como tu terreno privado de caza, reaccionando de forma agresiva ante cualquier intruso. Si otro vampiro entra en tu zona sin invitación deberás hacer una tirada de frenesí. Si fallas, atacarás inmediatamente al responsable y no pararás hasta que haya muerto o hasta que dejado tu territorio. Solo abandonas la zona cuando es absolutamente imprescindible.

Vengativo (Defecto de 2 puntos)

Tienes una cuenta pendiente, ya sea de tus días mortales o posterior al Abrazo. Estás obsesionado con vengarte de la persona o grupo responsable y es tu principal prioridad en cualquier situación en la que te encuentres con el causante. Podrás resistir temporalmente estos impulsos gastando un punto de Fuerza de Voluntad.

Víctima de la Mascarada (Defecto de 2 puntos)

La maquina propagandística de la Camarilla hizo un buen trabajo contigo. Incluso después de tu Abrazo te negabas a creer que eras un vampiro. Sigues convencido que hay una explicación

lleve al último. Cada vez que te ves obligado a esperar en vez de actuar, es necesaria una tirada de Autocontrol para ver si te largas por tu cuenta.

Pesadillas (Defecto de 1 punto)

Experimentas horrendas pesadillas cada vez que duermes, y durante la vigilia su recuerdo no deja de acosarte. Tras despertar deberás hacer una tirada de Fuerza de Voluntad / 7 o perderás un dado en todas las acciones durante esa noche. Un fracaso indica que sigues creyéndote atrapado en tu pesadilla.

Sueño Profundo (Defecto de 1 punto)

No es nada fácil despertarte. La dificultad de cualquier tirada para levantarte durante el día aumentará en +2.

Timidez (Defecto de 1 punto)

Te sientes muy incómodo al relacionarte con los demás y tratas de evitar cualquier situación social. La dificultad de todas las tiradas de interacción social con extraños aumentará en +2. Si el personaje se convierte en el centro de atención en un grupo numeroso la dificultad aumentará en +3.

Amnesia (Defecto de 2 puntos)

Eres incapaz de recordar ningún detalle de tu pasado, de ti mismo o de tu familia, aunque todo lo que hicieras podría regresar para ajustar cuentas contigo. Tus orígenes, así como los motivos de tu amnesia, debe determinarlos el Narrador, y deben ser lo más interesantes posibles.

Colérico (Defecto de 2 puntos)

Es muy fácil enfurecerte. Las dificultades para evitar el frenesí aumentarán en +2. Los vampiros del clan Brujah no pueden adoptar este Defecto, pues ya sufren un problema similar.

Estereotipo (Defecto de 2 puntos)

Te apoyas mucho en todas las leyendas 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. Este Defecto debe interpretarse en todas ocasiones y por lo general lo adquieren los vampiros de la Camarilla.

Timorato (Defecto de 3 puntos)

Eres muy susceptible a la Dominación

y a la intimidación por parte de los demás; la Dominación

te afectará automáticamente a no ser que el atacante sea de generación superior a la tuya. La dificultad para resistir las habilidades Sociales como la Intimidación o el Liderazgo, así como los hechizos y magias que alteran la mente, aumentará en +2. Tu Rasgo de Fuerza de Voluntad nunca podrá ser mayor que 4.

Atormentado por la Culpa (Defecto de 4 puntos)

No puedes soportar el hecho de que debas beber sangre para sobrevivir. Te sientes horriblemente culpable cada vez que te alimentas (tirada de Conciencia / 7, o si no entras en frenesí cada vez que te alimentas) y tratas de evitar hacerlo tanto como te es posible. Esto significa que rara vez tienes mucha sangre en tu sistema, lo que te hace vulnerable a los ataques y a los frenesíes provocados por el hambre.

Consunción Conspicua (Defecto de 4 puntos)

No te basta con obtener alimento de la sangre de los mortales: crees que también debes consumir su corazón, su hígado y otros tejidos ricos en ella. Por supuesto, esto exige la muerte de todas tus víctimas (salvo que seas extremadamente creativo), lo que podría producirte numerosos problemas con la conservación de la Humanidad. Los personajes con este Defecto deben adquirir el Mérito

vampíricas que has leído y escuchado. Llevas capa, hablas con acento y por lo demás actúas como un personaje de tebeo. Dicho comportamiento es extremadamente embarazoso para otros vampiros, quienes probablemente te den de lado o se burlen de ti (+2 a la dificultad en las tiradas Sociales con otros vampiros que no compartan tus costumbres). Además, llamas la atención ante los cazadores.

Fobia (Defecto de 2 puntos)

Sientes un miedo insuperable hacia algo. Ejemplos comunes son las arañas, las serpientes, las multitudes y las alturas. Deberás hacer una tirada de Coraje cada vez que te encuentres con el objeto de tu miedo. La dificultad de la tirada quedará determinada por el Narrador, y si fallas deberás alejarte de la fuente del miedo.

Consumir Comida.

Flashbacks (Defecto de 6 puntos)

Has logrado superar los Ritos de Creación del Sabbat o algún tipo de experiencia traumática similar, pero no totalmente intacto. La cuestión más insignificante puede sumirte en un cambio de humor o de ideas. Tu comportamiento es imprevisible, y debido a tu precario estado emocional tu Fuerza de Voluntad fluctúa. Haz una tirada de este Rasgo al comienzo de cada historia (evidentemente, no podrás gastar Fuerza de Voluntad para lograr éxitos automáticos). Si la superas, podrás participar de forma normal. Sin embargo, si fallas tu Fuerza de Voluntad se considerará 1 durante toda la sesión y sólo tendrás un punto de Fuerza de Voluntad para gastar. Deberás tirar de nuevo al comienzo de cada sesión para recuperarte.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/rasgos/defectos/mentales

Last update: **11/06/2022 18:13**